

GUIA DO EDUCADOR PARA O FILME “A VIAGEM DE CHIHIRO”

EDUCATOR'S GUIDE TO THE FILM "CHIHIRO'S TRIP"

Mariana Oliveira Vieira dos Santos¹

Raissa da Costa Winkelstroter²

Flávia Oliveira Borges e Melo³

Isabela Ferracioli Outeiro⁴

Alcione Alves Ferreira Fragas⁵

Marcelo Diniz Monteiro de Barros⁶

RESUMO

Este guia tem como objetivo utilizar o filme de animação japonesa “A viagem de Chihiro” (2001) como proposta para a elaboração de um guia para educadores. Sucesso de bilheteria ao redor do mundo, o oitavo longa-metragem de Hayao Miyasaki ganhou o prêmio do Oscar em 2003. A animação narra a história de Chihiro, uma garota de 10 anos que estava de mudança da residência junto aos seus pais e adentra em um mundo cercado de bruxas, dragões e espíritos. O desafio de Chihiro é a tentativa de salvar seus pais que foram transformados em porcos pela bruxa Yubaba. Na história, ela recebe a ajuda de Haku - aprendiz da bruxa, Sen - Rosto espírito que a acompanha e Zeniba, a irmã gêmea de Yubaba. Haku explica para Chihiro que ela precisa trabalhar para não ser transformada em um animal. Chihiro começa a trabalhar na Casa de Banho de Yubaba, sacrificando seu nome, passa a se chamar Sen em busca de resgatar seus pais. O guia aborda detalhes importantes e aspectos culturais que permeiam a narrativa com o intuito de trazer propostas interdisciplinares conectando as matérias de Ciências, Geografia e Português.

Palavras-chave: Filme como estratégia de ensino; Educação audiovisual; A viagem de Chihiro.

ABSTRACT

This guide aims to use the movie Japanese animation "Chihiro's trip" (2001) as a proposal for the elaboration of an interdisciplinary project to educators. Box office success around the world, the eight-feature film of Hayao Miyazaki, won the Oscar award in 2003. The animation tells

¹Licenciada e Bacharel em Geografia pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-Minas), especialização em Neurociência Educacional pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-Minas), atualmente é graduanda em Pedagogia na Universidade do Estado de Minas Gerais – (UEMG). E-mail: mariana.0294759@discente.uemg.br

² Bacharel em Teologia pela Faculdade Batista de Minas Gerais, atualmente é graduanda em Pedagogia na Universidade do Estado de Minas Gerais – (UEMG). E-mail: raissa.0294645@discente.uemg.br

³ Graduanda em Pedagogia na Universidade do Estado de Minas Gerais – (UEMG). E-mail: flavia.0294636@discente.uemg.br

⁴ Graduanda em Pedagogia na Universidade do Estado de Minas Gerais – (UEMG). E-mail: isabela.0294663@discente.uemg.br

⁵ Bacharel em Gestão Recursos Humanos na Faculdade Estácio de Sá (UNESA), atualmente é graduanda em Pedagogia na Universidade do Estado de Minas Gerais – (UEMG). E-mail: alcione.0294199@discente.uemg.br

⁶ Professor do Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino da Faculdade de Educação da Universidade do Estado de Minas Gerais. Bolsista de Produtividade em Pesquisa pela Universidade do Estado de Minas Gerais. Professor Adjunto IV do Departamento de Ciências Biológicas da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte – Minas Gerais. E-mails: marcelodiniz@pucminas.br e marcelo.barros@uemg.br

the history of Chihiro, a 10 years old girl who was moving with her parents and enter a world surrounded by witches, dragons and spirits. Chihiro's challenge is trying to save her parents who were turned into pigs by the witch Yubaba. In the history she receives help from Haku apprentice of the witch, faceless spirit that accompanies her and Zeniba the twin sister of Yubaba. Haku explains to Chihiro that she needs to work to not be turned into an animal. Chihiro starts working at the Yubaba's Bath House, sacrificing her name, changing to Sen in order to rescue her parents. The guide address important details and cultural aspects that permeate the narrative in order to bring interdisciplinary proposals connecting Science, Geography and Portuguese subjects.

Keywords: Film as teaching strategy; audio-visual education; Chihiro's trip.

1 INTRODUÇÃO

O filme de animação japonesa “A viagem de Chihiro” (2001) foi produzido e roteirizado por Hayao Miyazaki. Essa produção cinematográfica perpassa pela rica cultura oriental. O enredo é construído em torno de Chihiro, uma garota que entra em várias aventuras em um mundo repleto de criaturas sobrenaturais como dragões, bruxas e espíritos, típicos do folclore japonês (Silva; Marcelino, 2018).

De acordo com Silva e Marcelino (2018), a narrativa entrelaça-se entre o mundo físico e espiritual, uma vez que Chihiro e seus pais, que estavam de mudança de residência, perderam-se no caminho e entram em um mundo mágico. Ao entrar nesse novo mundo, Chihiro e seus pais começam a explorar a descoberta e, em pouco tempo, os pais de Chihiro são transformados em porcos. Para ter os pais de volta, Chihiro vai trabalhar em uma casa de banho de Yubaba e perde seu nome, o que simbolicamente significa a morte da menina, passando a se chamar Sen, mas sua intenção é recuperar os pais novamente.

Dessa forma, no decorrer da narrativa, é perceptível a influência das ações e relações antrópicas sobre o meio ambiente, marca registrada do roteirista Hayao Miyazaki, trazendo com suas produções uma visão crítica da realidade (Silva; Marcelino, 2018).

Ainda é fundamental salientar que a utilização de filmes e documentários no meio acadêmico é um recurso que pode auxiliar na construção do conhecimento de forma significativa.

Portanto, este guia do educador tem como proposta orientar docentes da educação básica no segmento dos anos iniciais do ensino fundamental a utilizar o filme a “A viagem de Chihiro” para apresentar questões ambientais e também para sensibilizar os estudantes em uma perspectiva espiritual, de como o meio ambiente está diretamente ligado às ações do homem.

2-Guia do educador na prática pedagógica

Este guia do educador tem como proposta ser desenvolvido de forma interdisciplinar, visto que a animação “A viagem de Chihiro” apresenta várias interfaces que podem ser trabalhadas dentro das disciplinas de Ciências, Geografia e Português. Segundo a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018), os Anos Iniciais do Ensino Fundamental têm como proposta apresentar oportunidades lúdicas para o educando no processo de ensino-aprendizagem, destacando-se ainda a importância do desenvolvimento da oralidade, a associação das múltiplas linguagens e a utilização de recursos científicos e midiáticos (Quadro1).

Cabe ressaltar que a BNCC também registra relevância das vivências dentro do âmbito educacional, social, familiar e o contato com as diversas tecnologias que auxiliam na construção da aprendizagem crítica e reflexiva e estimulam o aprendiz a ser um indivíduo curioso e questionador (Brasil, 2018).

Diante disso, os docentes que utilizarem esse recurso deverão sugerir uma proposta de projeto, pois os discentes precisarão de tempo para inferir de forma significativa o conhecimento presente no filme e, concomitantemente, produzir uma leitura crítica que perpassa por vários conhecimentos.

Quadro 1 – Habilidades desenvolvidas através da proposta de projeto interdisciplinar de acordo com os componentes curriculares da BNCC

Quadro BNCC			
Título do Projeto	Componentes Curriculares	Habilidades	Produto Final
Um olhar estrangeiro sobre as ações antrópicas no meio ambiente	Ciências	(EF05CI03) Selecionar argumentos que justifiquem a importância da cobertura vegetal para a manutenção do ciclo da água, a conservação dos solos, dos cursos de água e da qualidade do ar atmosférico.	Caderno de campo
		(EF05CI04) Identificar os principais usos da água e de outros materiais nas atividades cotidianas para discutir e propor formas sustentáveis de utilização desses recursos.	
		(EF05CI05) Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana.	
	Geografia	(EF05GE08) Analisar transformações de paisagens nas cidades, comparando sequência de fotografias, fotografias aéreas e imagens de satélite de épocas diferentes.	
		(EF05GE10) Reconhecer e comparar atributos da qualidade ambiental e algumas formas de poluição dos cursos de água e dos oceanos (esgotos, efluentes industriais, marés negras etc.).	
		(EF05GE11) Identificar e descrever problemas ambientais que ocorrem no entorno da escola e da residência (lixões, indústrias poluentes, destruição do patrimônio histórico etc.), propondo soluções (inclusive tecnológicas) para esses problemas.	
	Português	(EF05LP19) Argumentar oralmente sobre acontecimentos de interesse social, com base em conhecimentos sobre fatos divulgados em TV, rádio, mídia impressa e digital, respeitando pontos de vista diferentes.	
		(EF05LP20) analisar a validade e força de argumentos em argumentações sobre produtos de mídia para público infantil (filmes, desenhos animados, HQs, games etc.), com base em conhecimentos sobre os mesmos	
		(EF05LP24) Planejar e produzir texto sobre tema de interesse, organizando resultados de pesquisa em fontes de informação impressas ou digitais, incluindo imagens e gráficos ou tabelas, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	
		(EF35LP21) Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.	
		(EF35LP25) Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.	

Fonte: Adaptado da BNCC (2018).

Nesse sentido, os docentes que usarem este guia deverão utilizar a plataforma *streaming* Netflix ou plataformas gratuitas como (sites: xpanimes.com; filmize.tv; adorocinema.com etc.), pois o filme está disponível nesses ambientes ou o professor pode passar o filme nas aulas para deixar mais acessível aos discentes.

2.1 Interdisciplinaridade nas escolas

Nos últimos anos, a interdisciplinaridade ganhou maior visibilidade no contexto educacional, visto que os professores apresentam demandas dentro das instituições educacionais (Barroso, 2021).

Para Perin e Malavasi (2020), o docente necessita apresentar diferencial em relação aos demais profissionais, e trabalhar de forma interdisciplinar pode ser uma possibilidade. Ainda na perspectiva do professor, é necessário que o mesmo desenvolva e compartilhe o conhecimento sem isolar nenhuma área do conhecimento, pois dessa maneira o estudante pode ter uma aprendizagem mais integral.

Barroso (2021) explica que esse diálogo entre as disciplinas às vezes é difícil, visto que, no Brasil, componentes curriculares presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aparecem separados, influenciando, assim, na fragmentação de conteúdo. Dessa forma, cabe ao docente e à escola fazer a interlocução entre as disciplinas, para auxiliar no diálogo de diversos saberes dentro de uma proposta pedagógica.

2.2 Aprendizagem baseada em projetos

A aprendizagem baseada em projetos (ABP) tem como proposta o fato de o estudante ser o protagonista da sua aprendizagem, fazendo, assim, situações reais do cotidiano serem parte do processo de aquisição de conhecimento. Dessa forma, esse tipo de ensino implica na construção de alguns questionamentos sobre assuntos de interesse dos discentes, para identificar os problemas que serão estudados (Barroso, 2021).

Diante do exposto, aprendizagem baseada em projetos é um exemplo de ensino que favorece o diálogo entre várias áreas do conhecimento, pois, através de um projeto, podem ser analisados vários conteúdos, atribuindo ao tema diversas conexões (Barroso, 2021).

Portanto, aprendizagem baseada em projetos auxilia que o estudante aprenda de forma significativa, construa estratégias para desenvolver o conhecimento científico dentro da escola e usufrua do mesmo, no seu cotidiano (Santos; Rossi, 2020).

3 PÚBLICO- ALVO

Este guia foi desenvolvido com a intenção de que seja aplicado aos alunos do 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Entretanto, os docentes poderão adaptar as atividades e direcionar as mesmas a outros anos do Ensino Fundamental.

4 REVISÃO DA LITERATURA

4.1 Filme e a educação

As produções cinematográficas, após a regulamentação da Lei n. 13.006, de 27 de junho de 2014, vêm ganhando espaço em sala de aula, visto que ela assegura que a escola deve passar no mínimo duas horas mensais de filmes e que tenha uma proposta pedagógica, visando uma aprendizagem mais crítica e menos tradicional (Fam; Teodoro; Reis,2021).

Segundo Fam, Teodoro e Reis (2021), para que a prática pedagógica com a utilização de filmes aconteça de forma significativa, é necessário que o docente mantenha o diálogo com os alunos e que os auxilie na construção do conhecimento, enriquecendo o repertório do aprendiz.

Dessa maneira, a utilização de filmes em sala de aula é importante para que o estudante construa o conhecimento crítico e também faça reflexão do filme proposto de forma que possa dialogar e contextualizar dentro de sala e fora dela (Fam; Teodoro; Reis,2021).

Como explica Lopes (2021), para a melhor exibição de filmes no contexto escolar, o professor deve fazer um planejamento e também deve propor atividades que tenham fundamentação teórica e um recurso pedagógico de qualidade, visando a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos.

Outros guias para educadores utilizando filmes e também livros foram desenvolvidos para auxiliar docentes dentro de sala de aula, como o elaborado por Pereira e Barros (2017), que construíram um guia sobre o filme “Rango”, contando a história do camaleão que passa por uma crise de identidade. Sessémeandê; Barros e Vaz (2022) desenvolveram o guia do educador sobre o filme “Kiriku e a feiticeira”, evidenciando uma narrativa construída em torno de uma lenda africana e de uma criança que nasce com altas habilidades. Souza e Barros (2023) investigaram o livro “O meu pé de laranja lima “que descreve a vida de Zezé, uma criança que

mora no Rio de Janeiro, cujo pai se encontra desempregado e que possui uma mãe que trabalha em uma fábrica.

Portanto, este trabalho tem como proposta apresentar o filme como um recurso tecnológico acessível dentro do contexto de sala de aula, possibilitando aos docentes de educação básica praticar e produzir atividades significativas e reflexivas para os educandos.

4.2 Meio ambiente e a espiritualidade

Oliveira (2016) destaca o pensamento e as características recorrentes nas obras do autor Hayao Miyasaki, evidenciando sua preocupação sobre a interação do homem com a natureza ao abordar eixos temáticos desde o ativismo ambiental a questões culturais e sociais do Japão tradicional e contemporâneo.

No âmbito da relação entre espiritualidade e meio ambiente, Miyasaki aborda temas como capitalismo, consumo exagerado e ganância, tecendo duras críticas à relação do homem com o planeta, mas sinalizando que responsabilizar-se pelos próprios atos é o único caminho para a regeneração e redenção. Por meio de metáforas e simbologias, narra os males advindos da ação predatória do homem sobre a natureza. Para tanto, personifica rios poluídos, tal qual valores como a ganância e a ambição (Orgado, 2010).

Desse modo, são apresentados humanos sendo transformados em porcos, ao sucumbirem à gula, bem como alguns funcionários da casa de banho sendo literalmente engolidos pelo espírito da ganância, diante da manifestação do desejo crescente pelo ouro (Imagem 1).

Neste ponto, destacamos a interação de Chihiro com o espírito Sem-Rosto que não tem a estrutura de um corpo ou forma definida, carrega uma máscara inexpressiva no lugar do rosto, parece ser tranquilo e pacífico e ajuda Chihiro a entrar na casa de banho (Silva; Marcelino, 2018).

Imagem 1: Espírito Sem-Rosto



Fonte: <https://spiritedaway.fandom.com/pt-br/wiki/No-Face>

De acordo com Rocha Neto (2019) a imagem é a representação da cena em que o espírito Sem-Rosto causa desordem no local ao absorver a personalidade gananciosa, literalmente engolindo os personagens. É pertinente registrar, neste momento, a atitude advertida pela garota Chihiro (Imagem 2).

Imagem 2: Cena do Espírito Sem-Rosto engolindo os personagens



Fonte: <https://coisasdojapao.com/2017/03/cofrinho-do-personagem-sem-rosto-da-animacao-a-viagem-de-chihiro-devora-moedas-arrota-e-toca-musica/>

A apresentação da figura do Deus do Rio, sob a forma do Deus Fedido, evidencia a crise socioambiental. Submerso num lamaçal de dejetos e lixo humano – placa, bicicleta, canos, armário, dentre outros, frequentemente descartados de maneira indevida, como, por exemplo,

em rios e matas – vai buscar, no banho de ervas da casa de banho da bruxa Yubaba a sua libertação da interferência humana.

De acordo com Pinto (2019), o longa representa a personificação de coisas inanimadas, fator que causa estranheza e traz um novo olhar do espectador para a obra, e também representa características específicas que estão ligadas à religião xintoísta (religião nativa do Japão). Tal religião crê que existe a presença de espíritos em tudo que há no universo. "Na entrada da floresta, há um *torii*, espécie de porta de madeira que, na tradição xintoísta representa a divisão entre o mundo comum e o mundo espiritual" (Rocha Neto, 2019, p. 17).

Na perspectiva de Pinto (2019), sobre o personagem Haku agir como uma espécie de protetor de Chihiro e seu guia por aquele mundo desconhecido, verifica-se, de maneira simbólica, o espírito de um rio. É notória a intenção de Miyasaki, pelo fato de estender uma crítica à produtividade massiva, excessivamente poluente e nociva.

Haku é quem ajuda e protege Chihiro assim que a cidade anoitece. Ele vai orientá-la a pedir trabalho para o Senhor Kamashi (Imagem 3).

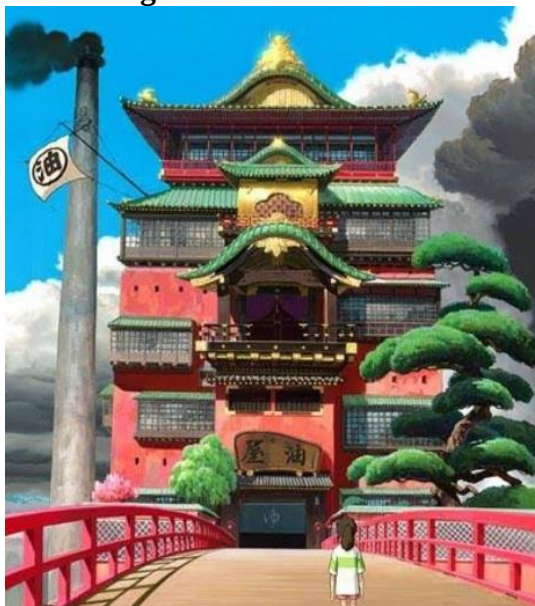
Imagem 3: Haku e Chihiro



Fonte: <https://japaoreal.com/2023/05/19/a-viagem-de-chihiro-as-duvidas-mais-basicas-pelo-hayao-miyasaki/>

A casa de banho, local em que Chihiro vai trabalhar, é um elemento importante da cultura japonesa, servindo tanto para limpeza individual quanto para convívio comunitário, onde as barreiras e os status são diminuídos (Silva; Rocha Neto, 2019, p. 17) (Imagem 4).

Imagem 4: A casa de banho



Fonte:

https://ghibli.fandom.com/de/wiki/Analyse:Yunas_des_Badehauses

De acordo com Oliveira (2016), o filme utiliza da fantasia e do misticismo como elementos de criação. Logo no início, Chihiro se assusta ao encontrar divindades presentes no universo mitológico japonês, onde rios e animais se manifestam e se vinculam ao animismo, influenciando a obra do autor na brincadeira com a imaginação (Imagem 5).

Imagem 5: Dosojin-Estátuas que indicam deuses protetores na viagem



Fonte: <https://www.planoextra.com/2020/03/a-viagem-de-chihiro-critica.html?m=1>

No livro “Ideias para adiar o fim do mundo”, o líder indígena Ailton Krenak critica a ideia de humanidade como algo separado da natureza. “Quando despersonalizamos o rio, a montanha, quando tiramos deles os seus sentidos, considerando que isso é atributo exclusivo

dos humanos, nós liberamos esses lugares para que se tornem resíduos da atividade industrial e extrativista” (Krenak, 2019, p .24). Para ele, tal separação se constitui numa premissa para o desastre socioambiental de nossa era. Classifica os habitantes do planeta entre superiores e inferiores, segregando o mundo entre aqueles que pertencem ao grupo dos humanos e o restante dos seres, tidos, pelo primeiro, como meras mercadorias destinadas a suprir suas necessidades e demandas.

O rio Doce, que nós, os Krenak, chamamos de Watu, nosso avô, é uma pessoa, não um recurso, como dizem os economistas. Ele não é algo de que alguém possa se apropriar; é uma parte da nossa construção como coletivo que habita um lugar específico, onde fomos gradualmente confinados pelo governo para podermos viver e reproduzir as nossas formas de organização (Krenak,2019, p. 21).

Nesse viés, o chamado Antropoceno – termo cunhado pelo Prêmio Nobel de Química Paul Crutzen – firma-se como uma época da Terra marcadamente paradoxal, na qual o protagonismo do ser humano o tem levado a grandes avanços científico-tecnológicos, mas à custa do sacrifício da mãe Terra. Ações nocivas ao planeta e a si mesmo aproximam-no cada vez mais da extinção. Como bem menciona Krenak, a compreensão deste peso que o ser humano vem imprimindo à Terra deveria soar como um alarme em toda a humanidade (Krenak, 2019, p. 23).

5 PROPOSTAS DE ATIVIDADES

Título: *Um olhar estrangeiro sobre as ações antrópicas no meio ambiente*

ETAPA 1

Antes de introduzir a animação, sugere-se a realização de uma roda de conversa acerca das vivências, impressões e ideias de cada um com relação aos principais temas a serem observados no filme. Neste momento, o professor deverá dividir a turma em grupos e disponibilizar, para cada um, textos jornalísticos e imagens. Para melhores resultados, têm-se como ponto de partida as seguintes indagações:

- Por que o equilíbrio ecológico é importante para o planeta?
- O que é lixo?
- Você sabe quantas sacolas de lixo sua família produz em casa?
- Quantas sacolas você enche de lixo em um dia? Pense, por exemplo, nas folhas que você arranca ou rasga do caderno...

- Você tem alguma ideia de quantas sacolas de lixo são produzidas por dia, na escola?
- Você considera o lixo um problema? Na sua casa, na escola, nos arredores da escola ou na cidade?
- E no trajeto de sua casa para a escola e vice-versa, o lixo gera algum transtorno? Interfere na sua caminhada?
- O que é poluição?
- Como a poluição afeta o meio ambiente e a nossa qualidade de vida? E quais ações humanas podem ter um efeito nocivo sobre os mesmos?
- Como podemos amenizar esses impactos?

Após a exibição da animação, propõe-se a retomada das indagações para uma nova reflexão. Agora, articulada à narrativa, à cultura japonesa e às simbologias apresentadas.

Tal etapa tem por objetivo instigar a discussão sobre o tema, identificando o que os estudantes efetivamente conhecem, num momento prévio à exibição; e, posteriormente, a compreensão dos conteúdos relativos à disciplina de Ciências que são abordados na animação, além de despertar o interesse pela animação e pelo processo que está por vir.

Vídeos para o estudo complementar

Ailton Krenak: "Eu luto para defender a vida no planeta Terra". Canal Supren. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T3GdKSre3XU>. Acesso em: 24 jun. 2023.

Turma da Mônica: “Vamos cuidar do meio ambiente”. Canal da Turma. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pT8Oh4307F8>. Acesso em: 23 jun. 2023.

Jogos interativos. Edukatu. Disponível em: <https://edukatu.org.br/tags?id=game>. Acesso em: 23 jun. 2023

PROFESSORA CORUJA. Dia da água- Atividades e Experiências incríveis! 2022. Disponível em: <https://youtu.be/3oB8NoEPIWY> Acesso: 28 jun. 2023.

Sites para o estudo complementar

Edukatu: <https://edukatu.org.br/>. Acesso em: 23 jun. 2023.

AMA: <https://blog.cidadeama.com.br/a-grande-mancha-de-lixo-no-pacifico/>.

ETAPA 2

Realizar em sala de aula o experimento que aborda a poluição da água.

Materiais utilizados:

- Travessa transparente com água;
- Brinquedos de plástico para representar animais marinhos;
- Canudinhos de plástico;
- Jornal;
- Tinta guache azul;
- Pincel;
- Café em pó;
- Óleo;
- Algodão, papel toalha, colher.

Procedimentos:

Inicialmente, o professor deverá instigar uma reflexão sobre como a água está limpa e, gradativamente, acrescentar os canudinhos de plásticos e pedaços de jornal, a fim de representar o descarte indevido de lixo que ocorre em um ecossistema aquático.

Em seguida, deve ser adicionada uma mistura de 2 colheres de café em pó e 2 colheres de óleo, demonstrando as alterações no aspecto da água e na textura dos brinquedos, à medida que a água se torna poluída. Neste momento, o professor deverá instigar os estudantes a traçar hipóteses para solucionar o problema e abrir espaço/tempo para livre experimentação de limpeza do cenário, e poderão utilizar materiais tais como algodão, papel toalha, colher.

Paralelamente, é importante que o professor questione os estudantes sobre como a poluição pode afetar os rios, mares, oceanos e seus fatores bióticos, deixando-os perceber a textura da água antes e depois dos poluentes; bem como, direcione-os a perceber quão trabalhosas são as ações de restauração de áreas degradadas.

Posteriormente, na disciplina de Geografia, serão realizadas algumas idas a campo, tanto nos arredores da escola quanto em outros locais – parque, lagoa ou praia –, a serem previamente discutidos e definidos em conjunto, para observar ecossistemas degradados pela ação humana e a quantidade de lixo descartado indevidamente.

Nesta etapa, os estudantes terão, portanto, a oportunidade de trocar conhecimentos e ideias, sendo instigados a planejar e organizar, coletivamente, ações de intervenção voltadas para diminuir a produção de lixo no dia a dia, bem como para recuperar a área degradada. Tais ações deverão incluir, preferencialmente, a mobilização de toda a comunidade escolar, em um exercício de sensibilização e análise crítica em relação às ações antrópicas sobre o meio ambiente, orientado para a construção de um novo modelo de consciência ambiental.

ETAPA 3

Por fim, cada estudante irá desenvolver durante as aulas de Português, um caderno de campo com suas observações e análises do ambiente e da experiência, além dos registros fotográficos referentes.

Como era. Como ficou. Como será. A escrita terá como foco as paisagens, os espaços geográficos, o ecossistema e as transformações promovidas ao longo de todo o processo de intervenção, a ser socializado em uma feira científica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de filmes em sala de aula é uma proposta interessante para desenvolver uma aula diferenciada e, ao mesmo tempo, com fundamentação teórica. Desta forma, a animação “A viagem de Chihiro” apresenta em seu enredo a rica cultura oriental, a relação do homem com o meio ambiente e a questão da espiritualidade.

Acrescenta-se, ainda, que a proposta deste projeto interdisciplinar tem como intuito facilitar a compreensão sobre a cultura japonesa através da produção cinematográfica, apresentar gêneros textuais distintos e também sensibilizar os participantes do projeto da importância da relação do homem com meio em que está inserido.

Espera-se que, com este guia, os estudantes fiquem motivados em realizar as atividades e façam uma reflexão crítica sobre a temática proposta pelo filme, possibilitando, assim, uma maior aprendizagem e correlacionando o filme com várias áreas do conhecimento.

REFERÊNCIAS

A VIAGEM de Chihiro. Dirigido e roteirizado por Hayao Miyazaki e produzido por Toshia Suzuki. Japão: Studio Ghibli,2001, 2h 5min.

BADEHÄUSER in Japan. **Guibli.Fandom**. Imagem 4. Disponível em: https://ghibli.fandom.com/de/wiki/Analyse:Yunas_des_Badehauses. Acesso em :15 ago. 2023.

BARROSO, Daniella. **Projetos Integradores**. Solução Crescer Transformar. São Paulo: Editora do Brasil, 2021.

BRASIL, **Lei nº 13.006, de 27 de junho de 2014**. Acrescenta o 8º ao Art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2014/lei-13006-26-junho-2014-778954-publicacaooriginal-144445-pl.html>. Acesso em:15 ago. 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em :24 jun. 2023.

DOSOJIN. **Planeta Extra**. Imagem 5. Disponível em: <https://www.planoextra.com/2020/03/a-viagem-de-chihiro-critica.html?m=1>. Acesso em: 15 ago. 2023.

FAM, Antônio Eustáquio de Oliveira; TEODORO, Natália Cristina Campos Godinho; REIS, Sérgio Pereira dos. Cinema e Educação: dialogicidade na programação e exibição de filmes em sala de aula. **Revista Educação Pública**, v. 21, n. 19, 25 maio 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/7/cinema-e-educacao-dialogicidade-na-programacao-e-exibicao-de-filmes-em-sala-de-aula>. Acesso em: 10 jun. 2023.

HAKU. **Japão real**. Imagem 3. Disponível em: <https://japaoreal.com/2023/05/19/a-viagem-de-chihiro-as-duvidas-mais-basicas-pelo-hayao-miyasaki/>. Acesso em: 15 ago. 2023.

KRENAK, A. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

LOPES, Paulo Cesar de Almeida Barros. O uso do cinema no ensino. **Revista Educação Pública**, v. 21, n. 1, 12 jan. 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/1/o-uso-do-cinema-no-ensino>

NO – FACE. **Spirited Away**. Imagem 1. Disponível em: <https://spiritedaway.fandom.com/pt-br/wiki/No-Face>. Acesso em: 15 ago. 2023.

OLIVEIRA, Janete da Silva. **Por entre mitos e fadas**: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyazaki. Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Literatura, Cultura e Contemporaneidade do Departamento de Letras do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC- Rio. 2016. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=27476@1>

ORGADO, Gisele Tyba Mayrink Redondo. **A tradução de metáforas no filme japonês A viagem de Chihiro**. 112 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, UFSC, Florianópolis, 2010.

PEREIRA, Pedro Augusto Rocha; BARROS, Marcelo Diniz Monteiro de. Guia Educador para o filme "Rango". **Pedagogia em Foco**, v. 12, n. 7, p. 205-222, jan./jun. 2017. Disponível em: <https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/24833> .15 ago. 2023.

PERIN, Conceição Solange Bution; MALAVASI, Silvana. **Imagens da Educação**, v. 10, n. 2, p. 139-151, maio/ago. 2020. A interdisciplinaridade no atual cenário educacional. Disponível em:

<https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ImagensEduc/article/download/51240/751375150509/Acesso> em: 24 jun. 2023.

PINTO, Felipe Mendes. **Deslocamentos espaço-temporais**: Espacialidades Ma (間) em “A viagem de Chihiro”, de Hayao Miyazaki. 2019. 97fl. TCC (Graduação em Jornalismo) - Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Comunicação Social/ Jornalismo, Fortaleza (CE), 2019. Disponível em:

<http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/49452> . Acesso em: 20 jun. 2023.

PROFESSORA CORUJA. Dia da água- **Atividades e Experiências incríveis!** 2022.

Disponível em: <https://youtu.be/3oB8NoEPIWY> Acesso em: 28 jun. 2023.

SANTOS, Mariana de Aguilar; ROSSI, Cláudia Maria Soares. Conhecimentos prévios dos discentes: Contribuições para o processo de ensino-aprendizagem baseado em projetos.

Revista Educação Pública, v. 20, n. 39, 13 out. 2020. Disponível em:

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/39/conhecimentos-previos-dos-discentes-contribuicoes-para-o-processo-de-ensino-aprendizagem-baseado-em-projetos>. Acesso em:15 ago. 2023.

SEM ROSTO. **Coisas do Japão**. Imagem 2. Disponível em:

<https://coisasdojapao.com/2017/03/cofrinho-do-personagem-sem-rosto-da-animacao-a-viagem-de-chihiro-devora-moedas-arrota-e-toca-musica/>. Acesso em: 15 ago. 2023.

SESSÉMEANDÊ, Paixão; BARROS, Marcelo Diniz Monteiro de; VAZ, Aline. Guia do Educador para filme “Kiriku e a feiticeira”. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 43, 22 nov. 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/43/guia-do-educador-para-o-filme-kiriku-e-a-feiticeira#:~:text=O%20Guia%20do%20Educador%20na%20pr%C3%A1tica&text=Para%20essa%20atividade%20%C3%A9%20necess%C3%A1rio,internet%2C%20usando%20a%20plataforma%20YouTube>. Acesso em:15 ago. 2023.

SILVA, Fernanda Maria dos Santos; ROCHA NETO, Ulisses Macedo. **A Perspectiva Junguiana do amadurecimento no filme ‘a viagem de Chihiro’**. 2019. 27 fl. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Psicologia) - Instituto de Psicologia, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019. Disponível em:

<http://www.repositorio.ufal.br/jspui/handle/123456789/10392> Acesso em: 18 jun. 2023.

SILVA, Jária Laís da; MARCELINO, João Gabriel Carvalho. A viagem de Chihiro. **Revista FLIPA (Festival Literário de Paulo Afonso)**. ANAIS. Edição 2018. Disponível em:

https://www.unirios.edu.br/eventos/flipa/anais/arquivos/2018/a_viagem_de_chihiro.pdf.
Acesso em: 11 jun. 2023

SOUZA, Mariana Freira de; BARROS, Marcelo Diniz Monteiro de. Guia do educador sobre o livro “O meu pé de laranja lima”: a personificação pela mente infantil como anestesia para duras realidades. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 23, 20 jun. 2023. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/23/guia-do-educador-sobre-o-livro-o-meu-pe-de-laranja-lima-a-personificacao-pela-mente-infantil-como-anestesia-para-duras-realidades>. Acesso em:15 ago. 2023.