



A IMPORTÂNCIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

THE IMPORTANCE OF ANIMATION CINEMA IN CHILDHOOD EDUCATION

Bruno José Yashinishi²

Julise Franciele de Carvalho³

RESUMO

No cenário educacional, a comunicação audiovisual se estabelece como um elemento essencial na formação dos indivíduos, especialmente na infância. A Educação Infantil, etapa crucial para o desenvolvimento integral crianças, pode integrar essas linguagens audiovisuais de forma pedagógica e eficaz. Este artigo tem como objetivo investigar as contribuições do cinema de animação para o desenvolvimento integral das crianças, analisando suas implicações educacionais e sua aplicação no ambiente escolar, visando garantir os direitos de aprendizagem, bem como a efetividade dos campos de experiência na Educação Infantil, conforme propostos pela *Base Nacional Comum Curricular*. Ao final do texto são sugeridos alguns filmes e atividades possíveis de serem realizadas no contexto escolar.

Palavras-chave: educação e cinema, cinema de animação, educação infantil.

ABSTRACT

In the educational scenario, audiovisual communication is established as an essential element in the training of individuals, especially in childhood. Early Childhood Education, a crucial stage for the integral development of children, can integrate these audiovisual languages in a pedagogical and effective way. This article aims to investigate the contributions of animated cinema to the integral development of children, analyzing its educational implications and its application in the school environment, aiming to guarantee learning rights, as well as the effectiveness of fields of experience in Early Childhood Education, as proposed by the *National Common Curricular Base*. At the end of the text, some films and activities that can be carried out in the school context are suggested.

Keywords: education and cinema, animated cinema, early childhood education.

¹ Recebido em 27/08/2025. Aprovado em 28/09/2025. DOI: doi.org/10.5281/zenodo.18110810

² Universidade Estadual de Londrina. bjiyashi@gmail.com

³ Universidade Estadual de Londrina. carvalhojulise@gmail.com



INTRODUÇÃO

Em um contexto educacional cada vez mais permeado por imagens e sons, a utilização de filmes com finalidades pedagógicas assume um papel central na comunicação e no processo de aprendizagem, influenciando diretamente a formação das novas gerações (Kenski, 2007). Esse fenômeno é particularmente relevante na Educação Infantil (Creche e Pré-escola), fase decisiva para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças.

Nesse cenário, é essencial que o ensino se adapte às transformações culturais e tecnológicas, integrando as linguagens audiovisuais como recursos pedagógicos (Fantin, 2012). O cinema de animação, com sua capacidade de envolver e estimular a imaginação infantil emerge como uma poderosa ferramenta educacional, facilitando a construção do conhecimento de maneira lúdica, criativa e significativa.

Quando utilizadas no contexto pedagógico, as animações oferecem diversas possibilidades de aprendizagem que vão além do simples entretenimento. Na Educação Infantil, que abrange creches e pré-escolas, o uso de filmes de animação pode ser uma ferramenta valiosa para promover os direitos de aprendizagem e desenvolvimento: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se; assim como os campos de experiência previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Nesse sentido, este artigo tem como objetivo analisar as contribuições do cinema de animação para o desenvolvimento integral das crianças, investigando suas implicações educacionais e seu uso dentro do contexto escolar, e destacando o potencial dessa forma de arte no processo de aprendizagem infantil. Para alcançar esse objetivo, adota uma abordagem metodológica bibliográfica, que envolve a análise de materiais já existentes, como livros e artigos, e exploratória, com o intuito de identificar e investigar elementos que possam esclarecer questões e hipóteses, revelando aspectos ainda não explorados (Camacho & Manzalli, 2014).



RELCI

18

Ao final do texto, são apresentadas sugestões de filmes de animação cuidadosamente selecionados, acompanhados de atividades pedagógicas que podem ser realizadas no contexto escolar. Essas atividades têm como objetivo explorar de maneira criativa e significativa os conteúdos abordados pelos filmes, proporcionando aos alunos oportunidades de aprendizagem que estimulam o desenvolvimento cognitivo, emocional e social.

A UTILIZAÇÃO CINEMA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A utilização do cinema na Educação Infantil pode ser uma estratégia eficaz no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando às crianças a oportunidade de vivenciar e aprender por meio de uma linguagem acessível e envolvente. Ao longo dos anos, o cinema desenvolveu uma estética e uma linguagem próprias, projetadas para contar histórias de maneira eficaz. Para Bernardet (2006, p. 33); “Os passos fundamentais para a elaboração dessa linguagem foram a criação de estruturas narrativas e a relação com o espaço”.

A estética e a linguagem cinematográfica não são apenas características artísticas do cinema, mas também constituem princípios pedagógicos importantes. Compreender a composição visual, o uso de cores, luz e som, além da própria linguagem cinematográfica, permite uma análise mais profunda e rica das mensagens e significados que o filme transmite, contribuindo para o desenvolvimento crítico dos espectadores. Quanto a isso, Duarte (2002, p. 74) aponta que:

[...] o contato com filmes produz, num primeiro momento, apenas imagos - entendidos aqui como marcas, traços, impressões, sentimentos - significantes que serão lentamente significados depois, de acordo com os conhecimentos que o indivíduo possui de si próprio, da vida e, sobretudo, da linguagem audiovisual. O domínio progressivo que se adquire dessa linguagem, pela experiência com ela, associado a informações e saberes diversos significa e ressignifica indefinidamente as marcas deixadas em nós pelo contato com narrativas filmicas.

Desde os primeiros anos de vida, as crianças são atraídas por imagens em movimento, o que possibilita aos filmes captar sua atenção e estimular o interesse. O cinema pode ser utilizado para trabalhar diversos aspectos do desenvolvimento



RELCI

19

infantil, como a percepção visual, a compreensão de emoções e a capacidade de ouvir e interpretar.

Ao assistir a um filme, as crianças são expostas a diferentes cenários e personagens, o que amplia suas referências de mundo e as ajuda a lidar com questões emocionais e sociais, como amizade, respeito, empatia e resolução de conflitos. Além disso, os filmes abordam temas que muitas vezes são mais difíceis de serem trabalhados de outras formas, como temas sobre diversidade, inclusão e valores éticos, com uma abordagem lúdica e acessível (Duarte, 2002).

No entanto, para que o cinema tenha um impacto pedagógico positivo na Educação Infantil, é fundamental que seja utilizado de maneira planejada e mediada:

Para tanto, é preciso que o professor não reduza a atividade a somente “passar um filme” para seus alunos, e que os alunos não somente indiquem se dele gostaram ou não. Isso porque, o simples ato de “passar um filme”, sem que se torne significativo para os alunos, equivale, por exemplo, a manusear um livro, sem que este seja lido, ou seja, o aluno vê, mas não lê. Então, se o professor simplesmente “passar o filme”, o filme vai passar! (Thiel, 2009, p. 13).

A escolha dos filmes deve ser criteriosa, considerando a faixa etária e os objetivos educativos que se deseja alcançar. Além disso, a mediação do professor é essencial para que as crianças possam refletir sobre o conteúdo assistido, discutindo temas, compartilhando suas impressões e fazendo conexões com suas próprias experiências. Conforme Fantin (2011, p. 55): “[...] é importante compartilhar tais reações, pois o desafio é entender as emoções que o cinema possibilita, aliadas às novas informações”. Assim, o cinema se torna uma ferramenta não apenas de entretenimento, mas também um recurso valioso no desenvolvimento integral das crianças.

FUNÇÕES EDUCATIVAS DO GÊNERO ANIMAÇÃO: DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013) definem o gênero cinematográfico a partir de duas categorias: estética e narrativa. Eles afirmam que o gênero envolve



características estilísticas reconhecíveis e estruturas narrativas específicas, como tipos de história e padrões de desenvolvimento dos personagens. Ao identificar um gênero, o público antecipa a experiência cinematográfica que será vivenciada. Dessa forma, um gênero estabelece expectativas e direciona a experiência do espectador, ajudando a identificar semelhanças entre diferentes obras e a entender melhor o processo criativo e as ideias centrais retratadas no filme.

Ao investigarem as funções educativas dos diversos gêneros cinematográficos, Yashinishi e Honorato (2024, p. 13) afirmam que:

O cinema, como produto da modernidade, desenvolveu em sua linguagem a categoria de gênero para inferir nos aspectos emocionais e, portanto, reflexivos dos filmes. Essa função torna-se educativa, ao passo que contribui para estabelecer relações entre as emoções dos estudantes, os filmes que assistem e suas capacidades de aprendizado através deles.

Esse poder do gênero em regular as emoções deve ser analisado no contexto da relação entre cinema e educação, que, segundo Fresquet (2013), se baseia em um ato criativo que estabelece novas conexões entre coisas, lugares, épocas e pessoas. De fato, o cinema nos proporciona uma: “[...] janela pela qual podemos nos assomar ao mundo para ver o que está lá fora, distante no espaço ou no tempo, para ver o que não conseguimos ver com nossos próprios olhos de modo direto” (Fresquet, 2013, p. 19). Ao mesmo tempo, essa janela também funciona como um espelho, permitindo-nos explorar o interior de nossa própria mente, onde há uma vasta distância entre o conhecimento imediato e aquilo que ainda está por descobrir.

Diferente de outros tipos de gêneros cinematográficos, o cinema de animação utiliza a movimentação de imagens desenhadas, modeladas ou geradas por computador para criar narrativas. Esse gênero permite criar mundos imaginários e personagens fantásticos, os quais são atraentes, principalmente ao público infantil.

Segundo Ward (2011), os primeiros registros das animações no cinema são de 1908, com o curta-metragem francês *Fantasmagorie*, de Émile Cohl. A popularidade do gênero veio à tona a partir do surgimento de Mickey Mouse em 1928, e, nas décadas seguintes, Walt Disney e seus estúdios desempenharam um papel



fundamental no aprimoramento da animação, criando filmes icônicos que cativaram gerações de espectadores.

Tendo em vista as particularidades dos filmes de animação e seu uso adequado no contexto educacional, as funções educativas desse gênero são capazes de contribuir significativamente com os seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento apontados pela BNCC (Brasil, 2018). A começar pelo conviver com o meio e com os outros, já que: “A significação de filmes também não se dá de forma exclusivamente individual” (Duarte, 2002, p. 75). Usando as animações em sala de aula, os professores podem proporcionar um ambiente rico e diversificado para que as crianças se relacionem com outras, ampliando seu conhecimento de si mesmas e do outro.

Por meio de atividades motivadas pelas animações, os alunos podem ser estimulados a brincar de formas criativas e diversas, ajudando a criança a explorar diferentes linguagens e modos de expressão, seja por meio de gestos, sons, cores ou palavras. Os filmes também podem ser utilizados para que as crianças tenham a oportunidade de participar ativamente das ações escolares, já que, contato com diferentes personagens e situações desafia as crianças a refletirem sobre suas próprias experiências e a compartilharem suas descobertas com os colegas e educadores. As animações também favorecem a exploração de temas universais, como emoções, transformações e relações interpessoais, de forma lúdica e acessível: “[...] ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia” (Brasil, 2018, p. 38).

Além disso, o uso do cinema de animação permite que as crianças se expressem por meio de múltiplas formas, como o desenho, a dança, o teatro ou a música, ajudando-as a explorar sua identidade pessoal e cultural. Dessa forma, a animação não só contribui para o aprendizado de conteúdos escolares, mas também desempenha um papel essencial no desenvolvimento integral da criança, promovendo a expressão criativa e a construção de uma compreensão mais ampla e profunda do mundo ao seu redor. Por fim, como afirmam Thiel e Thiel (2011, p. 22), o cinema:



[...] oferece condições de o estudante ver a sua imagem retratada nas telas, encontrar o seu “duplo” – este que provoca a experiência do estranhamento, pois o que é familiar aflora do inconsciente quando se apresenta na imagem – ou ver nessa imagem fragmentos de uma faceta de si mesmo nas representações que ela traz, mas contribuinte para o seu conhecimento.

De tal modo, os filmes são capazes de estimular o autoconhecimento e a construção da identidade pessoal, social e cultural da criança, “[...] constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário” (Brasil, 2018, p. 38).

AS ANIMAÇÕES E OS CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: SUGESTÕES DE FILMES E ATIVIDADES

Conforme a BNCC, os campos de experiência para a etapa da Educação Infantil são: “O eu, o outro e o nós”; “Corpo, gestos e movimentos”; “Traços, sons, cores e formas”; “Escuta, fala, pensamento e imaginação”; e “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações” (Brasil, 2018).

Os filmes de animação são capazes de ajudar as crianças a se identificarem e compreenderem as diferenças, promovendo empatia e convivência social, enquanto os gestos e movimentos dos personagens estimulam o desenvolvimento motor e a expressão corporal. Além disso, as animações favorecem o desenvolvimento da percepção estética e da criatividade, ao explorar cores, formas e sons, além de incentivar a escuta atenta, o pensamento crítico e a expressão verbal.

Esses filmes também oferecem oportunidades para trabalhar conceitos espaciais e temporais, como distâncias, direções e transformações. Através das narrativas e aventuras dos personagens, as crianças podem aprender sobre mudanças e adaptações, enquanto desenvolvem competências importantes em diversas áreas do conhecimento, tornando o aprendizado mais dinâmico e envolvente. No quadro abaixo, serão apresentadas algumas sugestões de filmes e atividades que possam contribuir com o desenvolvimento dos campos de experiência:

Quadro 1: Sugestões de filmes e atividades



RELCI

23

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA	FILME	ATIVIDADE
O eu, o outro e o nós	<i>Divertida Mente</i> (2015)	Roda das emoções
Corpo, gestos e movimentos	<i>O pequeno príncipe</i> (2015)	Teatro de sombras
Traços, sons, cores e formas	<i>Fantasia</i> (1940)	Explorando cores e formas
Escuta, fala, pensamento e imaginação	<i>Frozen – Uma Aventura Congelante</i> (2013)	Contar histórias criativas
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	<i>Up – Altas Aventuras</i> (2009)	Viagem no tempo e no espaço

Fonte: Os autores.

Conforme o quadro, após a exibição do filme *Divertida Mente* (2015), o docente pode propor a atividade "Roda das emoções", com o objetivo de ajudar os alunos a identificar e expressar suas emoções. A aula pode começar com uma roda de conversa sobre as emoções dos personagens, como Raiva, Alegria, Medo, Tristeza e Nojinho, seguido pela atividade de desenhar rostos que representem essas emoções. A troca de experiências sobre situações vividas pelas crianças promove a empatia e o reconhecimento das emoções tanto em si mesmas quanto nos outros.

No campo "Corpo, gestos e movimentos", a exibição de *O Pequeno Príncipe* (2015) pode servir como base para trabalhar a expressão corporal e a imaginação. Uma proposta é o "Teatro de sombras", onde os alunos escolhem cenas do filme que envolvam movimentos ou gestos expressivos, como o aviador e o príncipe. As crianças devem reencenar essas cenas, projetando suas sombras em uma parede, utilizando lanternas ou luzes. Essa atividade favorece a imitação de gestos e a criação de novos movimentos, estimulando a coordenação motora e a criatividade.

Para o campo "Traços, sons, cores e formas", a exibição de *Fantasia* (1940) pode ser seguida de uma atividade para explorar cores e formas presentes no filme. Os alunos podem desenhar o personagem Mickey Mouse nas situações vistas no filme, ou ainda, em situações criadas pelas crianças. A atividade pode ser complementada com uma discussão sobre como as cores nos filmes.

No campo "Escuta, fala, pensamento e imaginação", *Frozen – Uma Aventura Congelante* (2013) pode ser usado para estimular a imaginação e a expressão verbal. A atividade "Contar histórias criativas" envolve os alunos criando versões próprias de uma "aventura congelante", imaginando novos personagens ou poderes mágicos, e



contando suas histórias para os colegas. O uso de fantasias ou dramatizações pode tornar a atividade ainda mais envolvente, promovendo a oralidade e a criatividade.

Por fim, para o campo "Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações", *Up – Altas Aventuras* (2009) oferece uma oportunidade para explorar conceitos de espaço e transformação. O docente pode organizar a sala com diferentes "estações" que representem momentos e lugares da viagem de Carl, como o "velho bairro", o "balão flutuante" e a "casa no topo da montanha". As crianças podem realizar atividades como desenhar ou montar a "casa flutuante" e refletir sobre como transformações no espaço e no tempo são representadas, estimulando a compreensão das mudanças no ambiente e nas experiências ao longo da vida.

CONCLUSÃO

Por meio desse artigo foi possível entender a importância da utilização do cinema, especialmente do gênero animação, na Educação Infantil, que se configura como uma prática pedagógica capaz de contribuir significativamente para o desenvolvimento integral das crianças. Filmes de animação não só capturam a atenção dos pequenos com suas narrativas cativantes e personagens encantadores, mas também proporcionam uma gama de oportunidades para explorar conteúdos educacionais de forma lúdica.

Ao promoverem a identificação com os personagens e situações, esses filmes ajudam as crianças a refletirem sobre suas próprias emoções, relações sociais e o mundo ao seu redor, favorecendo o aprendizado de conceitos essenciais desde os primeiros anos de vida.

Ao integrar o cinema na rotina escolar, os educadores criam um ambiente onde os alunos podem expandir suas referências de mundo, lidar com questões emocionais complexas e trabalhar aspectos como empatia, respeito e resolução de conflitos. Filmes como *Divertida Mente* (2015) e *Frozen* (2013) oferecem excelentes oportunidades para trabalhar as emoções e o pensamento criativo, ao mesmo tempo em que estimulam a expressão verbal e a imaginação. Essas abordagens são



essenciais para o desenvolvimento da comunicação, da criatividade e do pensamento crítico, habilidades fundamentais para o crescimento cognitivo e social das crianças.

Além disso, a utilização de filmes de animação no ensino permite que os alunos explorem aspectos estéticos como cores, formas, sons e movimentos. Obras como *O Pequeno Príncipe* (2015) e *Fantasia* (1940) incentivam a percepção visual e a expressão corporal, estimulando o desenvolvimento motor e a coordenação, enquanto proporcionam um espaço para que as crianças experimentem novas formas de se comunicar e se expressar artisticamente. Essas experiências também ajudam os pequenos a compreenderem a relação entre arte, cultura e linguagem audiovisual, elementos que enriquecem o processo de aprendizagem e ampliam os horizontes intelectuais dos alunos.

O uso do cinema na Educação Infantil também favorece a exploração de conceitos como espaço, tempo e transformação. Filmes como *Up – altas aventuras* (2009) são excelentes para introduzir ideias sobre mudanças no ambiente e na vida das pessoas, permitindo que as crianças compreendam a noção de transformação tanto no plano físico quanto emocional. Através das atividades propostas, os alunos são levados a refletir sobre suas próprias vivências, enquanto desenvolvem habilidades cognitivas e sociais importantes para sua formação.

Em resumo, o cinema de animação se revela uma ferramenta pedagógica poderosa, que não apenas entretem, mas também educa, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais, sociais e criativas. Quando utilizado de forma planejada e mediada, o cinema pode ser um recurso valioso para explorar os campos de experiência da Educação Infantil, ajudando as crianças a se conhecerem melhor, a se relacionarem com os outros e a compreenderem o mundo de forma mais ampla e profunda. Dessa maneira, o cinema, em especial o gênero animação, se apresenta como uma ponte entre o lúdico e o educacional, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico, envolvente e significativo.



REFERÊNCIAS

- BERNADET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2006.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- CAMACHO, Adilson Rodrigues. MANZALLI, Maurício Felippe. **Métodos de pesquisa**. São Paulo: Sol, 2014.
- DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- EDGAR-HUNT, R.; MARLAND, J.; RAWLE, S. **A linguagem do cinema**. Tradução de Francine Facchin Esteves. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- FANTIN, Monica. O processo criador e o cinema na educação de crianças. *In*: FRITZEN, Celdon; MOREIRA, Janine (Org.). **Educação e Arte**: as linguagens artísticas na formação humana. Campinas: Papirus, 2012. p. 37-66.
- FRESQUET, A. **Cinema e educação**: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2007.
- THIEL, Grace Cristiane; THIEL, Janice Cristine. **Movie takes**: a magia do cinema na sala de aula. Curitiba: Aymará, 2009.
- WARD, Simon. Primeiros filmes de animação. *In*: KEMP, Philip (Org.). **Tudo sobre cinema**. Tradução de Fabiano Morais. Rio de Janeiro: Sextante, 2011. p. 144-145.
- YASHINISHI, Bruno José; HONORATO, Tony. Funções educativas dos gêneros cinematográficos: costumes, sensibilidades e representações. **Quaestio - Revista de Estudos em Educação**, Sorocaba, SP, v. 26, p. 1-15, 2024. Disponível em: <https://uniso.emnuvens.com.br/quaestio/article/view/5339>. Acesso em: 19 jan. 2025.