

Cinema e cultura lúdica: contribuições para o ensino de ciências a partir de Gilles Brougère

Cinema and playful culture: contributions to science teaching from Gilles Brougère

Carolina Moura Santos

UFBA – Universidade Federal da Bahia
cmoura.quimica@gmail.com

Hélio da Silva Messeder Neto

UFBA – Universidade Federal da Bahia
messeder3@gmail.com

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo analisar teoricamente as contribuições do cinema para o ensino de ciências, a partir da cultura lúdica, categoria esta discutida na obra de Gilles Brougère, autor que se dedica ao estudo sobre a ludicidade e a infância desde 1970. Precisamos pensar que, o cinema poderia ser utilizado de outra forma que não apenas a sua exibição. Sendo assim, acreditamos que, o conceito de cultura lúdica em Brougère pode ajudar a aproveitar melhor esse uso. Pode-se perceber também que o cinema contribui para a cultura lúdica do indivíduo e, quando bem trabalhado, pode contribuir para a aquisição dos conhecimentos científicos. É necessário lembrar que, as atividades lúdicas, como apontado por Brougère, são recursos com um grau maior de liberdade. Por isso, não podemos assegurar que a aprendizagem ocorra, mas podemos trabalhar com diversos pontos para que essa probabilidade aumente.

Palavras chave: Cinema, Brougère, Ensino de Ciências.

Abstract

The present work aims to analyze, theoretically, the contributions of cinema to science teaching, based on playful culture, a category discussed in the work of Gilles Brougère. It seems that cinema can contribute to the playful culture of the individual and, when worked well, it can contribute to the acquisition of scientific knowledge. It is necessary to remember that games, as pointed out by Brougère, are resources with a greater degree of freedom, so we cannot guarantee that learning will occur. However, we can work with several points so that this probability increases. It is important to emphasize that it is necessary to promote empirical research on this topic and other analyzes on Brougère's works.

Key words: Cinema, Brougère, Science Teaching.

Introdução

Não podemos negar que as obras cinematográficas estão presentes na vida de muitas pessoas. Elas representam uma forma de manifestação artística e, ao mesmo tempo, são entretenimento. As produções cinematográficas são utilizadas há muito tempo como recurso para o ensino. De acordo com Nascimento (2011), o início do cinema educativo se deu por volta de 1870, mas teve o seu grande ápice durante a Segunda Guerra Mundial, com a produção de filmes, tanto para o treinamento dos soldados, como para documentar a própria Guerra. Já no Brasil, Amorim e Silva (2017) relatam que a utilização de filmes como forma de atividade dentro da sala de aula teve seu início em 1936, sendo proposta pelo Instituto de Cinema Brasileiro. Segundo Peretti e Foohs (2017), inicialmente utilizavam-se vídeos para popularizar o nacionalismo através de uma perspectiva getulista dentro da escola. De acordo com os autores, o uso do cinema pode ser um bom recurso para o ensino, servindo como ponto de partida para se discutir vários conteúdos.

Portanto, precisamos pensar sobre a forma com que esses filmes estão sendo utilizados na sala de aula. Geralmente, o que encontramos em trabalhos, como proposta para o uso do cinema no ensino, é a exibição do filme e depois a discussão ou elaboração de uma atividade referente aos temas apresentados diretamente neles. No entanto, acreditamos que esse tipo de utilização pode ser muito simplista, possuindo um maior potencial para ser explorado, como nos mostra Nascimento (2011).

O cinema e os vídeos educativos foram usados até os dias de hoje como propagador de informações, somente apresentando em seus vídeos ou nos filmes cinematográficos conteúdos científicos ou difundindo conhecimento. Porém, existe muito mais que não é explorado e que pode ajudar bastante se bem utilizado. (NASCIMENTO, 2011, p. 16).

É importante lembrar que o filme não substitui o professor. Sendo assim, ele precisa planejar bem esse tipo de aula para saber em que momento será utilizado esse recurso, assim como suas intervenções, já que, “por ser um produto sociocultural, transmite diferentes representações que podem ser entendidas de diferentes formas, pois depende do público que está assistindo” (SILVA E CUNHA, 2017, p. 210). Apenas com essa finalidade a utilização de tal atividade poderá contribuir com o principal objetivo da escola, “uma instituição cujo papel consiste na socialização do saber sistematizado” (SAVIANI, 2013, p. 14). Para isso, é necessário que o professor conheça não só os conteúdos, mas também a linguagem cinematográfica e os estudos sobre atividades lúdicas. Já que, como nos mostra Galvão, Lavoura e Martins (2019), não basta apenas conhecer esses saberes, é preciso também pensar em condições que contribuam para a sua assimilação. Muitos são os trabalhos que propõem atividades lúdicas como recurso para o ensino, porém, de acordo com Felício e Soares (2018), diversos deles não apresentam uma discussão bem consolidada teoricamente, tratando apenas como um jogo só pelo jogo. Por isso, é necessário um aprofundamento maior nas obras dos teóricos da ludicidade, lembrando que a utilização do cinema na sala de aula, pode ser pensado como uma atividade lúdica.

Assim, o presente trabalho tem como objetivo analisar teoricamente as contribuições do cinema para o ensino de ciências, a partir da cultura lúdica, categoria discutida na obra de Gilles Brougère, *Brinquedo e Cultura* (2010). Em sua obra, o autor propõe uma análise sobre as relações entre brinquedo e educação. Brougère é um filósofo e professor de Ciências da Educação da Universidade de Paris e, de acordo com Leal e D’Ávila (2013), o autor se dedica ao estudo sobre a ludicidade e a infância desde 1970. No seu livro, o autor apresenta o papel social do jogo e suas relações com a criança, como nos mostra Ramos (2012).

Gilles Brougère, um dos maiores especialistas em brinquedos e jogos na

atualidade, entrou nesse universo totalmente por acaso. Desde o fim da década de 1970, o tema tornou-se objeto de estudo do grupo de pesquisadores em que ele atuava. Como na época não existiam investigações sobre a temática, Brougère vislumbrou o muito que havia para ser feito. Desde então, ele pesquisa a cultura lúdica da perspectiva da sociedade na qual cada criança está inserida. É o contexto social, diz ele, que determina quais serão as brincadeiras escolhidas e o modo como elas serão realizadas. (RAMOS, 2012, p. 2).

Para Leal (2014), Brougère faz uma análise socioantropológica, na qual ele mostra, principalmente sob o enfoque da filosofia, o que ele acredita ser o lugar do brinquedo no mundo da criança. Brougère conclui que a brincadeira é parte da cultura e, sendo assim, a pessoa aprende a brincar. Ou seja, não é natural da criança.

Então, vocês podem estar se perguntando: em que o cinema tem relação com o Brougère? Como já dissemos, o cinema na sala de aula poderia ser utilizado de outra forma que não apenas assistir ao filme e produzir uma resenha. Sendo assim, acreditamos que, o conceito de cultura lúdica em Brougère pode ajudar a aproveitar melhor o uso desse recurso que, no nosso entender, carrega possibilidades ludo-educativas na sala de aula.

Cinema e cultura lúdica para o ensino de ciências

Ao contrário do que muitos afirmam, brincar não é natural da criança. Precisamos superar essa ideia de naturalização da brincadeira: é algo que a criança aprende estando inserida no meio social. Brougère (2010) apresenta isso muito bem na sua obra. Para o autor, a brincadeira faz parte de um processo da cultura, realizado através de relações sociais. Essa ideia de naturalizar a brincadeira busca justificar o ato de brincar como uma forma da criança gastar energia, assim, como nos mostra Messeder Neto (2016), esse ponto de vista fortalece o conceito de que é algo biológico e realizado por instinto.

Sendo assim, concordamos com o autor quando ele afirma que “a brincadeira é um espaço social, uma vez que não é criada espontaneamente, mas em consequência de uma aprendizagem social” (BROUGÈRE, 2010, p. 109). Além disso, cada cultura irá designar, da sua maneira, o que é e como é um jogo. Em função disso, concordamos com Messeder Neto (2019) quando ele afirma que é preciso afastar a ideia que a ludicidade é natural de determinados sujeitos e que o professor precisa conhecer os limites e as possibilidades do jogo, pensando nele como uma forma de viabilizar a aprendizagem dos conteúdos, e isso precisa ser realizado no seu processo de formação. Dessa forma, podemos afirmar que a brincadeira está inserida em um conjunto de significações da prática humana. Por isso, a criança não nasce sabendo brincar, ele deve aprender a brincar e isso acontece com o contato da criança com o adulto.

Em sua obra, Brougère discute sobre importantes aspectos relacionados à cultura lúdica. Mas, o que seria essa cultura lúdica? Para o autor, trata-se de “um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível” (BROUGÈRE, 1998, p. 5), e, assim como qualquer outra, é produzida nas relações sociais.

A cultura lúdica não está isolada da cultura geral. Essa influência é multiforme e começa com o ambiente, as condições materiais. As proibições dos pais, dos mestres, o espaço colocado à disposição da escola, na cidade, em casa, vão pesar sobre a experiência lúdica. Mas o processo é indireto, já que aí também se trata de uma interação simbólica, pois, ao brincar, a criança interpreta os elementos que serão inseridos, de acordo com sua interpretação e não diretamente. (BROUGÈRE, 1998, p.9).

O jogo possui sim uma cultura que seja própria dele. No entanto, apesar de ele ter uma certa autonomia, essa cultura lúdica é considerada interdependente da sociedade, isso porque essa cultura está estruturada em virtude desta. Uma vez que, “na realidade, como qualquer cultura, ela não existe pairando acima de nossas cabeças, mas é produzida pelos indivíduos que dela participam”. (BROUGÈRE, 1998, p. 8). Por isso, podemos afirmar que a cultura lúdica, assim como qualquer cultura, é resultado da realização de relações sociais. Além disso, a cultura lúdica se “apodera de elementos da cultura do meio-ambiente da criança para aclimatá-la ao jogo” (Brougère, 1998, p.7). Sendo assim, podemos afirmar que a brincadeira da criança é influenciada por todo ambiente ao seu redor, pelos adultos com que ela convive, pelo que ela assiste e pelas outras crianças com quem ela tem contato e brinca.

Dessa forma, podemos pensar o cinema como uma das formas que contribuem para a formação da cultura lúdica, pois este também possui grande influência para os jogos. Como, por exemplo, personagens de filmes que as crianças se imaginam sendo eles ou acabam se tornando motivos para uma determinada brincadeira. Aqui já podemos ver que um dos usos do cinema pode ser o de cenário para um jogo, seja utilizando os personagens, a ambientação, a própria história ou o que o professor julgar que seja o ideal para a sua aula. O próprio Brougère (1998) afirma que os filmes fazem parte dos meios que contribuem para a modificação da cultura lúdica, para o autor, eles inclusive a tornam mais internacional, ou seja, diferentes países com diferentes culturas podem consumir do mesmo produto e deixar as suas culturas lúdicas um pouco mais próximas.

O grande valor da televisão na infância é oferecer às crianças, que pertencem a ambientes diferentes, uma linguagem comum, referências únicas. Basta lembrar um herói de desenho animado para que as crianças entrem na brincadeira em pé de igualdade, ajustando seu comportamento aos dos outros a partir daquilo que conhecem do seriado lembrado. (BROUGÈRE, 2010, p.58).

Apesar de, nesse trecho, o autor estar se referindo a televisão, podemos estender essa análise para o cinema, lembrando que não estamos nos referindo ao seu espaço físico, e sim as suas produções, independentes de onde elas sejam exibidas. Assim, podemos afirmar que concordamos em parte com a posição do autor: os filmes contribuem sim para essa aproximação, porém, acreditamos que isso não seja tão literal. Consideramos que a forma com a qual o indivíduo irá interpretar determinada obra ou personagem e como será feita essa inclusão na brincadeira depende também das suas relações sociais. Isso porque a cultura lúdica não é algo à parte da cultura geral.

Pensando nisso, Felício e Soares (2018) propõem que o professor de química poderia desenvolver atividades lúdicas para o ensino de Química levando em consideração a cultura lúdica dos seus alunos. Acreditamos que essa seja sim uma boa estratégia, mas consideramos que o professor não fique preso apenas à utilização de produções que já façam parte da cultura lúdica do aluno. É também interessante apresentar novas propostas que possam enriquecê-la ainda mais.

Quando o professor entende que o conceito de cultura lúdica envolve mais do que apenas os jogos, ele por exemplo, utilizar o cinema para propor um encontro geracional de culturas lúdicas entre professor e alunos. Até mesmo a própria composição do cinema pode gerar uma discussão, os alunos podem conhecer melhor como eram feitos os filmes antigamente em comparação com agora, utilizando esses temas para o ensino de química. Um exemplo disso é a pesquisa de Nascimento (2011), a autora propõe em seu trabalho, ensinar conteúdos de química através da análise dos materiais e procedimentos químicos utilizados na produção de

um filme. A autora apresenta como exemplo, o ensino de reações de oxirredução, envolvidas na revelação dos filmes após a filmagem

Outra opção é a utilização do próprio filme para compor uma atividade. Essa pode ser uma opção interessante, uma vez que muitos deles passam por gerações e continuam sendo atuais, como é o caso de *Star Wars*, *Jurassic Park*, *Toy Story* e os filmes de heróis. Um exemplo disso é o trabalho de Pires (2017), que analisa a visão da ciência mostrada no filme *Hulk*, de 2003. Nessa pesquisa é realizada uma análise de como o filme mostra a figura do cientista e os conceitos químicos abordados, comparando com as teorias científicas. Após os seus levantamentos, o autor afirma que, tanto a figura do cientista como os conceitos químicos, são abordados erroneamente, mas que, ainda assim, o filme abre a possibilidade de problematizar a visão da ciência e do cientista na sociedade.

Um outro exemplo é a pesquisa realizada por Amorim e Silva (2017) que apresentam uma análise de elementos presente no filme *Sherlock Holmes*. Após sua análise, os autores apresentaram propostas de conteúdos que podem ser abordados a partir desse filme, como por exemplo, cristalização, propriedades organolépticas, preparação de soluções e reações químicas. Um outro trabalho que também utiliza a temática do filme *Sherlock Holmes* é o de Francisco (2017), que apresenta uma proposta de um jogo e tabuleiro de investigação, em que, cada jogador recebe um personagem e deve seguir as pistas para desvendar o mistério. Para isso, o autor sugere a utilização tanto dos conceitos químicos, como da história da química para compor as pistas.

Também como exemplo, temos o trabalho de Santos e Messeder Neto (2020), que apresentam uma proposta de jogo que utiliza como cenário a saga *Star Wars*. Para isso, os autores utilizaram criaram um jogo colaborativos, em que, os alunos, divididos em grupos, precisavam cumprir missões relacionadas ao universo da saga, mas que envolvesse os conceitos científicos, sendo que, para se completar a missão final, todos os grupos deveriam cumprir corretamente com suas atividades.

Sendo assim, podemos dizer que o cinema pode ser pensado de outras formas, indo além da exibição do filme com uma atividade posterior, ele pode ser utilizado para uma atividade lúdica mais elaborada, como por exemplo, um jogo que utilize a história de um, ou mais filmes como cenário. Além disso, o professor pode selecionar também componentes da obra de sua escolha, e utilizar eles para discutir sobre os conceitos científicos.

Considerações finais

As obras cinematográficas estão sendo utilizadas há muito tempo para fins educacionais. Porém, ainda encontramos, em alguns trabalhos, o uso muito simplista de tal recurso. Por isso, é necessário se aprofundar mais nos teóricos que trabalham com a ludicidade, uma vez que, costumamos encontrar trabalhos que citam esses autores, no entanto são pouco trabalhados, o que foi a intenção desse texto. Um desses teóricos é o Gilles Brougère, que nos mostra o papel social da brincadeira e como ela está ambientada na cultura.

Aqui queremos deixar claro que não somos contra passar o filme na sala de aula, pelo contrário, apoiamos essa sua aplicação, no entanto, acreditamos que a utilização do cinema vai além da sua exibição, podendo ser pensado para uma atividade mais elaborada e envolvida de conceitos científicos. Além disso, é importante lembrar que, o filme além do ensino dos conceitos científicos, pode contribuir para a aproximação das culturas lúdicas entre professores e alunos, tendo como indicativo apontar para a melhora da aprendizagem do conteúdo.

É necessário lembrar que, as atividades lúdicas são recursos com um grau maior de liberdade e, de acordo com Brougère (2010), ao mesmo tempo em que isso pode valorizar as aprendizagens, também causa uma incerteza em relação aos resultados. Ou seja. Ao utilizar o cinema como meio para o ensino de conceitos científicos, não podemos assegurar que a aprendizagem ocorra, mas podemos trabalhar com diversos detalhes para que essa probabilidade aumente. Para concluir, é necessário ressaltar a necessidade de investigações empíricas e teóricas sobre o tema desse trabalho, além de novas pesquisas sobre os trabalhos de Brougère.

Agradecimentos e apoios

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

Referências

- AMORIM, G. S., SILVA, J. R. R. T. Sherlock Holmes e a Química: Análise e Utilização de Filmes de Ficção no Ensino de Química. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**. Vol. 1. Nº1. 2017.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**. Vol. 24. Nº2. São Paulo, SP. 1998.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 8ª edição. 4ª impressão. Coleção questões da nossa época. Vol. 20. Cortez Editora. São Paulo. 2010.
- FELÍCIO, C. M., SOARES, M. H. F. B. Da Intencionalidade à Responsabilidade Lúdica: Novos Termos para uma Reflexão Sobre o Uso de Jogos no Ensino de Química. **Química Nova na Escola**. Vol. XX. Nº YY. São Paulo, SP. 2018.
- FRANCISCO, W. Na “Pele” de Sherlock Holmes: Em Busca de um Ensino de Química mais Investigativo e Desafiador. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**. Vol. 1. N. 1. 2017.
- GALVÃO, A. C., LAVOURA, T. N., MARTINS, L. M. **Fundamentos da Didática Histórico-Crítica**. Editora Autores Associados. Campinas, 2019.
- LEAL, L. A. B. Brougère, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003. **Revista Entreideias**. Vol. 3. Nº2. Salvador, Ba. 2014.
- LEAL, L. A. B., D’ÁVILA, C. M. A Ludicidade Como Princípio Formativo. **Interfaces Científicas Educação**. Vol. 1. Nº2. Aracajú, Se. 2013.
- MESSEDER NETO, H. S. **O Lúdico no Ensino de Química na Perspectiva Histórico-Cultural: Além do Espetáculo, Além da Aparência**. 1ª edição. Editora Prismas. Curitiba, PR. 2016.
- MESSEDER NETO, H. S. O jogo é a Excalibur para o ensino de ciências? Apontamentos para pensar o lúdico no ensino de conceitos e na formação do professor. **ACTIO: Docência em Ciências**. Vol. 4. Nº3. Curitiba, 2019.
- NASCIMENTO, G. M. **A Química no Cinema**. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Instituto de Química. Rio de Janeiro, RJ. 2011.
- PERETTI, L. A., FOOHS, M. M. **Cinema Educação e História: perspectivas em sala de aula. Mídias na Educação: a pedagogia e a tecnologia subjacentes**. Editora Evangraf Ltda.

Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2017.

RAMOS, C. B. C. **FORMAÇÃO CONTINUADA EM LÍNGUA PORTUGUESA**. Projeto SEEDUC. Fundação CECIERJ. Rio de Janeiro, RJ. 2012.

SAVIANI, D. **Pedagogia Histórico-Crítica**. 11ª edição revista. Coleção Educação Contemporânea. Editora Autores Associados. Campinas, SP. 2013.

SANTOS, C. M., MESSEDER NETO, H. S. Destruindo a estrela da Morte: A Utilização de um Jogo de Star Wars no Ensino de Química. **Revista Debates em Ensino de Química**. Vol.6. nº1. 2020.

SILVA, K. R., CUNHA, M. B. “Frankenweenie”: um olhar para o meio fílmico e o ensino de ciências. **ACTIO: Docência em Ciências**. Vol. 2. Nº3. Curitiba, PR. 2017.