

GUIA DO EDUCADOR PARA O FILME “WALL-E”

EDUCATOR'S GUIDE TO THE MOVIE “WALL-E”

Anna Luyza Ruella de Oliveira Vasconcelos¹

Alice Carceroni Brandão²

Livia Dutra Pereira³

Maurício Gonçalves Silva⁴

Marcelo Diniz Monteiro de Barros⁵

RESUMO

As questões ambientais e de vida saudável não têm passado incólume na conjuntura escolar das instituições nacionais. No entanto, a articulação desses temas dentro da sala de aula pode ser, por vezes, bastante cansativa para os estudantes. Pensando nisso, o presente guia do educador foi elaborado com a finalidade de apresentar o longa-metragem *Wall-E* como recurso didático que pode ser utilizado como estratégia lúdica e que pode favorecer as práticas de ensino associadas à disciplina de Ciências da Natureza. Assim, a proposta contempla a abordagem temática da preservação ambiental, do sedentarismo, da alimentação saudável e do desenvolvimento tecnológico como mecanismo funcional da vida moderna. Desse modo, este material congrega um conjunto de tópicos que podem ser utilizados por professores do Ensino Fundamental I, visando à conscientização dos temas citados nos estudantes que tiverem a oportunidade de aprender com tal prática pedagógica.

Palavras-Chave: Ensino de Ciências; Educação audiovisual; Filme como estratégia de ensino; *Wall-E*.

ABSTRACT

Environmental issues and healthy living have not been unscathed in the school context of national institutions. However, articulating these themes within the classroom can sometimes be tiring for students. With that in mind, this educator's guide was prepared with the aim of presenting the feature film *Wall-E* as a didactic resource that can be used as a playful resource in the teaching process of the Natural Sciences subject. Thus, the proposal contemplates the thematic approach of environmental preservation, sedentary lifestyle, healthy eating and technological development as a functional mechanism of modern life. Thus, this material brings together a set of topics that can be used by teachers of Elementary School I, aiming at raising

¹ Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG – Faculdade de Educação). Email: annaluyza692@gmail.com

² Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG – Faculdade de Educação). Email: alicecarceroni786@gmail.com

³ Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG – Faculdade de Educação). Email: livia.0295874@discente.uemg.br

⁴ Graduando em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG – Faculdade de Educação). Email: mauricio.1893724@discente.uemg.br

⁵ Doutorado e Pós-Doutorado em Ensino em Biociências e Saúde pelo Instituto Oswaldo Cruz - Fundação Oswaldo Cruz. Professor da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, da Faculdade de Educação da Universidade do Estado de Minas Gerais e do Programa de Pós-Graduação em Ensino em Biociências e Saúde - Instituto Oswaldo Cruz (Fiocruz). Bolsista de Produtividade em Pesquisa da Universidade do Estado de Minas Gerais. E-mail: marcelo.barros@uemg.br

awareness of the themes mentioned in students who have the opportunity to learn with such pedagogical practice.

Keywords: Science teaching; Audiovisual education; Film as a teaching strategy; *Wall-E*.

INTRODUÇÃO

Este guia surgiu da necessidade de criar novos caminhos para os estudos das temáticas ambientais e de vida saudável no Ensino Fundamental I, tendo em vista que, apesar da grande relevância desses tópicos, os estudantes não atingem a conscientização necessária que tais tópicos merecem e, conseqüentemente, geram preocupação nos educadores e educadoras responsáveis. Assim, surge a ideia da utilização do longa-metragem *Wall-E* como instrumento de ensino, visto que é um recurso de entretenimento e de linguagem lúdica e crítica para os estudantes e educadores, transportando-os para uma formação proficuamente dialógica e significativa, objetivando a conquista da consciência acerca da sustentabilidade, reciclagem e da redução de consumo.

Nessa perspectiva, a utilização do filme *Wall-E* em sala de aula oportuniza a abrangência da abordagem de diversas temáticas ambientais, tais como: sedentarismo e alimentação saudável, desenvolvimento tecnológico como mecanismo funcional da vida moderna, preservação ambiental e o resultado da intervenção do homem no meio ambiente, além de explorar o consumo exacerbado praticado pelas pessoas na contemporaneidade, sem refletir sobre os impactos que tais condutas causam no meio em que vivem.

Dessa maneira, a fim de cumprir com os objetivos propostos, o presente guia discorrerá sobre os seguintes tópicos: definição do público-alvo; apresentação e resumo do filme; utilização de animações como prática pedagógica e o uso do filme *Wall-E* como recurso didático; proposta de atividade pedagógica a ser trabalhada após a exibição do filme; e, por fim, as considerações finais.

PÚBLICO-ALVO

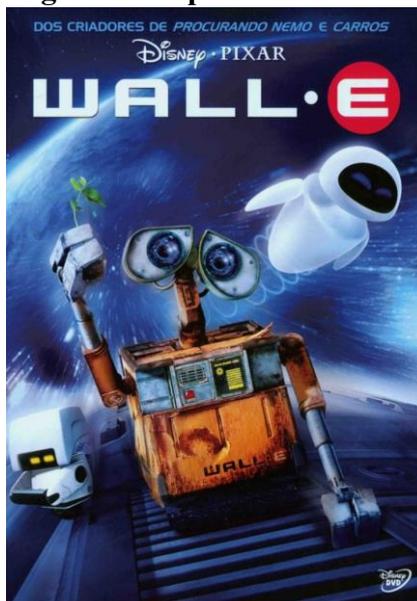
Este guia foi desenvolvido para fomentar a prática pedagógica dos professores e professoras do Ensino Fundamental I, mais especificamente para o 3º, 4º e 5º ano. Com este material, os educadores de Ciências da Natureza podem, por meio das propostas de atividades apresentadas, possibilitar um novo olhar acerca da conscientização ambiental nos estudantes.

SINOPSE

O filme norte-americano *Wall-E* fez sua grande estreia em 2008, com sua produção realizada pela *Pixar Animation Studios* e sua direção executada por Andrew Stanton. A película despertou um sucesso global com sua estreia e, como resultado, arrecadou seis nomeações e uma vitória na premiação do Oscar, na categoria “Melhor Filme de Animação”.

No ano de 2700, tempo em que se passa a narrativa, o planeta Terra se tornou inabitável após todos os seus recursos naturais serem utilizados até alcançar o seu esgotamento total, decorrendo no deslocamento da humanidade para uma grande nave espacial nomeada *Axium*, deixando a Terra aos cuidados de uma grande massa de robôs responsáveis por limpar o planeta. A animação tem como ponto focal o robô *Wall-E*, que se tornou o último robô existente e, cumprindo sua função, limpava a superfície da Terra compactando todo o lixo presente e empilhava-o até formar grandes torres. Entretanto, em um determinado dia, encontrou e se apaixonou por um moderno robô chamado *Eva*, que foi deixado no planeta Terra com a missão de encontrar pelo menos uma planta em solo terráqueo. A partir disso, *Wall-E* decide acompanhar *Eva* nessa jornada pelo espaço vivendo diversas aventuras que, conseqüentemente, mudarão o destino de toda a humanidade. O longa se configura como uma animação extremamente importante e certa no cenário atual, que é composto por uma sociedade cada vez mais inconsciente acerca do consumo exacerbado das matérias-primas do planeta e do ecossistema, caracterizando-se em uma mídia muito relevante para a reflexão das crianças e dos adultos em relação a um tópico tão pertinente e importante.

Figura 1: Capa do filme Wall-E



Fonte: AdoroCinema.

USO DE ANIMAÇÕES COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA

O uso de animações como prática pedagógica desempenha um papel fundamental na educação, oferecendo uma abordagem dinâmica e atrativa para o ensino. Ao utilizar recursos visuais e narrativas envolventes, as animações despertam o interesse dos alunos e facilitam a compreensão de conceitos complexos, especialmente para aqueles que são aprendizes visuais. Elas podem simplificar ideias abstratas e distantes da realidade dos alunos, tornando-as mais tangíveis e concretas. Além disso, as animações estimulam a criatividade, permitindo que os estudantes expressem suas próprias ideias e interpretações através da criação de animações. Essa abordagem interativa promove o pensamento crítico, a resolução de problemas e a colaboração em equipe, habilidades essenciais para o século XXI. Com seu potencial de tornar o aprendizado mais envolvente e significativo, as animações se tornam valiosas aliadas no processo educacional.

A fim de enriquecer o desenvolvimento pedagógico, a abordagem audiovisual dentro do espaço escolar vem sendo alvo de estudos que podem ampliar o prisma dos docentes acerca da integração dos recursos audiovisuais e da escola, evidenciando a vantajosa inserção das animações dentro dos conteúdos do currículo escolar e apresentando-as como uma ferramenta de apoio à aprendizagem. Desse modo, é possível encontrar diversas produções de Guia do Educador com ênfase em Ciências da Natureza que versam sobre as variadas temáticas que permeiam a referida disciplina.

Rocha, Furtado e Barros (2021) produziram um Guia do Educador que apresenta o filme *Os Croods* (2013) como um apoio para a execução dos Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento propostos pela Base Nacional Comum Curricular da Educação Infantil. No campo do Ensino Fundamental e Ensino Médio, Pereira e Barros (2017) elaboraram um Guia do Educador para o filme *Rango* (2011), visando à utilização do longa-metragem por docentes atuantes no desenvolvimento de temáticas referentes à escassez da água, ciclo hidrológico e conscientização do consumo de água.

USO DA ANIMAÇÃO “WALL-E” COMO RECURSO DIDÁTICO

A questão ambiental é um tópico crescente em veículos de informação, principalmente por se tratar de uma situação alarmante na hodiernidade, devido à ascensão desmedida do consumismo excessivo e da degradação ambiental. Em razão disso, o referido tema carece de

uma abordagem escolar executada através da educação ambiental, na qual são desenvolvidas as questões de construção de valores sociais e de conhecimentos e habilidades voltadas para a conservação do meio ambiente, conseguindo trabalhar tais conceitos de diversas maneiras dentro da sala de aula. Assim, vale salientar que se torna muito mais atrativo e formativo ocupar-se de um assunto tão importante por meio de uma forma descontraída e lúdica, com a intenção de captar a atenção e o interesse dos estudantes. Dessa forma, utilizando a animação *Wall-E* como recurso didático, é possível trabalhar os contrapontos da ficção com a realidade em relação à produção excessiva de lixo e à degradação do planeta Terra, dedicando-se a cumprir com os princípios de ensinamento da educação ambiental de forma completa, trazendo perspectivas de reflexão filosófica de uma forma tangível para a compreensão de todos, formando um conhecimento profundo e acessível, por meio de uma metodologia alternativa, atravessando o ensino tradicional e atingindo uma forma de diálogo descomplicado e divertido, mas íntegro em seu desenvolvimento e resultado.

Além disso, os pesquisadores Santos e Piassi (2010) realizaram um estudo sobre a incorporação do filme *Wall-E* na educação ambiental e sua relação com os Temas Transversais dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). De acordo com os autores, o longa-metragem aborda os eixos “*Ética, Pluralidade Cultural, Meio Ambiente, Saúde e Trabalho e Consumo*” pertencentes aos Temas Transversais e que, sendo assim, o filme se torna um recurso didático diferenciado, pois, com sua ludicidade e relevância, consegue articular tais temas com a disciplina de Ciências da Natureza, revelando-se como uma estratégia valiosa de suporte à prática pedagógica dos professores.

ATIVIDADES SUGERIDAS

A seguir, serão apresentadas duas possibilidades de trabalhar o longa-metragem *Wall-E* em sala de aula, a fim de delinear uma aprendizagem mais profunda e reflexiva acerca do tema que o filme expressa, expandindo a perspectiva dos estudantes para além do lúdico.

Atividade 1: Consciência Ambiental

Proposta de atividade destinada ao 3º, 4º e 5º ano do Ensino Fundamental I.

Disciplina: Ciências da Natureza.

Objetivos: Essa atividade possui o objetivo de estimular a busca de informação em fontes confiáveis, cultivar a identificação de práticas prejudiciais ao meio ambiente e práticas de combate ao descarte incorreto do lixo. Para mais, visa promover a consciência ambiental nos estudantes, de modo que compreendam a importância da preservação do meio em que se vive, pensando coletivamente em propostas que possam solucionar problemas ambientais.

Metodologia: Aulas expositivas dialogadas, material audiovisual, atividade de confecção com materiais recicláveis e atividade impressa.

Primeira aula: Introdução (1 hora)

Primeiramente, deve ser realizada uma aula expositiva e dialogada sobre a evolução dos R's – a princípio denominado 3 R's (reduzir, reutilizar e reciclar), que passou por vários acréscimos, alcançando até os 12 R's, como explica Mendes e Chagas (2023) no artigo *Pedagogia dos R's nas escolas: da teoria à prática* –, salientando sua importância no gerenciamento de resíduos e no controle do consumo exacerbado causado pelo capitalismo, a fim de causar menor impacto ao meio ambiente. Ao fim da aula, deve ser proposto aos alunos que realizem uma pesquisa sobre os 12 R's e sua relação com o longa-metragem que será exibido.

Segunda aula: Exibição e discussão do filme (2 horas)

Após as aulas expositivas, será exibido o filme *Wall-E* e, posteriormente, ocorrerá uma roda de conversa para debater sobre os temas abordados na animação, relacionando-a com as aulas passadas e com as pesquisas feitas pelos estudantes. Em seguida, o professor ou a professora irá solicitar aos alunos que tragam materiais recicláveis para a próxima aula, propondo uma confecção coletiva de robôs na sala de aula.

Terceira aula: Confecção de robô (1 hora e 30 minutos)

Após as discussões e a exibição do filme, o docente irá propor à turma a construção de um robô *Wall-E* com os materiais recicláveis trazidos pelas crianças. Nesse momento, o docente

deverá dividir a sala em 4 grupos, solicitando que cada grupo trabalhe em conjunto para confeccionar um robô, sugerindo a livre utilização da criatividade para concluir o processo. Tal atividade possui a finalidade de concretizar os conceitos de reutilização e reciclagem, de modo que as crianças atravessem a teoria do conteúdo estudado e realizem na prática a ideia de sustentabilidade contida nos R's.

Quarta aula: Reciclagem consciente (30 minutos)

Depois da confecção de robôs, acontecerá a aplicação de uma atividade impressa com as imagens das lixeiras recicláveis de cada material (metal, plástico, vidro e papel) e com suas cores correspondentes, solicitando aos estudantes que coloquem os nomes dos materiais recicláveis que foram utilizados na construção do robô *Wall-E* em sua respectiva lixeira.

Quinta aula: Apresentação dos robôs e socialização (50 minutos)

Com os robôs finalizados, cada grupo deverá se organizar para realizar a apresentação do robô para a turma, descrevendo como o trabalho foi realizado e quais materiais foram utilizados no processo. Logo depois, o professor ou a professora poderá promover uma discussão coletiva, pedindo que os estudantes se expressem acerca da experiência de aprender com o filme e da realização da confecção do robô com materiais recicláveis. Por fim, o professor deve propor aos estudantes que os robôs confeccionados sejam compartilhados com toda a comunidade escolar, visando à valorização e ao reconhecimento do trabalho realizado, além de promover a consciência ambiental e a formação de estudantes ecologicamente responsáveis dentro do educandário. O compartilhamento poderá ser realizado através das mídias sociais da instituição e de uma exposição presencial dentro da escola, a fim de que todos possam ter acesso ao trabalho da turma e que esta se sinta prestigiada por meio da divulgação.

Avaliação: Ocorrerá ao longo das aulas, considerando a compreensão e a participação dos alunos sobre o tema abordado no filme e nas aulas, além de considerar a capacidade das crianças de identificar práticas prejudiciais ao meio ambiente e de como evitar problemas ambientais. Especificamente na 5ª aula, será avaliada a confecção do robô finalizada e a sua apresentação, identificando o entendimento da turma acerca da temática abordada.

Atividade 2: Consciência Alimentar

Proposta de atividade destinada para o 3º, 4º e 5º ano do Ensino Fundamental I.

Disciplina: Ciências da Natureza

Objetivos: Essa atividade possui o objetivo de desenvolver a conscientização alimentar de maneira lúdica e divertida. Os estudantes poderão explorar hábitos alimentares saudáveis, identificar as diferenças entre alimentos saudáveis e não saudáveis e compreender a importância de uma alimentação equilibrada na rotina alimentar.

Metodologia: Aulas expositivas dialogadas, material audiovisual, atividade de montagem de cartaz, atividade impressa e receita culinária.

Primeira aula: Introdução (1 hora)

Primeiramente, será desenvolvida uma conversa com a turma, a fim de introduzir o tema da educação alimentar e identificar os conhecimentos prévios dos alunos sobre a temática. Serão abordados assuntos como: contexto alimentar, relação com o alimento, o que são as refeições, os diferentes tipos de alimentos que ingerimos, seus benefícios e malefícios, macronutrientes e suas necessidades em nosso corpo e a representação da pirâmide alimentar como guia nutricional para a rotina alimentar. Após a introdução, o professor ou a professora irá propor uma atividade em que os alunos deverão realizar o desenho de uma pirâmide alimentar de acordo com seus conhecimentos prévios e com o que foi apresentado e aprendido na aula.

Segunda aula: Produção de cartazes (1 hora)

O professor ou a professora deverá solicitar aos alunos que tragam para a aula revistas de supermercado com os alimentos comercializados no local. Ao iniciar a aula, o docente deverá separar os estudantes em 5 grupos e solicitar que eles elaborem dois cartazes incluindo as principais refeições feitas em um dia (café da manhã, almoço e jantar). É pertinente salientar que uma delas deverá ser a representação de uma alimentação saudável e a outra de uma alimentação não tão saudável.

Terceira aula: Socialização dos cartazes (1 hora)

Com os cartazes finalizados, será realizada a apresentação e a socialização dos trabalhos feitos pelos estudantes por meio de um seminário, de modo que todos os grupos expressem e justifiquem suas ideias sobre os hábitos alimentares saudáveis e não saudáveis. Desse modo, a atividade pode reforçar a compreensão da turma sobre a temática e proporcionar um ambiente participativo e colaborativo entre todos os grupos.

Quarta aula: Exibição do filme (2 horas)

O professor ou a professora começará a aula exibindo o longa-metragem *Wall-E* e, ao final da exibição, irá propor uma roda de conversa sobre o estilo de vida e a alimentação presentes no filme. Ainda, será comentado sobre os malefícios que os alimentos nocivos acarretam à saúde, apresentando aos alunos o documento criado pelo Ministério da Saúde no ano de 2014, denominado “10 passos para uma alimentação adequada e saudável”, como forma de estratégia para driblar maus hábitos alimentares e promover uma alimentação equilibrada.

Figura 2: Cena que demonstra o sedentarismo e obesidade dos personagens



Fonte: *Wall-E*. Direção de Andrew Stanton. Emeryville, CA: Disney-Pixar, 2008.

Quinta aula: Culinária saudável (1 hora e 30 minutos)

Com o intuito de demonstrar os benefícios em evitar alimentos ultraprocessados e ricos em açúcar, o docente irá propor um dia de culinária. Será realizada juntamente às crianças a receita de um sorvete saudável e gostoso feito à base de banana congelada, com a finalidade de

desmistificar a ideia de que os alimentos saudáveis não são tão saborosos como os alimentos ultraprocessados. Nessa receita, a banana deve estar madura e previamente congelada, podendo ser batida em um processador sozinha ou com chocolate em pó. Além desses ingredientes, o professor ou a professora poderá explicar outras possibilidades de preparo da receita, informando que a banana pode ser misturada com outra fruta ou com amendoins torrados, por exemplo. Essas possibilidades podem estimular a curiosidade e o interesse das crianças, para que, assim, elas pesquisem sozinhas sobre novas formas de executar a receita de maneira saudável e levem o conhecimento adquirido para dentro da rotina alimentar de sua família.

Após o consumo do sorvete, o professor ou a professora poderá realizar uma roda de conversa para recapitular tudo o que aprenderam sobre a Educação Alimentar e fazer o encerramento do projeto.

Avaliação: A avaliação deverá ser realizada pelo professor ou pela professora através da observação e do registro da participação de todos os alunos durante o projeto. Além disso, é importante considerar os conhecimentos adquiridos pelos estudantes durante a realização do projeto, por meio de atividades realizadas e rodas de conversas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista que os seres humanos vivem e habitam o ambiente terrestre, torna-se necessário elaborar projeções que busquem a preservação e o aperfeiçoamento das relações que envolvem o meio ambiente. Nesse sentido, o espaço escolar foi o enfoque durante a construção deste guia do educador para o filme *Wall-E*.

De início, vale salientar que a utilização de filmes durante o processo de ensino-aprendizagem torna o conteúdo mais atrativo e envolvente para os alunos, pois, de forma lúdica e didática, possui o potencial de ilustrar temáticas importantes que estão presentes no atual contexto social e ambiental. Assim, por meio do filme *Wall-E*, os professores podem apresentar aos estudantes do Ensino Fundamental I questões que relacionam preservação ambiental e vida saudável ao conteúdo de Ciências da Natureza.

Através da conscientização sobre a ação direta dos humanos para com o planeta Terra, as dinâmicas propostas neste guia levantam debates importantíssimos que trazem o estudante para o centro da problemática ambiental que está presente no cotidiano da sociedade. Sendo

assim, destaca-se como fundamental a inter-relação entre os temas meio ambiente, vida saudável, hábitos e práticas de preservação dos ecossistemas, com o ensino de Ciências da Natureza no Ensino Fundamental I.

O filme *Wall-E* descreve um cenário futurista que apresenta as consequências da má utilização dos recursos ambientais, trazendo para o enfoque dos estudantes a reflexão de suas ações no presente para com o planeta Terra, além de estimular o questionamento sobre maus hábitos alimentares e suas possíveis consequências.

O referido guia busca embasar e apresentar aos educadores que atuam no Ensino Fundamental I recurso audiovisual e práticas pedagógicas que potencializem suas metodologias dentro da sala de aula, diversificando as técnicas de ensino sobre Ciências da Natureza. Espera-se que, a partir da utilização deste guia, os docentes promovam a construção e a ascensão da consciência ambiental e alimentar nos estudantes, para que estes, com os conhecimentos adquiridos, realizem ações que contribuam com a conservação do ambiente em que vivem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Ministério da Saúde (MS). Coordenação Geral da Política de Alimentação e Nutrição. **Dez passos para uma alimentação adequada e saudável**. Brasília: Ministério da Saúde, 2014. Disponível em: https://bvsmis.saude.gov.br/bvs/folder/dez_passos_alimentacao_adequada_saudavel_dobrado.pdf
- MENDES, V. M. de M.; CHAGAS, K. K. N. Pedagogia dos R'S nas escolas: da teoria à prática. **Revista Brasileira de Educação Ambiental (RevBEA)**, v. 18, n. 3, p. 32–42, 2023. DOI: 10.34024/revbea.2023.v18.13952. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/revbea/article/view/13952>.
- PEREIRA, P. A. R; BARROS, M. D. M. Guia do educador para o filme “Rango”. **Revista Pedagogia em Foco**, v. 12, n. 7, p. 205-222, jan./jun. 2017. Disponível em: https://www.arca.fiocruz.br/bitstream/handle/icict/24833/marcelo3_barros_et al_IOC_2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- ROCHA, V. F.; FURTADO, M. F. M.; BARROS, M. D. M. Guia do educador para filme “Os Croods”. **Humanidades & Inovação**, v. 8, n. 34, p. 304-3013, maio 2021. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/3709>
- SANTOS, Fabiana Rodrigues; PIASSI, Luís Paulo de Carvalho. “WALL-E”: O uso de um filme de animação na educação ambiental com temas transversais dos PCN. *In: II SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA*, 2010, Paraná. **Anais [...]**. Paraná: Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, 2010. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/341945295_WALL-

E O uso de um filme de animação na educação ambiental com temas transversais dos PCN

WALL-E. Direção: Andrew Stanton. Produção: Jim Morris. Emeryville, CA: Disney-Pixar, 2008. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/sign-up?type=bundle>.