

FILMES DE ANIMAÇÃO: UMA FERRAMENTA PARA O ENSINO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

ANIMATED FILMS: A TOOL FOR TEACHING ENVIRONMENTAL EDUCATION

Gustavo Gil de Sá da Costa

Graduando do Curso de Ciências Biológicas do Centro Universitário São Jose.

Thiago de Ávila Medeiros

Prof. Me. em Ensino de Ciências e Docente do Centro Universitário São José

RESUMO

A Educação Ambiental é um tema amplamente abordado na atualidade. Entretanto, o ensino desta ainda se mantém no modelo padrão de sala de aula, por conta de muitos profissionais da educação não saberem aplicar o conteúdo de maneira lúdica, utilizando-se de metodologias ativas. Portanto, o objetivo deste trabalho é provar que filmes de animação podem ser utilizados para tal, baseando-se em uma lista de animações que aplicam o tema, bem como em outros trabalhos que utilizam métodos diferentes de ensino lúdico, além do cinema. Para a fundamentação teórica, foram pesquisados artigos e conteúdos acerca do tema nos sites *SciELO*, *Science Direct*, *Google Acadêmico* e *YouTube*. Para trazer alguns dos trabalhos que utilizam metodologias ativas, a pesquisa foi feita com base em suas aparições na mídia. E a lista de animações foi feita com base nos filmes produzidos pelas empresas *DreamWorks* e *Illumination*. Como conclusão, foi percebido que a utilização de filmes de animação pode ser uma estratégia eficaz que torna o ensino mais dinâmico e, conseqüentemente, torna o aprendizado melhor.

Palavras-chave: Metodologias Ativas, Cinema, Preservação da Natureza.

ABSTRACT

Environmental Education is a widely discussed topic today. However, its teaching still follows the standard classroom model, because many education professionals do not know how to apply the content in a playful way, using active methodologies. Therefore, the objective of this work is to prove that animated films can be used for this purpose, based on a list of animations that apply the theme, as well as other works that use different playful teaching methods, in addition to cinema. For the theoretical basis, articles and content about the topic were researched on the websites *SciELO*, *Science Direct*, *Google Scholar* and *YouTube*. To bring some of the works that use active methodologies, the research was based on their appearances in the media. And the list of animations was made based on the films produced by the companies *DreamWorks* and *Illumination*. As a conclusion, it was perceived that the use of animated films is an effective strategy that makes teaching more dynamic and, consequently, makes learning better.

Keywords: Active Learning Methodologies, Cinema, Nature Preservation.

1. INTRODUÇÃO

É de conhecimento geral que o ensino lúdico deve ser utilizado em quaisquer unidades curriculares, para todas as turmas, visto que, muito se é visto na mídia, os resultados benéficos deste tipo de ensino, principalmente para alunos infanto-juvenis. Entretanto, o que é visto em escolas é uma maneira conteudista, de caráter formal e não tão prática de aplicar os conteúdos, em especial a Educação Ambiental (EA).

Sabia que diversos filmes de animação famosos aplicam o tema, de maneira lúdica, para o público infanto-juvenil? Basta observar com atenção para entender que as crianças possuem a possibilidade de absorver o conteúdo através de filmes como O Lorax: Em Busca da Trúfula Perdida e Como Treinar o Seu Dragão, por exemplo. Estes falam sobre a preservação da vegetação e dos animais, além de que o primeiro ainda menciona os malefícios da poluição ambiental. O uso destes filmes, ou de quaisquer manifestações artísticas, para o ensino da EA deveria ser amplamente utilizado, visto que faz parte do modelo de ensino não-formal, como foi citado anteriormente.

A EA precisa ser difundida da melhor forma possível, principalmente para crianças e adolescentes, as futuras gerações, visto o grande problema que o país vem enfrentando com as Fake News, que desestimulam a crença nas ciências. É necessário incentivar a sustentabilidade, exibindo as consequências da péssima conservação da fauna e da flora, e a utilização do entretenimento em questão pode facilitar este incentivo.

Por meio da convivência em escolas, através do olhar tanto de aluno quanto de professor, por conta da realização do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), foi percebida a carência do ensino de educação ambiental, devido ao entendimento desviado demonstrado por parte dos estudantes do que este componente essencial da educação nacional seja. No entanto, de modo contrastante, durante as aulas, os próprios alunos contam sobre seus filmes, suas séries e seus jogos favoritos, os quais abordam o tema diversas vezes sem que os discentes percebam.

A causa dos diversos impactos ambientais, como o aquecimento global e suas consequências, se deve a uma ausência da educação ambiental, tanto para os políticos e empresários quanto para a população, que deveria cobrar por um desenvolvimento sustentável. E, por isso, as ferramentas lúdicas podem ser um grande apoio para os professores de ciências conseguirem difundir o conhecimento tão preso à academia.

O objetivo geral deste trabalho é apontar a importância da utilização de tal ferramenta no ensino de Educação Ambiental, baseando-se no uso da educação lúdica. E, acrescentando como objetivos específicos, este trabalho visa: realizar uma lista de filmes de animação direcionados ao público infanto-juvenil que possuam o conteúdo voltado para a educação ambiental ou, até mesmo, a retratação dos seres vivos; exibir alguns trabalhos e/ou projetos

encontrados na mídia, baseados na utilização do entretenimento no ensino não-formal; e demonstrar resultados encontrados nestes trabalhos quanto à melhora, ou piora, ou se não possui relevância no aprendizado dos alunos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Como diz a Lei nº 9795/99, a educação ambiental (EA) se refere aos processos que permitem ao indivíduo e à comunidade desenvolver valores sociais, conhecimentos e habilidades focadas na preservação do meio ambiente, um bem coletivo fundamental para garantir uma qualidade de vida saudável e sua sustentabilidade (BRASIL, 1999). Portanto, o ensino desta unidade curricular é tão importante quanto qualquer outra, como a matemática e a história, visto que interfere no dia a dia de todos, podendo ocasionar um futuro ruim para a humanidade, se esta for deixada de lado. A prova disto são os dados que indicam um aumento da temperatura média no planeta, sendo as causas atribuídas à ação humana, como a queima de combustíveis fósseis e práticas de uso excessivo da terra (SILVA *et al.*, 2022).

Existem diversas formas de se aplicar a EA, como na pesquisa de Silveira *et al.* (2024), a qual a professora indígena introduziu a cultura Kaingang, povo indígena brasileiro, através de jogos indígenas. O enfoque no meio ambiente, neste estudo, foi realizado por meio de trilhas e atividades ao ar livre ligadas ao tema, tendo como resultado a ênfase dos alunos pela necessidade da conscientização ambiental nas aulas. Portanto, por mais que tivesse a cartilha de conteúdos criada pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a professora estendeu os limites do ensino formal e trouxe um conhecimento mais rico para seus educandos. Parafraseando o que diz a Lei nº 9795/99, a EA deve ser ensinada nos espaços formais e não-formais (BRASIL, 1999), assim como esta professora fez. E, além disso, não saindo do tópico da cultura indígena, o estudo de Diniz e Barba (2023) mostrou que, no ensino de Educação Ambiental, o cinema indígena é capaz de promover o fortalecimento da consciência ecológica, através das reflexões fomentadas pelas obras. Ou seja, o ensino lúdico, o ensino através de instrumentos que tornem o aprendizado divertido e interativo (BELLINI, 2018), é necessário para o aprendizado da EA.

Outra pesquisa que “passeia” pela educação lúdica é uma na qual Marquez *et al.* (2023) realizou um estudo de caso, onde os alunos da graduação de medicina foram ordenados a confeccionar seus próprios memes, possuindo como tema os momentos mais marcantes e os aprendizados adquiridos ao longo do semestre. Essa pesquisa demonstrou resultados positivos e satisfatórios quanto ao aprendizado discente.

A revisão sistemática de Piqué-Buisana, Sorribes e Cambra-Badii (2024) concluiu que a utilização de filmes e séries de TV é um importante complemento à educação médica, pois enriquece a experiência de aprendizado, aprofunda a compreensão de temas complexos e promove o desenvolvimento de habilidades críticas nos alunos.

Além disso, conforme visto por Botelho e Ribeiro (2023), o cinema de animação se destaca como um instrumento que promove compreensão, reflexão e conscientização nas áreas de ciências e educação ambiental. Entretanto, a utilização deste recurso também enfrenta problemas, como visto no estudo de Amorim (2024), o qual demonstra que a maior dificuldade dos docentes em aplicar a ferramenta dos filmes está ligada à infraestrutura da escola.

Outra razão para o investimento na utilização dos filmes é a análise de Honorato *et al.* (2021), na qual foi possível perceber uma melhora no aprendizado de estudantes das graduações de medicina, enfermagem, psicologia, fisioterapia e fonoaudiologia sobre o tema dos transtornos de personalidade, utilizando filmes brasileiros que abordam o tema, e questionários que formaram a avaliação diagnóstica com a qual foram obtidos os resultados mencionados.

Portanto, se, para alunos de faculdade, os filmes foram grandes ferramentas, por que não seriam para o ensino da EA? Trabalhos como o de Legado das Águas (2020) demonstram que atingir também as crianças, através da arte e do entretenimento, é o caminho para salvar o meio ambiente.

3. METODOLOGIA

Para a realização da fundamentação teórica, bem como do objetivo de exibir trabalhos e resultados acerca do tema, foram utilizados sites como *SciELO*, *Science Direct*, *Google Acadêmico* e *YouTube*, e pesquisado o que dizia a legislação brasileira quanto à educação ambiental; também foram coletadas matérias e trabalhos acerca da utilização do ensino lúdico na educação ambiental, por meio de recomendações e aparições na mídia popular; e, para realizar a lista de filmes mencionada nos objetivos deste estudo, foram pesquisados os filmes estreados pelas empresas *Illumination* e *DreamWorks*, lançados até 2024, em seus respectivos sites. Os filmes foram escolhidos com base em seu conteúdo, ou seja, apenas os filmes que retratam a educação ambiental e a natureza de seres vivos, excluindo filmes que, apesar dos protagonistas serem animais, têm como foco antropomorfizá-los e não os retratar em sua realidade, como é o caso da franquia *Kung Fu Panda*.

No site *SciELO*, utilizou-se primeiramente as palavras-chave “educação lúdica”, sob os filtros “Coleções do Brasil, idioma português, data de publicação de 2020 a 2024, *Sciences* na categoria ‘WoS Áreas Temáticas’, tipo de literatura ‘relato de caso’ e classificado como citáveis”, sendo essa pesquisa realizada em setembro de 2024; seguindo no mesmo site, foram utilizadas as palavras-chave “aquecimento global”, sob os filtros “Coleções do Brasil, idioma português, data de publicação de 2020 a 2024, *Sciences* na categoria ‘WoS Áreas Temáticas’, tipo de literatura ‘artigo’ e classificado como citáveis”; seguidamente, foram pesquisadas as palavras-chave “filmes educação”, sob os mesmos filtros utilizados com as palavras-chave “aquecimento global”; após estas, foram buscadas as palavras-chave “*environmental education*”, sob os filtros “Coleções do Brasil, idioma português, data de publicação de 2020 a 2024,

Ciências da Saúde na categoria ‘SciELO Áreas Temáticas’, tipo de literatura ‘artigo’ e classificado como citáveis”. As últimas pesquisas no site SciELO foram realizadas em outubro de 2024.

Partindo para o site *Science Direct*, foram utilizadas as palavras-chave “*cinemeducation*”, sob os filtros “data de publicação de 2020 a 2024, tipo de literatura ‘artigos de revisão’, tipo de acesso ‘Open access & Open archive’”. Pesquisa realizada em outubro de 2024.

As palavras-chave utilizadas no site *Google Acadêmico* foram “cinema ‘Educação Ambiental’”, sob os filtros “Ordenar por data, pesquisar páginas em português e artigos de qualquer tipo”. Pesquisa realizada em outubro de 2024.

E, por fim, no site *YouTube*, foram pesquisadas as palavras-chave “educação lúdica”, sob os filtros “tipo: vídeo, duração de 4 a 20 minutos e ordenado por relevância”. Pesquisa realizada em outubro de 2024.

Nesta pesquisa, não foi abordada a diferenciação das vertentes da Educação Ambiental; foram apenas exibidos estudos que utilizaram ferramentas para o ensino desta unidade curricular e apresentados os filmes de animação como uma possível ferramenta.

4. RESULTADOS

Para as diferentes palavras-chave utilizadas na fundamentação teórica, foram obtidos diferentes resultados. Para as pesquisadas no site SciELO foram: “educação lúdica”, dois artigos de 2023, sendo utilizado apenas um deles; “aquecimento global” gerou cinco artigos, sendo utilizado apenas um de 2022; “filmes educação” proporcionou dois artigos, sendo utilizado o artigo de 2021; “environmental education” gerou sete artigos, porém foi útil apenas o de 2024. O *ScienceDirect* proporcionou um artigo de 2024. No *Google Acadêmico* foram obtidos dez artigos, sendo utilizados dois de 2023 e um de 2024. Pelo *YouTube*, “educação lúdica” gerou inúmeros vídeos, sendo utilizado apenas um de 2018, sobre a definição. Acerca do que diz a lei brasileira, quanto à definição de Educação Ambiental, foi obtida a Lei nº 9795, de 27 de abril de 1999.

Na obtenção de exemplos de trabalhos e matérias que surgem na mídia, surgiram cinco artigos, separados em quatro tópicos. Além disso, para a montagem da lista de filmes, segundo o site da *DreamWorks*, apenas 18 filmes se enquadram no tema deste artigo. Já no site da *Illumination*, foi visto que apenas três filmes se enquadram, totalizando uma lista de 21 filmes.

5. USO DO LÚDICO NA EA

Como foi defendido neste trabalho, a educação lúdica deve ser usada amplamente no que se entende por educação ambiental, principalmente se o seu aluno, ouvinte ou interlocutor for uma criança. Para tal, foram coletados trabalhos nos quais isso foi feito, trazendo resultados positivos e mais que satisfatórios.

5.1. LEGADO DAS ÁGUAS

Como mencionado anteriormente, esta reserva privada da Mata Atlântica, administrada pela empresa *Reservas Votorantim*, realizou um projeto no qual, além de ter oferecido brincadeiras, jogos, roteiros e métodos de estudo às escolas que quisessem entrar em contato para contribuir com a EA, também disponibilizou passeios e organizou atrações ligadas ao assunto. Concomitante a essa iniciativa, a reserva também lançou o gibi *Uma aventura no Legado das Águas*, em 2020, para que seja mais uma forma lúdica de se apresentar a importância da conservação da água.

Além disso, em 2021, a reserva também desenvolveu o *Programa Guardiões da Mata Atlântica*, com o objetivo de causar a compreensão da relevância que a conservação e o uso sustentável dos recursos da Mata Atlântica possuem atualmente para os alunos da rede municipal. Para isto, o programa forneceu diversos jogos e materiais com esta temática em seu site.



Figura 1. Gibi: *Uma aventura no Legado das Águas*.

Fonte: Site da Legado das Águas.

5.2. ALBA: UMA AVENTURA SELVAGEM

De acordo com a análise feita nos estudos de Miranda e Bezerra (2022), o jogo *Alba: Uma Aventura Selvagem* é uma ótima ferramenta para o ensino da EA. O jogo se trata de Alba, uma menina amante da natureza, que enfrenta o desafio de ajudar na recuperação de uma reserva natural, ao mesmo tempo que impede a sua destruição para a construção de um hotel de luxo.



Figura 2. Captura de tela do jogo disponível na *Steam*.

Fonte: *Alba: Uma Aventura Selvagem*

5.3. MINECRAFT

Através da matéria de Big Brain (2022), foi possível perceber que este jogo consegue ser uma ferramenta para a EA, visto que não se trata apenas de o jogador escavar e construir de maneira criativa, mas também tem uma relação com o meio ambiente e os seres vivos, ecossistemas com diferentes efeitos sobre o jogador e com características próprias, recursos renováveis a serem utilizados (madeira de árvores que podem ser plantadas novamente, por exemplo) e uma coletânea de rochas e minerais diferentes, com funções e propriedades únicas no jogo, condizendo com a realidade, na maioria dos casos.

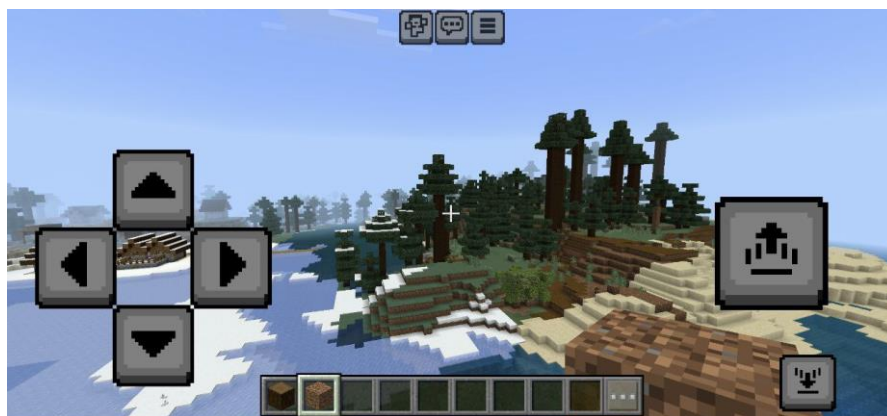


Figura 3. Jogador no “modo criativo”, sobrevoando o mapa.

Fonte: *Minecraft* na versão para celular.

5.4. FILMES NAS ESCOLAS

A pesquisa de Vieira (2009) avaliou a viabilidade dos filmes neste contexto de ensino, transmitindo quatro filmes de impacto ambiental em uma escola e, em outra não, juntamente com questionários antes da exibição do filme, após sua reprodução e após dois meses assistido, também realizando entrevistas com grupos focais, além de uma metodologia para a coleta e análise dos dados. De acordo com este, os filmes modificaram a forma de pensar e as atitudes dos alunos acerca da natureza, de maneira positiva.

6. LISTA DE FILMES

A essência deste trabalho é esta seção. Foi realizada uma lista de 21 filmes das empresas *DreamWorks* e *Illumination*, em ordem cronológica de lançamento de cada empresa, com temas de preservação da natureza e a representação de seres vivos e seus comportamentos, excluindo as obras em que os animais foram completamente antropomorfizados e/ou a trama não gira em torno do tema deste artigo, como o filme *Turbo* de 2013. Na lista, são exibidos breves resumos sobre os filmes e, ao final, dadas explicações de como se encaixam no contexto de aprendizado sobre o meio ambiente.

Filme	Assuntos tratados	Onde Assistir (streamings)	Streaming Gratuito?
Formiguinhaz (1998)	Representação de uma colônia de formigas com sua hierarquia rígida e opressiva, além da relação das formigas com o meio ambiente.	<i>Telecine e Netflix</i>	Pago
A Fuga das Galinhas (2000)	Crítica ao capitalismo e maus-tratos a animais de granja.	<i>Netflix, Amazon Prime Video, YouTube, Telecine, Google Play Filmes e TV e Apple TV</i>	Pago
Spirit: O Corcel Indomável (2002)	Maus-tratos a animais, amizade e representação histórica da invasão e tomada dos territórios indígenas.	<i>Amazon Prime Video, YouTube, Google Play Filmes e TV e Apple TV</i>	Pago
Madagascar (2005)	Animais em zoológico e vida selvagem; cadeia alimentar.	<i>Amazon Prime Video, YouTube, Globoplay e TV e Apple TV</i>	Pago
Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais (2005)	Maus-tratos e manejo adequado de animais herbívoros.	<i>Amazon Prime Video, YouTube, Google Play Filmes e TV e Apple TV</i>	Pago

Os Sem-Floresta (2006)	Desmatamento, invasão de habitats naturais manejo errado de animais selvagens.	<i>Amazon Prime Video, Telecine, Netflix e Apple TV</i>	Pago
Bee Movie: A História de uma Abelha (2007)	Exploração industrial das abelhas e polinização.	<i>Amazon Prime Video, Telecine, Netflix e Apple TV</i>	Pago
Madagascar 2: A Grande Escapada (2008)	Caça, tráfico de animais, seca e desrespeito ambiental.	<i>Amazon Prime Video, Telecine, YouTube, Paramount+, Google Play Filmes e TV e Apple TV</i>	Pago
Como Treinar o Seu Dragão (2010)	Superação de preconceitos e amizade entre espécies.	<i>Amazon Prime Video, YouTube, Google Play Filmes e TV e Apple TV</i>	Pago
Madagascar 3: Os Procurados (2012)	Liberdade dos animais em zoológicos.	<i>Amazon Prime Video, Paramount+, Globoplay e TV e Apple TV</i>	Pago
Os Croods (2013)	Evolução humana, família e ambiente natural.	<i>Netflix, Amazon Prime Video, YouTube e Apple TV</i>	Pago
Como Treinar o Seu Dragão 2 (2014)	Anatomia e fisiologia dos dragões, liderança alfa.	<i>Amazon Prime Video, YouTube, Google Play Filmes e TV, Telecine e Apple TV</i>	Pago
Como Treinar o Seu Dragão 3 (2019)	Liberdade e proteção ambiental para dragões.	<i>Amazon Prime Video, YouTube, Google Play Filmes e TV e Apple TV</i>	Pago
Abominável (2019)	Libertação de animais e luta contra maus-tratos.	<i>Amazon Prime Video, YouTube, Google Play</i>	Pago

		<i>Filmes e TV, Globoplay e Apple TV</i>	
Os Croods 2: Uma Nova Era (2020)	Evolução da tecnologia contra o meio ambiente.	<i>Amazon Prime Video, Google Play Filmes e TV e Apple TV</i>	Pago
Spirit: O Indomável (2021)	Proteção de animais e liberdade.	<i>Amazon Prime Video, YouTube, Google Play Filmes e TV e Apple TV</i>	Pago
Robô Selvagem (2024)	Avanços tecnológicos e apatia humana afetando o meio ambiente.	<i>Amazon Prime Video, Google Play Filmes e TV e Apple TV</i>	Pago
O Lorax: Em Busca da Trúfula Perdida (2012)	Destruição das florestas e poluição.	<i>Amazon Prime Video, Google Play Filmes e TV e Apple TV</i>	Pago
Pets: A Vida Secreta dos Bichos (2016)	Empatia e cuidados com animais domésticos.	<i>Amazon Prime Video, YouTube, Google Play Filmes e TV, Globoplay e Apple TV</i>	Pago
Pets: A Vida Secreta dos Bichos 2 (2019)	Maus-tratos em circos e respeito a animais selvagens.	<i>Amazon Prime Video, YouTube, Google Play Filmes e TV e Apple TV</i>	Pago
Patos! (2023)	Migração animal e união familiar.	<i>Amazon Prime Video, Google Play Filmes e TV e Apple TV</i>	Pago

Tabela. Síntese do texto a seguir, com acréscimo de informações sobre onde assistir aos filmes, juntamente com a indicação da gratuidade ou não dos serviços de streaming em que estão disponíveis.

6.0.1. FORMIGUINHAZ (1998)

No filme, Z é uma formiga operária que se sente insignificante e infeliz com seu papel predestinado na colônia, onde todos têm funções fixas e controladas desde o nascimento. Ao conhecer a princesa Bala, ele se envolve

em uma reviravolta que o leva a confrontar o autoritário general Mandíbula, que planeja tomar o poder e eliminar os considerados inferiores. A história mostra o embate entre a força bruta e a inteligência, destacando valores como diálogo, criatividade e reflexão. O formigueiro apresentado no filme pode ser interpretado como uma organização, conforme os princípios da administração: indivíduos (formigas) que realizam tarefas coordenadas em busca de objetivos comuns. A estrutura é rígida, com forte hierarquia, controle e obediência, caracterizando uma relação de trabalho opressora. A mão de obra é essencialmente braçal e desvalorizada, refletindo um sistema que prioriza o coletivo sobre o indivíduo, sem incentivo à inovação ou ao bem-estar dos operários.

Embora tenha um contexto, de certa forma, político e industrial, conceitos intrinsecamente humanos, este filme tem uma ótima representação de como é uma colônia de formigas e sua relação com o meio ambiente.



Figura 4. Filme *FormiguinhaZ*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.0.2. A FUGA DAS GALINHAS (2000)

A história se passa em uma sombria granja no interior da Inglaterra, nos anos 1950, onde a determinada galinha Ginger lidera suas companheiras em uma luta diária por liberdade. Cansadas de viver como simples máquinas de botar ovos, sob o comando do ganancioso casal Tweedy (um desajeitado e sua esposa cruel e obcecada por lucros), as galinhas sonham em escapar daquele destino opressor. A esperança surge com a chegada de Rocky, um galo americano carismático e convencido, que promete ensinar todas a voar. O plano ganha urgência quando a fazendeira decide substituir a produção de ovos pela fabricação de empadas de galinha, colocando todas em risco de serem

abatidas. Com coragem, astúcia e trabalho em equipe, as penosas arquitetam uma fuga ousada, driblando os perigos da granja e conquistando, enfim, o tão sonhado paraíso: um lugar onde podem viver livres, em paz.

Esta obra, com um alto teor de crítica ao capitalismo, também apresenta um subcontexto de representação da vivência dos animais de granja, trazendo uma visão negativa e real do que acontece com estes na pecuária mundial. Apesar de se passar nos anos 1950, os maus-tratos e as condições terríveis vividas pelos animais utilizados pela indústria são temas bem atuais, que demonstram uma falta de compreensão sobre o manejo adequado, bem como de empatia pelos animais. A educação ambiental, neste contexto, não serviria para fazer os alunos seguirem a ideologia do veganismo, mas para lhes dar consciência de que devem exigir mudanças no tratamento dos animais, pois os lucros não devem ser mais importantes que uma vida, seja ela animal ou humana.

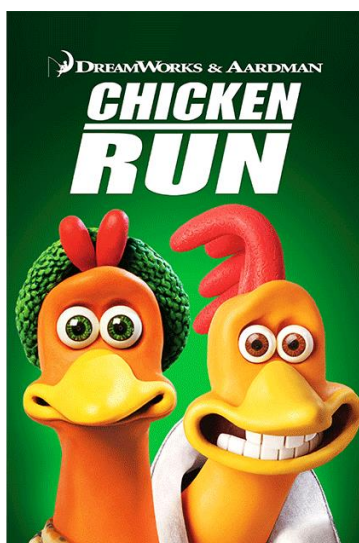


Figura 5. Filme: *A Fuga das Galinhas*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.0.3. SPIRIT: O CORCEL INDOMÁVEL (2002)

O longa-metragem narra a jornada de Spirit, um cavalo mustangue selvagem que é capturado pela cavalaria durante as Guerras Indígenas Americanas. Recusando-se a ser domado, ele tenta escapar para reencontrar sua família. É salvo por Pequeno Rio, um jovem nativo americano, e levado para uma aldeia, onde conhece Chuva, uma égua por quem se apaixona. Quando a aldeia é atacada, Chuva é ferida e Spirit é recapturado. Após uma série de desafios, ele consegue escapar novamente, reencontra Pequeno Rio, salva Chuva e retorna, enfim, livre, ao lado de sua família e de seu amor.

Além de demonstrar os acontecimentos do ponto de vista do animal, com a história sendo narrada por seus pensamentos, esta produção cinematográfica exhibe o quanto são prejudiciais e sem sentido os maus-tratos aos animais, apenas por ego e para forçá-los a realizar trabalhos que fadigam seus corpos até a morte. Concomitante a isso, o filme traz um período histórico de maneira controversa em relação ao que se vê nas produções de Hollywood, nas quais os povos indígenas são sempre os vilões e os homens brancos, invadindo suas terras, os mocinhos.

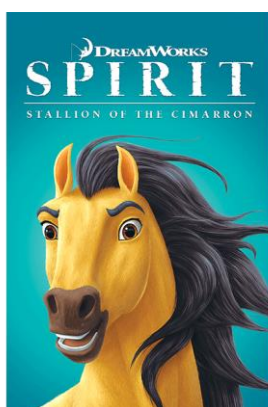


Figura 6. Filme: *Spirit: O Corcel Indomável*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.0.4. MADAGASCAR (2005)

O filme conta a história de quatro animais do zoológico: Alex, o leão, que é a principal atração do zoológico do Central Park; Marty, uma zebra macho; Melman, uma girafa macho; e, por fim, Glória, um hipopótamo fêmea.

Quando Marty decide fugir para conhecer a natureza, os amigos tentam resgatá-lo, mas acabam todos capturados e enviados para a África. Após uma confusão causada pelos pinguins do zoológico (Capitão, Kowalski, Recruta e Rico), eles vão parar acidentalmente na ilha de Madagascar. Lá, conhecem lêmures liderados pelo Rei Julien, que os acolhem porque Alex assusta as fossas, predadores locais. No entanto, Alex começa a agir como um leão selvagem e tenta atacar seus amigos. Arrependido, se isola, mas retorna para salvar todos das fossas. Com a ajuda dos pinguins, eles conseguem um navio para voltar para casa, mas o combustível acaba. Ainda assim, celebram a amizade e o início de uma nova aventura.

A obra trata de como os animais são ambientados em um zoológico, de forma que o meio natural não os acolhe mais com facilidade. A vida selvagem é tão complexa que os animais passam o filme inteiro querendo voltar para casa, já que o zoológico não realizou o manejo adequado para sua reintrodução na natureza. Além dessas questões, o filme exhibe, com toques de humanização e humor, o meio natural com predadores e presas, permitindo que o telespectador compreenda a realidade da cadeia alimentar por meio da narrativa.

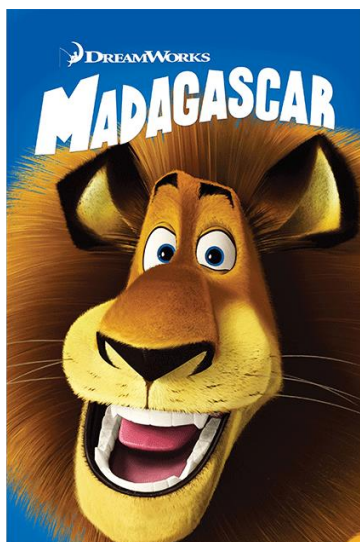


Figura 7. Filme: *Madagascar*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.0.5. WALLACE & GROMIT: A BATALHA DOS VEGETAIS (2005)

O filme começa apresentando os personagens e mencionando o “Concurso Anual de Vegetais Gigantes”, que se aproxima, oferecendo o Prêmio Cenoura Dourada ao vencedor. Wallace e Gromit comandam o serviço “Anti-Praga”, protegendo hortas contra coelhos. Para lidar com o excesso de coelhos capturados, Wallace utiliza uma máquina de manipulação mental, mas um acidente o transforma em um “coelhohomem”, uma criatura gigante devoradora de vegetais. Enquanto a cidade entra em pânico, Wallace e Gromit enfrentam o ambicioso Lorde Victor Quartermaine, que deseja capturar a criatura e conquistar a Senhorita Tottington, uma moça rica e aristocrática, apaixonada por horticultura e animais fofos. Gromit descobre que o monstro é o próprio Wallace e tenta protegê-lo. No clímax, Victor tenta matar Wallace usando o troféu da cenoura dourada como arma, mas é derrotado e ridicularizado. Wallace é salvo por Gromit e volta ao normal, sendo despertado com a ajuda de queijo, sua comida favorita. Tottington então cria um santuário para coelhos, a fim de evitar crueldades contra os animais e impedir que precisem se alimentar das hortas alheias.

Esta obra, apesar de bastante fantasiosa, revela a mentalidade das pessoas em relação aos animais. Em vez de resolver o problema utilizando o manejo adequado dos mamíferos herbívoros, preferiram tratá-los como pragas, desejando seu extermínio. No entanto, ao final da história, uma importante lição é aprendida, já que a senhorita Tottington compreende a situação e a resolve de maneira apropriada, sem recorrer a maus-tratos contra os animais.

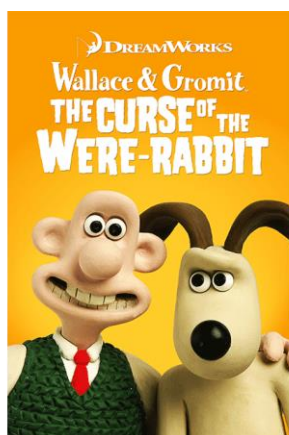


Figura 8. Filme: *Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.0.6. OS SEM-FLORESTA (2006)

A trama acompanha R.J., um guaxinim esperto que, ao destruir acidentalmente o estoque de comida de um urso durante a hibernação, recebe uma semana para repor tudo ou será devorado. Desesperado, ele encontra um grupo de animais que acordaram e descobriram que sua floresta foi cercada por um bairro suburbano. Fingindo ajudá-los a se adaptar ao mundo humano, R.J. os convence a invadir casas em busca de comida, mas tudo fazia parte de seu plano egoísta. Entre armadilhas, um exterminador desajeitado e uma moradora obcecada por regras, os animais enfrentam perigos urbanos enquanto a confiança do grupo é colocada à prova. Quando a verdade vem à tona, R.J. precisa escolher entre salvar a si mesmo ou seus novos amigos. O guaxinim, então, decide salvá-los do exterminador e, graças a Hammy e sua supervelocidade após tomar um energético, os animais conseguem se livrar do exterminador, da mulher e do urso ao mesmo tempo. Por isso, o grupo volta a confiar em R.J., acolhendo-o novamente como parte da família.

Esta obra trata de um problema real, que tem se agravado ao longo dos anos: o desmatamento. A perda do habitat natural obriga os animais a invadirem o meio urbano, onde passam a roubar e consumir alimentos humanos, entrando em contato com animais domésticos e se expondo a riscos de vida. Além disso, mesmo os humanos sendo os invasores de seu território, os animais que acabam sendo considerados pragas a serem exterminadas.

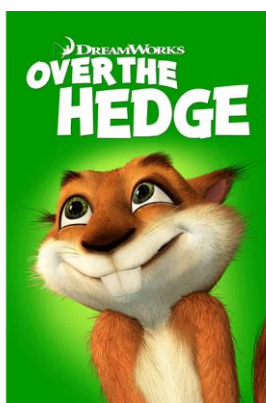


Figura 9. Filme: *Os Sem-Floresta*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.0.7. BEE MOVIE: A HISTÓRIA DE UMA ABELHA (2007)

A história conta que, após se formar, Barry B. Benson, uma abelha, enfrenta uma difícil escolha, pois seu primeiro emprego será para a vida toda. Inquieto e insatisfeito com as opções dentro da colmeia, ele sonha em ser um

"Âs do Pólen", uma elite de abelhas que sai para o mundo exterior, apesar de não ter o porte físico ideal para isso. Ao conseguir uma chance de acompanhar os ases em uma missão, Barry se perde e acaba sendo salvo por Vanessa, uma florista humana. Quebrando a regra mais sagrada das abelhas, jamais falar com humanos, ele forma uma amizade com ela. Mas essa nova perspectiva revela algo revoltante: os humanos exploram as abelhas e roubam seu mel. Indignado, Barry decide processar toda a raça humana para proteger sua espécie e reivindicar a dignidade do trabalho das abelhas. Porém, ao ganhar o processo, as abelhas recebem todo o mel de volta e param de trabalhar. Como consequência, todas as plantas do mundo começam a morrer, visto que as abelhas são as principais polinizadoras da natureza. Entretanto, Barry e Vanessa elaboram um cômico plano de ação para salvar as flores e as plantas de todo o mundo, com a ajuda das outras abelhas, desta vez entrando em acordo com os humanos e fornecendo um mel com selo de aprovação dos insetos produtores. Barry se torna um Âs do Pólen, ao mesmo tempo que se torna advogado das causas animais, em seu escritório localizado na floricultura de Vanessa.

Este é outro filme que aborda o abuso dos animais, visto que as fazendas de mel representadas no filme, que se assemelham às fazendas da vida real, intoxicam os insetos para a produção do mel em escala industrial. Além dessa crítica, o filme também demonstra o fato de que o mundo perderia grande parte da agricultura, podendo haver a extinção de muitas das espécies vegetais, se as abelhas deixassem de existir, levantando a bandeira da importância da conservação das espécies desse inseto.



Figura 10. Filme: *Bee Movie: A História de uma Abelha*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.0.8. MADAGASCAR 2: A GRANDE ESCAPADA (2008)

A sequência inicia contando o passado de Alex, que nasceu na África e era chamado de Alekey. Seu pai, Zuba, queria que ele se tornasse um líder forte, mas o filhote preferia dançar em vez de lutar. Durante um ataque de caçadores, Alekey é capturado e enviado, por acidente, para Nova York, onde cresce e se torna o famoso Alex do Zoológico do Central Park. Depois de se perder em Madagascar com seus amigos (Marty, Melman e Glória), eles tentam voltar para casa usando um avião improvisado pelos pinguins. No entanto, o voo dá errado, e o grupo cai no meio da savana africana, justamente onde Alex nasceu. Na África, eles conhecem animais da mesma espécie e redescobrem suas origens. Alex reencontra seus pais, mas enfrenta um desafio quando precisa provar que é digno de fazer parte da alcateia. Ele falha em um ritual de passagem armado por Makunga, um leão ambicioso que deseja tomar o lugar de Zuba como líder. Humilhado, Alex vê seu pai renunciar à liderança, e os amigos começam a se afastar por causa de crises pessoais. Enquanto isso, uma represa construída por turistas humanos seca o rio da savana, colocando todos os animais em perigo. Para tentar resolver o problema, Alex e Marty se unem novamente e, com a ajuda de Glória, Melman, os pinguins e os chimpanzés, destroem a represa e salvam a todos. Alex recupera a confiança do pai, e juntos derrotam Makunga com a ajuda inesperada da durona senhora Nana. No fim, os amigos decidem ficar um tempo na África, onde se sentem verdadeiramente em casa, e os pinguins partem para Monte Carlo, junto aos chimpanzés, em busca de novas aventuras.

Esta película explora diversos temas ligados à Educação Ambiental, como a caça, o tráfico de animais e o desrespeito pelas reservas naturais, além de apresentar uma representação bastante fiel dos animais da savana (apesar de mesclada a uma antropomorfização para gerar humor) e da seca nesse ambiente natural, causada pela construção irregular de uma barragem.

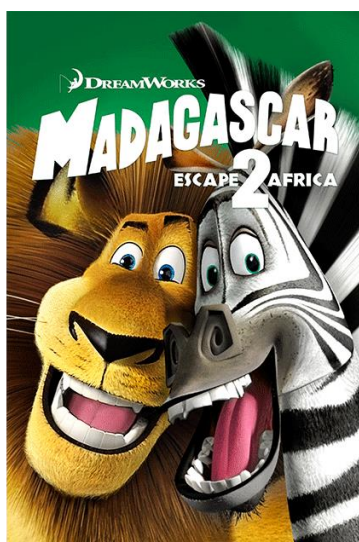


Figura 11. Filme: *Madagascar 2: A Grande Escapada*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.0.9. COMO TREINAR O SEU DRAGÃO (2010)

Soluço é um jovem viking que vive na ilha de Berk, onde dragões frequentemente atacam em busca de comida. Diferente dos outros vikings, ele é frágil e desajeitado, mas muito inteligente. Durante um ataque, ele derruba um lendário dragão Fúria da Noite com uma invenção própria, mas, ao encontrá-lo ferido na floresta, decide libertá-lo em vez de matá-lo. Com o tempo, Soluço e o dragão, que recebe a alcunha de Banguela, criam um laço de amizade. Ele descobre que os dragões não são inimigos, e sim vítimas de um dragão gigante chamado Morte Rubra, que os obriga a roubar para alimentá-lo. Tentando mudar a visão de sua aldeia, Soluço busca mostrar que os dragões podem ser aliados. No entanto, ao tentar salvar Banguela de ser capturado, seu pai, Stoico, descobre a verdade e usa o dragão como guia até o ninho. Lá, os vikings despertam o Morte Rubra e são atacados. Soluço e seus amigos chegam montados em dragões para ajudar na luta. Com coragem e inteligência, Soluço e Banguela derrotam o inimigo, mas o garoto sai ferido, perdendo parte da perna. De volta a Berk, ele é recebido como herói, e a vila finalmente aprende a viver em paz com os dragões.

Esta produção cinematográfica abraça completamente a ideia de educação ambiental, visto que Soluço, apesar de aprender a vida toda que dragões são monstros terríveis, decide deixar seu preconceito de lado para aprender sobre esses animais. Este aprendizado rendeu a preservação das inúmeras espécies de dragões e um laço de amizade interespecífico. É a essência do porquê se deve ter educação ambiental nas escolas.



Figura 12. Filme: *Como Treinar o Seu Dragão*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.1.0. MADAGASCAR 3: OS PROCURADOS (2012)

No último filme da trilogia, sentindo saudade do zoológico de Nova York, Alex, Marty, Gloria e Melman partem da África rumo à Europa, onde reencontram os pinguins em Monte Carlo. Lá, são perseguidos pela implacável agente de controle animal Chantel DuBois, obcecada por capturar Alex. Na fuga, os amigos embarcam em um trem de circo, onde conhecem Vitaly, Gia e Stefano, animais que também sonham com uma turnê nos EUA. Para conseguir voltar para casa, eles se juntam ao grupo e reinventam o circo, transformando-o em um espetáculo de sucesso. No entanto, DuBois reaparece e captura Alex, revelando a verdade sobre sua origem. Após um emocionante resgate feito pelos amigos do circo, Alex e os demais percebem que não pertencem mais ao zoológico. Seu verdadeiro lar é o circo, onde podem ser livres e felizes.

Esta produção cinematográfica evidencia o grande problema dos zoológicos: os animais ficam presos, isolados da vida selvagem. Em muitos zoológicos, existem projetos de soltura; porém, isso não ocorre em todos os casos. O problema da falta de liberdade e conforto para os animais no zoológico é tão grande que, apesar de passarem toda a trilogia tentando voltar, quando encararam suas jaulas, enxergaram a realidade de perto: eles não eram livres. Além disso, o problema dos animais em circos, que é tratado com humor e como algo positivo neste filme, pois os animais são os donos do negócio, é uma herança cultural de maus-tratos que deve ser combatida.

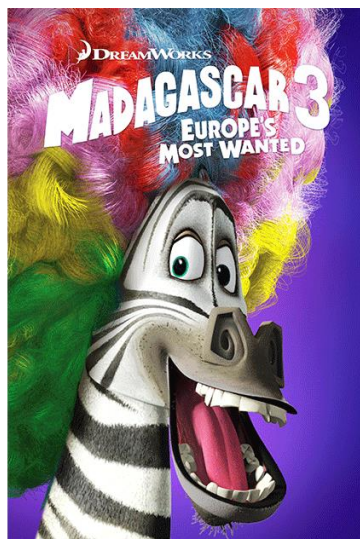


Figura 13. Filme: *Madagascar 3: Os Procurados*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.1.1. OS CROODS (2013)

Os Croods são uma família das cavernas que sobrevive graças ao medo do mundo exterior imposto por Grug, o pai superprotetor. Sua filha Eep, curiosa e rebelde, conhece Guy, um jovem criativo que a alerta sobre o fim do mundo. Após um terremoto destruir sua caverna, a família embarca em uma jornada por terras perigosas, onde Guy os ajuda com suas invenções e visão de futuro. Grug, inicialmente resistente às mudanças, aprende a aceitar o novo e, ao salvar sua família, transforma-se. Juntos, os Croods iniciam uma nova vida, mais livre e cheia de esperança.

O filme não só trata de questões familiares geracionais, com o pai tendo dificuldade de aceitar o novo, como também traduz o medo e a curiosidade que fizeram a espécie humana evoluir, mantendo-se segura. Por mais que seja de maneira fantasiosa, o filme retrata o que talvez fosse a vivência dos povos humanos na Idade da Pedra, bem como os animais e o meio natural que os cercavam. E, apesar de esses animais serem fantasiosos em sua maioria, são baseados em espécies reais, com alguns representando perigos reais para a família.



Figura 14. Filme: *Os Croods*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.1.2. COMO TREINAR O SEU DRAGÃO 2 (2014)

Esta sequência se inicia com a trama cinco anos após a paz entre vikings e dragões. Solução explora novas terras com Banguela, enquanto lida com a pressão de se tornar o novo chefe de Berk. Ao descobrir uma ameaça liderada por Drago Bludvist, um senhor da guerra que quer controlar todos os dragões, Solução tenta negociar a paz, mas acaba reencontrando sua mãe, Valka, que vive entre dragões em um santuário protegido por um dragão alfa. Enquanto Drago lança um ataque, ele mata o alfa, assume o controle dos dragões e força Banguela a atacar Solução, matando Stoico no processo. Devastado, Solução expulsa Banguela, mas reencontra esperança com a ajuda de sua mãe e de seus amigos. Em Berk, Solução liberta Banguela do controle inimigo, que desperta um poder especial e derrota o novo alfa de Drago, libertando os dragões. Com a vitória, Solução é nomeado chefe, Valka decide ficar, e Banguela é reconhecido como o novo líder dos dragões, selando a união entre humanos e suas criaturas aladas.

No enfrentamento de um inimigo que odeia abertamente as criaturas, o protagonista acaba aprendendo mais sobre a anatomia e a fisiologia de seu melhor amigo dragão, graças ao conhecimento mais experiente de sua mãe, recém-reencontrada. Além disso, o filme exhibe uma característica da sociedade dos dragões que não foi tão abordada no primeiro filme: a existência de dragões alfas. Dessa forma, a obra insere um conhecimento científico de maneira palpável, permitindo que até mesmo crianças aprendam sobre a presença de indivíduos alfas em diversas espécies, como hienas, gorilas, lobos, entre outras.



Figura 15. Filme: *Como Treinar o Seu Dragão 2*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.1.3. COMO TREINAR O SEU DRAGÃO 3 (2019)

Neste encerramento da trilogia, um ano após se tornar chefe, Soluço enfrenta a superlotação de dragões em Berk e ataques constantes de caçadores. Em busca de um refúgio seguro, ele parte para encontrar o lendário Mundo Oculto, enquanto um novo inimigo, Grimmel, tenta capturar Banguela usando uma misteriosa Fúria da Luz como isca. Ao longo da jornada, Banguela se apaixona, torna-se líder dos dragões, e Soluço percebe que humanos e dragões não podem mais coexistir com segurança. Após uma intensa batalha contra Grimmel, Soluço liberta Banguela e entende que precisa deixá-lo partir para proteger sua espécie. Os dragões são libertados no Mundo Oculto, e Soluço se despede de seu melhor amigo. Anos depois, já casado com Astrid e pai de dois filhos, ele visita Banguela e sua nova família de dragões, prometendo manter o segredo até que os dois mundos possam viver em paz novamente.

Este filme, um tanto quanto emocionante, dá uma aula de educação ambiental, pois, para proteger seu amigo e todos os outros dragões dos caçadores, Soluço os liberta para o meio natural. Por mais que quisesse mantê-los ao seu alcance, com a intenção de protegê-los, salvá-los, o protagonista entendeu as necessidades dessas criaturas e forneceu a ajuda que realmente precisavam: a liberdade.

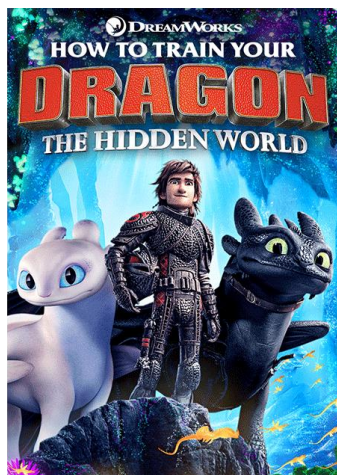


Figura 16. Filme: *Como Treinar o Seu Dragão 3*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.1.4. ABOMINÁVEL (2019)

A animação conta a história de uma adolescente chamada Yi, que encontra um jovem Yeti, conectado às forças da natureza, fugido de um laboratório em Xangai, e o batiza de Everest. Ao lado dos amigos Peng e Jin, ela parte em uma jornada pela China para levá-lo de volta ao Himalaia, enquanto são perseguidos por caçadores liderados pela ambiciosa Dra. Zara. No caminho, Yi redescobre seu amor pela música e se reconecta com sua família e amigos. Ao final, Everest é reunido com sua família, e Yi volta para casa transformada pela aventura.

Esta produção traz à tona o mesmo sentimento de libertar os animais dos maus-tratos que *Como Treinar o Seu Dragão 3* transmitiu. Exibe espécies fantasiosas que, em vez de serem deixadas livres, a Dra. Zara decide que conquistará sua fama através delas, maltratando as pobres criaturas. Por sorte, a protagonista ajuda a libertar o Yeti e a expor as intenções cruéis da cientista.

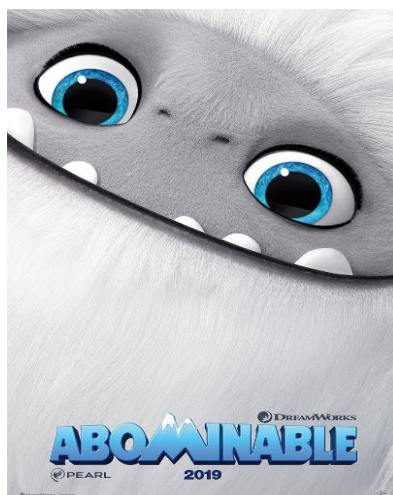


Figura 17. Filme: *Abominável*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.1.5. OS CROODS 2: UMA NOVA ERA (2020)

Neste filme, os Croods continuam em busca de um lar seguro e encontram um paraíso murado habitado pelos Bettermans, uma família evoluída e sofisticada que conhecia os pais de Guy. Enquanto os Bettermans tentam convencer Guy a deixar Eep e adotar seu estilo de vida moderno, tensões crescem entre as famílias. Quando uma crise envolvendo os Macacos-de-Soco e um temível monstro obriga todos a cooperarem, Croods e Bettermans precisam superar suas diferenças. No fim, eles se reconciliam e decidem viver como vizinhos, com Guy e Eep fortalecendo seu relacionamento.

A sequência traz os novos problemas que surgem para a família, mostrando uma evolução das tecnologias dos povos humanos, de maneira bem-humorada e não condizente com a história humana real. Entretanto, assim como no primeiro filme, como plano de fundo, tem-se animais e o meio natural reagindo aos protagonistas da animação.

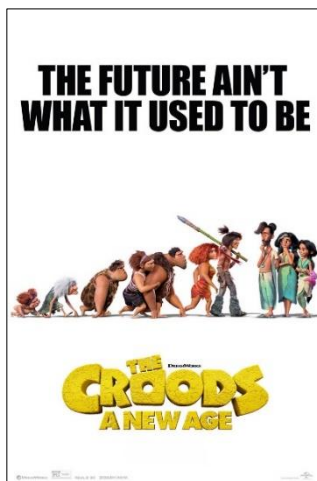


Figura 18. Filme: *Os Croods 2: Uma Nova Era*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.1.6. SPIRIT: O INDOMÁVEL (2021)

Na trama, após causar confusão na casa do avô, a jovem Lucky é enviada para passar o verão com o pai em Miradero, no Velho Oeste. Lá, ela conhece Spirit, um cavalo selvagem que está sendo maltratado por vaqueiros. Ao lado de suas novas amigas Pru e Abigail, Lucky cria um laço com Spirit e, quando seu rebanho é capturado, as três embarcam em uma aventura para resgatá-lo. Durante a jornada, Lucky descobre sua coragem, fortalece amizades e se reconecta com o pai. No fim, ela decide permanecer em Miradero, enquanto Spirit retorna à liberdade com seu rebanho.

Neste *reboot* (nova versão de uma obra de ficção) do filme anteriormente citado, *Spirit: O Corcel Indomável*, a mesma causa da liberdade dos animais é posta em prática. Com um fundo emocional sobre as questões de vida da protagonista, o filme embarca no sentimento de proteção dos animais contra ações antrópicas cruéis.

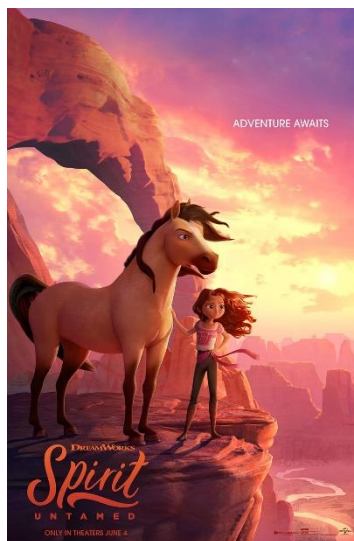


Figura 19. Filme: *Spirit: O Indomável*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.1.7. ROBÔ SELVAGEM (2024)

No enredo, em um futuro distante, a robô Roz é ativada por acidente em uma ilha desabitada após o naufrágio de uma nave de carga. Sem missão definida, ela aprende a se comunicar com os animais locais e acaba criando um filhote de ganso órfão chamado Bico-Vivo. Apesar das dificuldades e do conflito com sua programação, Roz desenvolve sentimentos e um forte vínculo com o ganso. Quando a empresa que a criou tenta capturá-la para estudar seu comportamento incomum, Roz se sacrifica para proteger seus amigos animais. Contudo, ela sobrevive, mas decide partir para evitar colocar todos em perigo. No final, Bico-Vivo reencontra Roz, que revela ainda ter suas memórias, mantendo viva a promessa de retornar.

Com o objetivo principal de arrancar lágrimas do público nos cinemas, esta animação trabalha com muito humor e muita emoção, a relação de mãe e filho. Entretanto, não somente isso, a história mostra o ambiente natural em sua essência: um caos que, ironicamente, é organizado pelo sistema de predadores e presas. Por mais que seja fantástica a união dos animais da ilha, em prol de proteger a robô Roz, o filme mostra o quão difícil é para essas espécies reprimir o seu instinto primitivo e o pensamento individualista de sobrevivência, causando um peso ainda maior à ação de se unir. Este filme ensina e provoca questionamentos sobre os avanços tecnológicos e a apatia do ser humano, que decide sequestrar a robô a todo custo, mesmo que isso signifique a destruição de uma ilha.

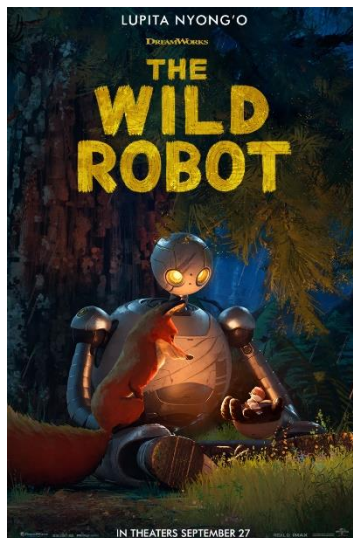


Figura 20. Filme: *Robô Selvagem*.

Fonte: Site oficial da *DreamWorks*.

6.1.8. O LORAX: EM BUSCA DA TRÚFULA PERDIDA (2012)

No filme, Ted, um garoto de 12 anos que vive em uma cidade artificial sem árvores, parte em busca de uma árvore verdadeira para impressionar Audrey, sua paixão. Fora da cidade, ele encontra o recluso Umavezildo, que revela como destruiu a floresta ao ignorar os avisos do protetor da natureza, o Lorax, em nome do lucro. Determinado a restaurar o verde, Ted desafia o prefeito ganancioso O'Hare, que lucra vendendo ar engarrafado. Ted expõe a verdade sobre o mundo exterior e, com o apoio da comunidade, planta a última semente de trúfula no centro da cidade, dando início a uma recuperação ambiental que traz de volta o Lorax.

Esta animação é um grande exemplo do que pode acontecer ao mundo se a humanidade acabar com as florestas. Apesar da fantasia e das piadas, com músicas extremamente divertidas, o filme apresenta uma solução simples para o grande problema da poluição: cuidar do meio ambiente. Muitas vezes, a mídia expõe ideias altamente

tecnológicas para frear o aquecimento global, como o próprio filme satiriza ao mostrar a venda de ar puro, quando uma das soluções mais eficazes é plantar e preservar as florestas, além de interromper a poluição dos ambientes.



Figura 21. Filme: *O Lorax: Em Busca da Trúfula Perdida*.

Fonte: Site oficial da *Illumination*.

6.1.9. PETS: A VIDA SECRETA DOS BICHOS (2016)

Neste longa-metragem, Max, um cão mimado que vive em Nova York, entra em conflito com Duke, um novo cachorro adotado por sua dona. Após serem capturados pelo controle de animais, eles escapam com a ajuda de Bola de Neve, um coelho líder de um grupo de animais abandonados que odeiam humanos. Quando são descobertos como domesticados, tornam-se alvo da gangue. Enquanto tentam voltar para casa, Gidget, uma cachorrinha apaixonada por Max, lidera uma missão de resgate com a ajuda de outros pets. Depois de várias aventuras, Max e Duke se tornam amigos, salvam um ao outro e voltam para casa. Bola de Neve, que jurava vingança, acaba sendo adotado por uma garotinha e encontra um novo lar.

Apesar de não tratar de animais selvagens, o filme fala sobre carinho para com os animais domésticos, visto que o antagonista Bola de Neve e sua gangue odiavam animais domésticos, porque, no caso de Bola de Neve, sofreu maus-tratos dos seres humanos, quando era doméstico. Quanto ao resto da gangue, por terem uma vida mais difícil, odiavam os *pets*, considerando que eram “frescos”, ganhando tudo com facilidade. O ódio da gangue também é

direcionado aos humanos, visto que eles são a causa dos maus-tratos. A importância de cuidar dos animais e do mundo começa em casa. Sendo assim, este filme traz os primeiros passos para se aprender sobre a empatia para com outras espécies.



Figura 22. Filme: *Pets: A Vida Secreta dos Bichos*.

Fonte: Site oficial da *Illumination*.

6.2.0. PETS: A VIDA SECRETA DOS BICHOS 2 (2019)

Nesta sequência, Max agora vive com Duke, sua dona Katie, o novo marido dela e seu filho pequeno, Liam. Ansioso e superprotetor com o menino, Max sofre com estresse até passar um tempo em uma fazenda, onde aprende a enfrentar seus medos com a ajuda de um cão pastor durão chamado Galo. Enquanto isso, Gidget perde o brinquedo favorito de Max e precisa se infiltrar em um apartamento cheio de gatos para recuperá-lo. Paralelamente, o coelho Snowball e a cadelinha Daisy embarcam em uma missão para libertar Hu, um tigre branco maltratado por um cruel dono de circo. As tramas se cruzam quando Sergei, o vilão do circo, tenta recapturar Hu e Daisy, levando os pets a uma perseguição de trem cheia de ação. Com coragem e trabalho em equipe, eles derrotam Sergei e salvam Hu, que encontra um novo lar. Max, agora mais confiante, supera sua ansiedade e aceita que Liam está crescendo.

Diferentemente da sequência de *Os Croods*, este filme muda o foco para a evolução da relação entre Max, Duke e o novo membro da família, o que ocasiona diversas confusões. Mas não apenas isso. A obra também aborda a realidade de muitos animais de circo ao redor do mundo: o sofrimento das espécies mantidas enjauladas para fins de entretenimento, como é o caso do tigre Hu. Se no primeiro filme a empatia era voltada para os animais domésticos, neste a empatia se volta para os animais selvagens.



Figura 23. Filme: *Pets: A Vida Secreta dos Bichos 2*.

Fonte: Site oficial da *Illumination*.

6.2.1. PATOS! (2023)

Nesta animação, Mack Mallard é um pato superprotetor que reluta em deixar seu lago na Nova Inglaterra com sua esposa Pam e seus filhos, Dax e Gwen. Após conhecerem um grupo de patos migratórios, Pam convence Mack a levá-los em uma jornada até a Jamaica. No caminho, enfrentam tempestades, predadores e até um restaurante em Nova York, onde libertam uma arara chamada Delroy. Mais tarde, descobrem que um aparente paraíso de patos é, na verdade, uma fazenda que os vende para chefs, incluindo o vilão do restaurante. Após um resgate cheio de ação envolvendo um helicóptero, Mack aprende a confiar em Dax, e a família finalmente chega à Jamaica, celebrando sua liberdade e união.

Tratando de questões como confiança e amor pela família, este filme tem como tópico principal a migração dos patos. Algo que poderia parecer desinteressante para muitas crianças é apresentado de maneira lúdica e divertida, transmitindo conhecimento sem a rigidez dos documentários sérios.



Figura 23. Filme: *Patos!*.

Fonte: Site oficial da *Illumination*.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para concluir, este artigo demonstrou diversas formas de ensino lúdico, mas não só isso. Foi demonstrada a eficácia da utilização dos filmes, pois, além dos resultados positivos encontrados pela comunidade científica nos artigos utilizados como base da fundamentação teórica, também foram apresentados os resultados positivos de formas criativas de ensino lúdico exibidas nos exemplos encontrados na mídia. Concomitante a isso, a extensa lista de animações de apenas duas empresas, com suas interpretações de como utilizá-las na EA, evidencia a enorme quantidade de material, bem como a forma de aplicar esse material, que os professores terão em mãos quando quiserem utilizar os filmes. E essa lista é apenas uma pequena amostra de uma grande realidade, visto que existem inúmeras empresas de animação com filmes que se adequam ao tema de maneira espetacular, como a extinta Blue Sky Studios, a Walt Disney Animation Studios, a Pixar Animation Studios, entre outras. É necessário que existam mais trabalhos acerca deste tema, pois se trata de uma ferramenta importante e que, apesar de já existirem muitos estudos sobre ela, ainda é pouco aplicada na prática.

Portanto, sim, é possível utilizar filmes, mesmo que exista o problema da infraestrutura das escolas, visto que podem ser marcadas aulas fora do ambiente escolar, como passeios a cinemas ou exibições públicas de filmes,

com o aval dos pais e da direção das escolas, como no exemplo proposto por Silveira et al. (2024), que, apesar de não utilizar filmes, retira os alunos do espaço formal de ensino para levá-los ao conhecimento.

8. REFERÊNCIAS

ALBA: A WILDLIFE ADVENTURE. [s.l.]: Ustwo Games, 2020. Jogo eletrônico. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/1337010/Alba A Wildlife Adventure?snr=1 8 512 513 501](https://store.steampowered.com/app/1337010/Alba_A_Wildlife_Adventure?snr=1_8_512_513_501). Acesso em: 11 nov. 2024.

AMORIM, C. F.. **Filmes de animação da educação ambiental: uma contribuição pedagógica para a formação de professores das escolas do município de Feira de Santana – BA**. Dissertação (mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Rede Nacional para Ensino das Ciências Ambientais, Universidade Estadual de Feira de Santana. Feira de Santana, 110 p., 2024.

BOTELHO, R. & RIBEIRO, G. A. C.. A aprendizagem significativa: as possíveis contribuições do cinema de animação como recurso didático para a educação ambiental no ensino fundamental. **Caderno Intersaberes**, Curitiba, v. 12, n. 44, p. 133-147, dez. 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 11 nov. 2024.

BRASIL. Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999. **Diário Oficial da União**, Brasília, Seção 1, p. 1. 27 abr. 1999. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9795.htm. Acesso em: 11 nov. 2024.

BUISAN, J. P. *et al.*. Exploring the impact of using cinema and TV series in medical education: a systematic review. **Medicina Clínica Práctica**, Catalunha, v. 7, p. 100421, abr. 2024.

DINIZ, J. F. & BARBA, C. H.. Para onde foram as andorinhas? Cinema indígena como estratégia de ensino das mudanças climáticas. **REMEA - Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**, Rio Grande, v. 40, n. 3, p. 117–135, set. 2023.

EDUCAÇÃO AMBIENTAL: JOGOS E GIBI AUXILIAM NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM. **Legado das Águas**, 2020. Disponível em: <https://legadodasaguas.com.br/educacao-ambiental-jogos-e-gibi-auxiliam-no-processo-de-aprendizagem/>. Acesso em: 15 maio 2025.

FELIPO BELLINI. O que é lúdico? – Atividades lúdicas. [S.l.: Felipe Bellini], 2018. 1 vídeo (ca. 10 min). Publicado pelo canal Felipe Bellini. Disponível em: <https://youtu.be/QhD4usMy3T8?si=-1AHKUIGktlwJa0X>. Acesso em: 11 nov. 2024.

FILMES. DreamWorks, 2024. Disponível em: <https://www.dreamworks.com/>. Acesso em: 11 nov. 2024.

GUARDIÕES DA MATA ATLÂNTICA. **Legado das Águas**, 2021. Disponível em: <https://legadodasaguas.com.br/guardioes-mata-atlantica/#1700149003636-dc35fbbb-086e>. Acesso em: 15 maio 2025.

HONORATO, T. G. *et al.*. Cinema brasileiro e o ensino dos transtornos da personalidade. **Revista Brasileira de Educação Médica**, Brasília, v. 45, n. 2, p. e096, jun. 2021.

MARQUEZ, L. V. *et al.*. “Aprendizagem Baseada em Memes”: criatividade, afeto e cuidado em um componente curricular de Saúde Coletiva. **Revista Brasileira de Educação Médica**, Brasília, v. 47, n. 2, p. e052, jun. 2023.

MINECRAFT COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL. **Big Brain**, 2022. Disponível em: <https://bigbrain.com.br/tecnologia-que-faz-sua-escola-crescer/minecraft-como-ferramenta-de-educacao-ambiental/>. Acesso em: 15 maio 2025.

MIRANDA, G. P.; BEZERRA, Ed P.. Educação ambiental e envolvimento do jogador em Alba: uma aventura selvagem. In: TRILHA DE EDUCAÇÃO – ARTIGOS CURTOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 21, 2022, Natal. **Anais**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 1106-1110.

NOSSOS FILMES. Illumination, 2024. Disponível em: <https://www.illumination.com/>. Acesso em: 11 nov. 2024.

SILVA, N. S. *et al.*. Ocorrência de Ondas de Calor com Dados de Reanálises em áreas do Nordeste, Amazônia e Centro-Sudeste do Brasil. **Revista Brasileira de Meteorologia**, Rio de Janeiro, v. 37, n. 4, p. 441–451, out. 2022.

SILVEIRA, A. *et al.*. Cultura indígena Kaingang e o cuidado ambiental: abordagens nas aulas de educação física. **Movimento**, Erebango, v. 30, p. e30007, jul. 2024.

VIEIRA, F. Z.. **A utilização didática do cinema para a aprendizagem da educação ambiental – PR**. Dissertação (mestrado) – Programa de pós-graduação em educação, Universidade Estadual de Ponta Grossa. Ponta Grossa, 139 p., 2009.