

Filmes sobre atividades de aventura como estratégia educativa de aprendizagem ativa

Movies about adventure activities as educational strategy for active learning

Películas sobre actividades de aventura como estrategia educativa para el aprendizaje activo

RUBIAN DIEGO ANDRADE¹; GISELE MARIA SCHWARTZ²

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA, UFJF-GV, GOVERNADOR VALADARES-MG, BRASIL
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”, UNESP, RIO CLARO-SP, BRASIL**

RESUMO

Os filmes são uma fonte de entretenimento, mas também podem ter potencial educativo em âmbito escolar, podendo enriquecer a aprendizagem, tornando-a mais dinâmica e lúdica. Entretanto, nas pesquisas acerca do ensino das atividades de aventura, há uma lacuna sobre a utilização de recursos fílmicos. O objetivo foi analisar o potencial educativo de filmes de aventura e propor estratégias pedagógicas para utilização no ensino de Educação Física. A pesquisa exploratória baseou-se na edição de 2023 do Banff Mountain Film Festival, selecionando cinco filmes disponíveis no YouTube: Full Circle; Leo & Chester; Snow Sports - The Blackcountry Journal; School of Fish; e Descendance. A análise das sinopses e anotações revelou que os filmes abordam temas culturais, ambientais e sociais relevantes, promovendo habilidades de compreensão cultural e pensamento crítico. O estudo sugere estratégias para integrar esses filmes no ensino das atividades de aventura, estimulando uma aprendizagem ativa e crítica.

Palavras-chave: Atividades de Lazer. Ensino Fundamental e Médio. Educação Física.

ABSTRACT

Movies are a source of entertainment, but they can also have educational potential in the school setting, enriching learning by making it more dynamic and playful. However, research on teaching adventure activities shows a gap in the use of film resources. The aim was to analyze the educational potential of adventure films and propose pedagogical strategies for their use in Physical Education teaching. The exploratory research was based on the 2023 edition of the Banff Mountain Film Festival, selecting five films available on YouTube: Full Circle, Leo & Chester, Snow Sports - The Blackcountry Journal, School of Fish, and Descendance. The analysis of the synopses and notes revealed that the films address cultural, environmental, and social themes, promoting cultural understanding and critical thinking skills. The study suggests strategies for integrating these films into the teaching of adventure activities, stimulating active and critical learning.

Keywords: Leisure Activities. Education, Primary and Secondary. Physical Education.

RESUMEN

Las películas son una fuente de entretenimiento, pero también pueden tener un potencial educativo en el ámbito escolar, enriqueciendo el aprendizaje al hacerlo más dinámico y lúdico. Sin embargo, en la investigación sobre la enseñanza de actividades de aventura, existe una brecha en cuanto al uso de recursos fílmicos. El objetivo fue analizar el potencial educativo de las películas de aventura y proponer estrategias pedagógicas para su utilización en la enseñanza de la Educación Física. La investigación exploratoria se basó en la edición de 2023 del Banff Mountain Film Festival, seleccionando cinco películas disponibles en YouTube: Full Circle, Leo & Chester, Snow Sports - The Blackcountry Journal, School of Fish y Descendance. El análisis de las sinopsis y las anotaciones reveló que las películas abordan temas culturales, ambientales y sociales relevantes, promoviendo habilidades de comprensión cultural y pensamiento crítico. El estudio sugiere estrategias para integrar estas películas en la enseñanza de las actividades de aventura, estimulando un aprendizaje activo y crítico.

Palabras clave: Actividades de Ocio. Educación Primaria y Secundaria. Educación Física.

¹ Professor Adjunto do Departamento de Educação Física da Universidade Federal de Juiz de Fora – Campus Avançado de Governador Valadares. LEL - Laboratório de Estudos do Lazer - GERE/UFU. GEPELAVS - Grupo de Pesquisa em Lazer, Aventura e Sustentabilidade - UFJF-GV. E-mail: rubian.andrade@ufjf.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0338-230X>.

² Professora Adjunta aposentada do Departamento de Educação Física da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP. LEL - Laboratório de Estudos do Lazer - GERE/UFU. CORLILAZ - Grupo de Estudo e Pesquisa Corpo, Linguagem e Lazer – UFPR. E-mail: gisele.schwartz@unesp.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1599-5314>.

INTRODUÇÃO

A utilização de recursos midiáticos e fílmicos como estratégia no contexto educacional tem sido cada vez mais recorrente, haja vista que eles transcendem o entretenimento, contribuindo para ampliar os aspectos reflexivos (Kasriyati, 2024). No entanto, a incorporação de filmes em âmbito educacional não é novidade. De acordo com Christofolletti (2009), com a invenção, em 1964, dos videocassetes, tecnologia de modelo doméstico para reprodução de filmes em fitas magnéticas, o consumo de filmes ganhou popularidade e ultrapassou as barreiras das telas de cinema, penetrando, inclusive, no contexto das salas de aula, haja vista que este recurso pode transformar a experiência de aprendizagem, envolvendo os alunos de formas dinâmica, lúdica e otimizada.

A literatura sobre o papel dos filmes como recurso didático já tem comprovado seu potencial educativo sob diferentes prismas. No estudo de Yesildag e Bostan (2023), o foco recaiu na promoção do nível de satisfação com a aprendizagem, por meio de utilização de recursos fílmicos.

Assistir a filmes contendo elementos-chave sobre determinada temática, os quais possam ser discutidos com os alunos, se mostrou uma estratégia eficiente e que contribui para a ampliação dos níveis cognitivos e culturais dos alunos, segundo Yesildag e Bostan (2023). Os autores evidenciaram grande nível de satisfação dos alunos participantes do estudo, ao utilizarem análise de filme como um método de aprendizagem, julgando-o divertido, cativante e eficaz.

Hoje, uma série de festivais específicos sobre o contexto da aventura acontecem todos os anos mundo à fora. No entanto, cabe salientar que as atividades de aventura inseridas no contexto da sétima arte é relativamente recente, porém com forte impacto na criação de imaginários de aventura. Nesse contexto, pode-se destacar como clássicos do gênero produções como *Endless Summer* (1964), *Thrashin'* (1986) e *Lords of Dogtown* (2005). O primeiro, dirigido por Bruce Brown, foi considerado um sucesso de bilheteria tornando-se referência para a cultura popular do surfe. O longa descreve as aventuras de dois amigos viajantes pelo mundo em busca da onda perfeita. O segundo, um romance proibido entre dois jovens, tem como plano de fundo a disputa pela supremacia do skate na cidade de Los Angeles (EUA). Por último, *Lords of Dogtown* narra a história da criação do skate, a partir do surfe na década de 1970 na Califórnia (EUA). Todas essas produções foram pioneiras e são consideradas clássicas do passado e que ajudam a contar e manter viva a história das atividades de aventura e sua tradição.

Com a perspectiva de analisar o potencial das mensagens de filmes relacionadas à conservação ambiental, Lolang *et al.* (2023), procuraram focalizar a estrutura narrativa, assim como, os diálogos e os aspectos visuais de um filme, com o intuito de identificar mensagens explícitas e subtemas envolvendo educação e conservação ambiental. Os resultados do estudo salientaram a presença de importantes mensagens educativas, sobretudo no que concerne ao comprometimento, à responsabilidade, à liderança e ao respeito, tanto em relação ao outro, como para com o ambiente. Sendo assim, os autores reiteram o potencial assertivo e positivo dos filmes na promoção de valores em educação e do pensamento crítico, melhorando a aprendizagem.

Na perspectiva de Ayuni (2023), há uma diminuição perceptível sobre a importância da educação, nos dias atuais, sobretudo entre os jovens, tendo em vista que a escola perpetua estratégias ultrapassadas e deixa de enfatizar o cultivo de valores, de modo mais atrativo. Assim, a ênfase desse pesquisador foi dada sobre formas de mitigar essa problemática, com base na oferta de meios que possam facilitar o ensino, tornando-o mais atrativo, porém, garantindo a transmissão de valores educacionais. Aproveitando

a alta popularidade dos recursos fílmicos, nesse estudo, foi desenvolvida uma análise sobre o valor moral constante de um filme de animação. Foram identificados diversos valores morais retratados no filme selecionado, sobretudo no que concerne à coragem, autoconfiança, altruísmo, respeito, entre outros. O autor reitera a importância desse recurso para o desenvolvimento reflexivo sobre qualidades morais, contribuindo para estimular a formação do caráter dos jovens (Ayuni, 2023).

Hipple (2023) procurou enfatizar a educação pelas telas, abordando a aprendizagem ativa por meio do cinema. A autora ressalta que, por intermédio da cultura visual dos filmes, os alunos podem exercitar o olhar, questionar e dar significados, fazendo conexões com a sociedade na qual estão inseridos. Assim, a autora evidencia o poder didático das artes visuais em forma de filmes, mesmo em ambientes educacionais, uma vez que apresentam elementos simbólicos atrativos.

Nos dias atuais, as propostas de inserção de metodologias que estimulem a aprendizagem ativa procuram levar em consideração as tecnologias digitais e outros recursos midiáticos, no sentido de promover experiências inovadoras e atrativas. Para Moran (2017), entretanto, não basta apenas utilizar recursos atuais, o papel mediador dos próprios educadores e gestores nesse processo é fundamental, os quais precisam explorar criativamente os elementos centrais, a fim de tornar a experiência encantadora e inspirar novas reflexões. Assim, na visão desse autor, a afetividade e as formas acolhedoras de comunicação, aliadas aos recursos tecnológicos, podem representar um passo significativo em direção à aprendizagem ativa.

Mesmo que os estudos já ratifiquem as potencialidades dos filmes no contexto educacional, parece haver uma lacuna ainda pouco explorada, a respeito da utilização de recursos fílmicos e as relações com a aprendizagem ativa, nas pesquisas acerca do ensino das atividades de aventura, o que motivou o interesse desse estudo. No sentido de contribuir com a produção do conhecimento na área, tornou-se instigante buscar filmes relacionados com as atividades de aventura e estabelecer as possíveis conexões com a aprendizagem ativa, tendo em vista que as Práticas Corporais de Aventura (PCA), desde a promulgação da Base Nacional Comum Curricular, tornou-se um componente pedagógico obrigatório na Educação Física Escolar, em todo o país (Brasil, 2017).

Nessa perspectiva, e embasadas na necessidade de uma desconstrução e reconstrução da própria área da aventura, cada vez mais tomada por práticas consumistas (Payne, 2002), as aulas com essa temática devem ter como conteúdo, para além da superação de obstáculos com manobras em atividades na natureza ou em ambientes construídos, instigar a reflexão sobre aspectos relacionados a condutas pró-ambientais e aos problemas sociais vigentes. Diante disso, o objetivo do presente estudo foi analisar o potencial educativo de filmes de aventura e propor estratégias pedagógicas para o uso do filme como recurso para o ensino das atividades de aventura no contexto da Educação Física Escolar.

EDUCAÇÃO AMBIENTAL E TECNOLOGIAS DIGITAIS

A presença cada vez mais constante de utilização de tecnologias digitais no contexto educacional impulsionou, inclusive, a esfera da educação ambiental, trazendo mais facilidades na difusão de conteúdos, porém, também promovendo impactos pedagógicos ainda sob reflexão, haja vista a diversidade de perspectivas e tensões que entram em jogo nesse prisma. Para adensar a reflexão acerca das possibilidades e dos desafios relacionados às propostas de Educação Ambiental associadas aos recursos

tecnológicos digitais, Lowan-Trudeau (2023) destacou que, apesar das vantagens de utilização dos recursos tecnológicos digitais, sobretudo envolvendo a amplitude de coleta de dados e mais facilidades e atratividades no ensino e no aprendizado, tornam-se cruciais novas abordagens, sobretudo, acerca das desigualdades de acesso às tecnologias, assim como, dos impactos sociais e ambientais que podem ser gerados.

Se, hoje, o universo acadêmico discute o uso das Inteligências Artificiais sem ainda ter total compreensão a respeito de seu impacto no processo de educação e, por conseguinte, na formação pessoal e profissional, no final do século XX, Freenberg (1991) já alertava sobre o uso inapropriado das tecnologias na vida das pessoas e na sociedade como um todo. O autor levantou tal discussão ao expressar sobre a não neutralidade da tecnologia que, na visão do autor, reforça estruturas de poder e ideologias alienando as massas do processo de decisão. Essa perspectiva de Feenberg ressoa nas preocupações atuais de Lowan-Trudeau, a respeito da dependência excessiva das plataformas digitais podendo manter o status-quo, ao invés de promover a educação ambiental crítica e transformadora.

A eficiência das tecnologias, conforme apontado por Freenberg, não raro, ignora aspectos éticos e humanos, o que também é um ponto de reflexão proposto por Lowan-Trudeau em seu texto. Esse último menciona este aspecto, ao discutir as tensões e benefícios das tecnologias digitais e suas consequências potenciais.

Schwartz (2023) complementa essas reflexões, alertando que a apropriação do virtual é irreversível na pós-humanidade. A autora cita a expressão *Homo Zappiens* de Vrakking e Veen (2009), em referência ao termo *Homo Sapiens*, para ilustrar a simbiose entre o mundo pós-moderno e a tecnologia. Assim como no lazer, foco de atenção da autora, ela ressalta que, nas diferentes esferas da vida, como no trabalho, nas relações humanas e no âmbito educacional, a inerente apropriação do uso das tecnologias tem se mostrado ser indispensável, quando bem utilizada. Notoriamente no âmbito educacional, esses recursos têm sido utilizados para potencializar os processos de aprendizagem de conteúdos escolares envolvidos no ensino tradicional, elevando o interesse, sobretudo dos estudantes atuais, os quais nasceram e desenvolvem suas habilidades e condutas em ambientes, onde as tecnologias digitais são predominantes.

Sendo assim, no contexto da educação ambiental, esta simbiose com as tecnologias digitais deve ser considerada, reconhecendo a necessidade de adequações. Enquanto Freenberg alertava ser crucial considerarem as implicações sociais dessas tecnologias, Lowan-Trudeau enfatiza a importância de uma abordagem crítica ao integrar essas ferramentas no ensino e Schwartz reforça a ideia de que é essencial que se promovam reflexões mais adensadas, no sentido de se tirar o melhor proveito da inevitável e irreversível associação das tecnologias digitais na sociedade atual e na educação.

Nesse sentido, com as devidas adaptações e como estímulo à democratização do acesso às tecnologias digitais, os recursos fílmicos podem se tornar veículos de participação ativa, na construção de um ambiente educacional sustentável e ético. Para tanto, a Educação Ambiental, associada aos recursos das tecnologias digitais, como os recursos fílmicos, precisa receber um enfoque crítico e multidimensional, considerando as relações globalizadas e as mais localizadas, para se constituírem em práticas pedagógicas eficientes e compromissadas com a promoção do empoderamento e da autonomia dos estudantes, fomentando condutas ativas sustentáveis, na relação com o ambiente.

MÉTODO

O estudo teve uma natureza qualitativa e foi desenvolvido por meio de pesquisa exploratória, tomando-se por base filmes premiados na edição de 2023 do tradicional festival de filmes de aventura *Banff Mountain Film*. Os festivais de filmes específicos sobre a temática das atividades de aventura representam polos importantes de gestão de informação, por agregarem filmes qualificados, que passaram pela avaliação de juristas especialistas no assunto, ou por meio de votação popular, cujos enredos, particularmente, estão voltados ao tema proposto, facilitando a investigação.

Entre os festivais que abordam especificamente essa temática, foi selecionado o *Banff Mountain Film*, por ser tratar de um dos mais tradicionais festivais do gênero no mundo. O evento, organizado pela *Banff Centre for Arts and Creativity*, acontece anualmente na cidade de Banff, no Canadá, e é realizado desde 1978. A premiação de 2023, 48ª edição do festival, reuniu 84 filmes e aconteceu entre os dias 28 de outubro a 5 de novembro. Após a premiação, os organizadores promovem uma espécie de festival itinerante, chamado *Banff Mountain Film Festival World Tour*. Nesta última, foram 37 filmes licenciados, exibidos em 45 países nos sete continentes, promovendo, desta forma, a expansão do gênero artístico pelo mundo e proporcionando a experiência de aventura por meio do cinema a entusiastas de centenas de cidades (Banff Center, 2024a).

Focalizar especificamente esse festival de filmes, característica de um estudo de caso, tem como justificativa a atratividade proposta por este tipo de estética relacionada a esta forma de comunicação, a qual pode exercer grande influência diretamente no imaginário das pessoas que a consomem, conforme já evidenciado por Hipple (2023). Com suas características peculiares, esse festival de filmes evoca uma experiência inigualável sobre a aventura, tornando-se um interessante coadjuvante na práxis pedagógica, a partir de seu potencial educativo no que concerne à passagem de valores ecoambientais, além de promover novos desdobramentos, expandindo as limitações geoculturais impostas tradicionalmente pelos muros escolares.

Este festival, por ser realizado no Canadá, ultrapassa a centralidade da difusão de modelos imaginários sobre aventura e educação ao ar livre promulgados, sobretudo, pela Europa e Estados Unidos, dando vez e voz a produções de outras culturas. Com base nessa abertura de fronteiras, podem ser amplificados os diálogos críticos a respeito dos entrelaçamentos entre aventura, motricidade e educação e instigar as potencialidades ecopedagógicas e de representação coletiva, almejando preencher algumas das lacunas que afetam a passagem de conhecimento teórico para a experiência prática significativa.

Como critério de inclusão para análise, foram considerados os filmes premiados na edição de 2023, entre 13 categorias: “Grande prêmio”, “Melhor filme: aventura”, “Melhor filme: meio ambiente”, “Melhor filme: esportes de montanha”, “Melhor filme: cultura da montanha”, “Melhor filme: escalada”, “Melhor filme: esportes na neve”, “Melhor longa-metragem”, “Melhor curta-metragem”, “Prêmio de excelência criativa”, “Prêmio escolha do público”, “Menção especial do júri I” e “Menção especial do júri II” (tradução nossa) (Banff Center, 2024b). Entretanto, para facilitar a possível utilização por Professores, foram considerados apenas os filmes que pudessem ser acessados pela plataforma do *Youtube* e cujas produções enfatizavam possibilidades de aprimoramento das habilidades de compreensão cultural e do pensamento crítico, apropriados para reflexão sobre diversas temáticas associadas às atividades de aventura.

Sendo assim, a amostra intencional foi composta por cinco filmes sobre atividades de aventura e meio ambiente. Foram registradas as sinopses dos filmes

selecionados para a análise e a coleta de dados ocorreu no período entre abril e maio de 2024. Os dados foram analisados descritivamente, por meio da técnica de análise de conteúdo multimodal das sinopses dos filmes, disponibilizadas, tanto no *site* do festival (Banff Center, 2024b) e em outras plataformas acessíveis, e com base nos registros e anotações realizados durante e após a visualização das produções selecionadas mediante a aplicação dos critérios de inclusão.

Serafini e Reid (2023) propuseram uma base metodológica de análise de conteúdo multimodal, a qual representa uma atualização da técnica de análise de conteúdo, cujo foco, geralmente, envolve apenas textos escritos. Na esfera multimodal, os autores propõem a expansão dos enfoques analíticos, a partir da evolução tecnológica e dos novos processos de representação e comunicação, envolvendo as informações contidas em plataformas *on-line* e outros fenômenos digitais, no sentido de apreender o potencial de significado dos fenômenos multimodais atuais, os quais abordam dados advindos de imagens visuais, segmentos de vídeos, ou conteúdos expressos pela *internet*.

Com base nessa técnica, foram desenvolvidas *a priori* duas categorias de análise: 1- temáticas evidenciadas - representando as modalidades de aventura predominantes, bem como, outros aspectos socioculturais abordados ao longo do enredo do filme; 2- aspectos pedagógicos a serem propostos para o ensino das atividades de aventura como unidade temática - evidenciando detalhes sobre os conteúdos propícios à discussão e as competências psíquicas e sociais ou mensagem evidenciadas pelo enredo do filme.

RESULTADOS

Baseado no critério de elegibilidade estabelecido, foram selecionados cinco filmes para a análise. São eles: (1) *Full Circle* (Círculo completo), vencedor do “Grande Prêmio”; (2) *Leo & Chester* (Leo e Chester), ganhador da categoria “Melhor filme: cultura da montanha”; (3) *Snow Sports - The Blackcountry Journal* (O Jornal *Blackcountry*), produção vencedora em “Melhor filme: esportes na neve”; (4) *School of Fish* (Escola de Pescaria), como “Melhor curta-metragem”; e (5) *Descendance* (Descendência) que recebeu “Menção especial do júri”. É apresentada a seguir a análise individual das produções, considerando as categorias anteriormente citadas.

Full Circle - A abordagem recai sobre atletas de *snowboard* e alpinismo, os quais, após sofrerem trauma físico, precisaram se adaptar para continuarem praticando atividades de aventura. Para além da visão geral da modalidade em si, pode-se refletir sobre diferentes formas de treinamento adaptado da modalidade pelos atletas lesionados. O filme traz diversas mensagens, como a coragem, a perseverança, a determinação e a resiliência dos atletas lesionados, no sentido de superarem o trauma e continuarem praticando esportes. É possível, inclusive, refletir sobre os grandes obstáculos internos a serem vencidos, para se atingir a vitória sobre si próprio. O foco do filme/documentário também recai sobre as reflexões acerca de novas formas de celebração da vida, após uma tragédia, além de evidenciar novas oportunidades de crescimento pessoal e de reescrever a própria história, a partir desses novos desafios. O foco ambiental é no gelo e nas novas formas de treinamento impressas pela situação. Outras questões, como aquelas relacionadas aos aspectos de financiamento dos atletas, da discriminação sofrida, além da inadequação da infraestrutura para a modalidade, foram apenas superficialmente abordadas, porém, a partir do enredo, esses aspectos podem ser cogitados para discussão.

Leo & Chester - A narrativa se passa no ambiente da paisagem de inverno nas montanhas rochosas de Sierra Madre, focalizando a virada de percurso de um roqueiro desiludido, ao decidir permanecer vivendo da terra. O filme enfatiza aspectos da aventura da adaptação a uma nova jornada, sobretudo a um ambiente austero do deserto, evidenciando uma experiência espiritual que altera o percurso da vida do roqueiro. Ao deixar uma cidade grande e seu estilo de vida, ele segue para essa região selvagem, acompanhando uma manada de búfalos. O enredo permite discutir adaptações climáticas, assim como, novos direcionamentos decisórios. Além disto, podem ser enfatizados os aspectos de como encontrar uma posição para si na sociedade, pautada na metáfora de se engajar no rebanho de búfalos. O enfrentamento de novos desafios é apresentado, trazendo à discussão as situações que envolvem a intuição, novas decisões e quebra de padrões. O gerenciamento emocional, sobretudo no que tange ao enfrentamento do medo, é importante no processo de adaptação a um novo estilo de viver, assim como, as estratégias para ser aceito e encontrar seu lugar na vida.

Snow Sports - The Blackcountry Journal - O filme retrata uma reflexão sobre o sentido de estar na montanha e esquiar, fazendo relações com o ritmo do jazz. O ambiente retratado é o gelo e a atividade é o esqui na neve. O encontro entre um músico de jazz e um esquiador, imprime novos significados ao ato de esquiar, evidenciando as semelhanças entre o esqui e a arte do jazz, além de alavancar detalhes sobre a cultura afro, traçando relações entre o ritmo na montanha e a arte do jazz. Podem ser abordados aspectos sobre a cultura afro, os grandes músicos de jazz, oferecendo espaços para reflexão sobre identidades, relações de tempo e a verdadeira conexão com a montanha, o significado real de estar envolvido nessas atividades e as possibilidades de comparar os movimentos do corpo ao se envolver com o ritmo do jazz e na própria ação do esqui na montanha. O filme ressalta as congruências entre a arte envolvida na música e no próprio ato de esquiar.

School of Fish - O filme ressalta a estreita relação dos povos indígenas da Bahia de Bristol, no Alasca e a pesca do salmão. São evidenciados os enfoques predatórios da ação das grandes corporações, as quais interferem nesse ambiente e a necessidade desse povo de lutar pela preservação das riquezas de seu território. Podem ser discutidos os aspectos de transmissão de conhecimento sobre a pesca, a relação das ações humanas com o ambiente, além de se estimular as reflexões sobre o papel de cada um para o enfrentamento dos desafios ambientais que se agravam cada vez mais, pelas ações impensadas e desenfreadas do avanço econômico. O filme também pode servir de base para a discussão sobre a modalidade que envolve a pesca esportiva e como os membros de uma sociedade, sejam adultos ou crianças, podem protagonizar ações de alerta e difusão sobre os diversos vieses relacionados aos impactos ambientais.

Descendence - O filme traz à tona a busca de um esquiador *free-ride* por sua origem africana. A discussão mais evidenciada é a alienação da origem africana do atleta, o qual viveu de forma privilegiada na Áustria. Podem ser evidenciadas reflexões sobre multiculturalismo, (de)colonização e diferenças de possibilidades de vivências de atividades de aventura, a partir da consideração de determinado contexto geopolítico. Além disto, podem ser propostas reflexões sobre equidade e/ou disparidades de oportunidades entre povos de diferentes níveis socioeconômicos, como também, de reconhecimento de identidade e valorização cultural da própria origem.

Na sequência, a Tabela 1, sintetiza os resultados coletados.

Tabela 1: Análise sintética dos filmes selecionados.

Categoria vencedora	Nome do filme (tradução)	Direção (duração)	Temática evidenciada		Aspectos pedagógicos do enredo para discussão na unidade temática PCA	
			Modalidades evidenciadas	Aspectos socioculturais	Possibilidade de conteúdos	Competências / mensagem
Grande prêmio	<i>Full Circle</i> ³ (Círculo completo)	Josh Berman (100 min)	Snowboard e Alpinismo	Diversidade e inclusão	Atividade física adaptada em condições extremas	Coragem, perseverança, determinação e resiliência de atletas lesionados
Melhor filme: cultura da montanha	<i>Leo & Chester</i> ⁴ (Leo e Chester)	Andrea Wing (8 min)	<i>Snowmobile</i>	Relação com o ambiente natural	Bem-viver e a (re)conexão com a natureza	Gerenciamento dos medos na descoberta de um novo rumo para vida
Melhor filme: esportes na neve	<i>Snow Sports - The Blackcountry Journal</i> ⁵ (O Jornal Blackcountry)	Mallory Duncan e Patrick Elmore (9 min)	Esqui na neve	Vida em sociedade	O lazer em diferentes expressões: música (arte) e a atividade física	Respeito às diferenças individuais
Melhor curta-metragem	<i>School of Fish</i> ⁶ (Escola de Pescaria)	Colin Arisman e Oliver Sutro (19 min)	Pesca	Cultura e identidade local	Preservação ambiental vs Desenvolvimento econômico	Valorização da territorialidade e dos saberes tradicionais de povos originários
Menção especial do júri	<i>Descendance</i> ⁷ (Descendência)	Michael Haunschmidt (32 min)	Esqui <i>free-ride</i>	Desenvolvimento pessoal e social	Multiculturalismo, diferenças socioeconômicas e questões étnico-raciais	Conflitos internos de reconhecimento e valorização da origem cultural

Fonte: Elaborado pelos autores.

³ Para saber mais acesse: <https://www.youtube.com/watch?v=Rxn0CqoCH-M>

⁴ Para saber mais acesse: <https://www.andrea-wing.com/leo-chester/>

⁵ Para saber mais acesse: <https://www.youtube.com/watch?v=HmLsLtawyGQ>

⁶ Para saber mais acesse: <https://www.youtube.com/watch?v=68ip9w90fwo>

⁷ Para saber mais acesse: <https://www.youtube.com/watch?v=bBGZnXg0fTA>

DISCUSSÃO

A partir de estudos que focalizam dados a respeito dos filmes de aventura, pode-se perceber que os filmes sobre atividades de aventura não eram comuns no setor comercial de antigamente, ficando restritos a uma cultura mais *underground*. Entretanto, grandes empresas do cinema começaram a lançar películas, principalmente sobre surfe, nas décadas de 1960 e 1970, tornando-os mais populares. Filmes e, inclusive, vídeos *on-line* sobre essa modalidade e suas variantes transnacionais, com caracterização estética dos locais em foco, passaram a ter um papel importante na difusão dessa subcultura do gênero. Conforme salientou Booth (2017), ao se tornarem cada vez mais dependentes de patrocínio comercial e das indústrias do surfe, a popularidade dos filmes decaiu nos anos 1990, porém, com a acessibilidade propiciada pelas tecnologias de produção digital e a distribuição nas plataformas de *streaming*, além da criação de festivais específicos das modalidades, elementos tão em moda no século XXI, os filmes ganharam mais popularidade e passaram a ser difundidos de modo global.

Com a ajuda do estudo de Boyd (2004), é possível utilizar esses recursos cinematográficos, inclusive, para analisar a política subcultural envolvida nos filmes. Esse autor discutiu o conceito de política cultural e a compreensão a respeito das tensões entre o surfe vivenciado de modo profissional e a prática cultural, nos filmes sobre o surfe irlandês. O autor ratifica que os filmes também retratam a Irlanda como destino atrativo para a prática do surfe e salienta o papel desse tipo de filme na difusão e no *marketing* sobre esse potencial destino propício para a vivência do surfe. Esse autor também evidenciou a potencialidade dos filmes para discutir as políticas de gênero, sobretudo, para denunciar a supremacia masculina na economia política e histórica da cultura do surfe, consagrando um papel periférico das mulheres no imaginário da aventura. Esses argumentos são constantemente reiterados, ao se notarem as temáticas dos filmes analisados.

Tendo como foco os aspectos culturais retratados pelos filmes analisados, bem como suas temáticas, podem ser elaborados princípios pedagógicos adequados para a inserção em nível escolar, propiciando vivências que elevam o senso crítico, levando-se em consideração as devidas adequações às diferentes faixas etárias, no sentido de otimizar recursos importantes e atrativos, oportunizando o revigoramento do pensamento crítico-reflexivo e contribuindo para a aprendizagem ativa das atividades de aventura, por meio da prática. De acordo com Tafuri e Gonçalves Junior (2017), os processos educativos organizados por situações problematizadas a partir da realidade social, são práticas fundamentadas que contribuem para o processo de aprendizagem. No âmbito das atividades de aventura, por exemplo, Gonçalves Junior, Carmo e Corrêa (2015), por meio da análise de diários de campo, identificaram que a fruição do ciclismo proporcionou aprendizagem para além das habilidades técnicas. De acordo com os autores, a experiência prática permitiu desenvolver sentimentos como empatia e a sensibilidade para com as questões ambientais.

Ao enfatizarem a perspectiva da Ecomotricidade, Rodrigues e Gonçalves Júnior (2009) asseveram a importante sinergia que deve ser estabelecida entre a motricidade humana, os preceitos envolvendo educação ambiental e a pedagogia dialógica. Nessa visão integrativa, os autores procuram superar a visão fragmentada da relação humana com o ambiente, colocando o foco na intencionalidade das práticas corporais. Por meio dessas relações imbricadas e de uma educação com sentido, é possível sensibilizar o ser humano, promovendo a identificação com o ambiente e com o mundo, amplificando a consciência e a significação existencial.

No entanto, propostas inovadoras no âmbito educacional parecem esbarrar em desafios já na formação profissional. Alves e Rodrigues (2019), por exemplo, identificaram que a inclusão da temática ambiental nos cursos de Educação Física, apesar de ser motivada por

interesses individuais dos docentes, são desenvolvidas por ações pontuais, sem relação efetiva com as necessidades institucionais/sociais. Além disso, os autores destacam que a falta de conhecimento e problemas estruturais são desafios ainda a serem superados. Freire e Rodrigues (2020) complementam tal análise, ao citarem a desarticulação entre a teoria e a prática e a carência de uma fundamentação epistemológica voltada à educação ambiental, solidificando a formação de professores em países como o Brasil.

Desta forma, estratégias inovadoras em educação, como a utilização de filmes de aventura no processo de aprendizagem são muito necessárias, porém, ainda insipiente na área. Já existem alguns pesquisadores que buscam entender esse potencial dos filmes associado ao campo da aventura, sobretudo, para enfatizar aspectos de difusão das modalidades, ou sobre suas formas técnicas, dando pistas acerca do emprego desse valioso recurso nesse âmbito. North *et al.* (2024) realizaram uma reflexão com base internacional, apontando a utilização de inteligência artificial e outros recursos midiáticos, como vídeos e filmes, como coadjuvantes nas abordagens sobre aventura. Nesse texto, os autores apresentam discussões sobre esses recursos na formação, para educadores, profissionais, pesquisadores e gestores de atividades de aventura ao ar livre. Além disso, procuram estimular as formas criativas e conscientes de acompanhamento desses elementos da revolução tecnológica, no sentido de desenvolverem formas inovadoras e eficientes de adoção desses recursos, além de apresentarem modos diferenciados e estratégias de como esses elementos já estão sendo engajados na implementação de abordagens sobre as atividades de aventura.

A mediação da aprendizagem feita com base em filmes, representa um atrativo importante, na visão de Annett (2024), haja vista que eles podem transmitir a sensação sublime e potencialmente transcendente, de o espectador se sentir dentro da própria experiência, conforme os enredos dos filmes analisados propiciam. Superando a ideia de que o cinema digital provoca certa descorporificação nos espectadores, por serem muito fantásticos ou irrealistas. Annett (2024) oferece outra perspectiva, evidenciando que os filmes são capazes de evocar sensações e emoções, envolvendo os espectadores diretamente na vivência propiciada na tela. A autora destaca as formas e estilos visuais atualmente utilizados nos filmes, sobretudo nos de animação e *live action*, como elementos capazes de provocar sensações corporais, como flutuar ou cair, demonstrando a atratividade desses recursos para incorporar as experiências com as atividades de aventura (Annett, 2024).

Das experiências compartilhadas a partir desses recursos fílmicos utilizados como elementos pedagógicos, podem decorrer novos desafios, capazes de redimensionar a presença da aventura no contexto educacional. Além disto, o significado dessa vivência pode extrapolar os limites até então difundidos sobre as interconexões da motricidade com a aventura, buscando novas representações e instigando novos imaginários sobre a aventura, o que pode ser ressaltado com base nas instigantes películas analisadas.

Ao abarcar o filme como contributo para ampliar as reflexões sobre as práticas de aventura, o Profissional de Educação Física pode se valer da riqueza de informações e signos imanentes aos enredos desses filmes, diversificando e enriquecendo os processos pedagógicos, de forma atrativa, uma vez que os filmes analisados demonstram essa riqueza de perspectivas para serem evidenciadas, desde os temas, até os personagens e mensagens contidas. As potencialidades informacionais podem ser definidas com base em critérios de relevância temática, apontando os temas que mais se sobressaem no filme, em critérios de expressividade, salientando o que mais impacta, tanto em termos estéticos, culturais, ambientais e éticos, além de critérios de funcionalidade, traduzindo o teor comunicativo da mensagem mais importante presente no filme.

A partir da análise dos filmes elencados no presente estudo, evidenciando a riqueza de informações que podem ser aproveitadas como recursos pedagógicos, tornou-se importante apresentar algumas propostas de parâmetros a serem utilizados como subsídios para melhor

aproveitamento dos filmes sobre aventura, em sua inserção no contexto escolar, servindo de balizadores para a ação pedagógica:

- ✓ Analisar os protagonistas e as narrativas pessoais, discutindo a representação dos discursos sociais;
- ✓ Promover debates em torno da (de)colonialidade, da inclusão e do respeito às diversidades;
- ✓ Analisar as cenas e gatilhos motivacionais, desafiando as narrativas dominantes e reconhecendo a pluralidade das perspectivas e a interseccionalidade das identidades e da própria experiência;
- ✓ Incorporar ações pedagógicas e lúdicas, por meio de estratégias que amplifiquem a possibilidade de catalisar a transformação das estruturas, sistemas e práticas que moldam a tessitura social, em prol de atitudes e condutas pró-ambientais e de respeito à própria natureza;
- ✓ Utilizar recursos que promovam a interconexão entre pessoas e mídias, amplificando experiências nos ambientes multiversos e ações coletivas e de (co)criação.

Assim, algumas estratégias que evocam uma abordagem ecopedagógica associada à utilização de filmes para o ensino das atividades de aventura são propostas a seguir. Estas sugestões procuram subsidiar o Profissional a refletir sobre a manutenção das formas de representações coletivas e dos imaginários contemporâneos a respeito da aventura, ou sobre dimensionar novas representações, orientando as escolhas e amplificando as possibilidades de incrementar a aprendizagem ativa:

Quadro 1: Estratégias pedagógicas (EP) para a utilização dos filmes como recurso de aprendizagem.

EP_1 <i>A escolha do filme</i>	Selecionar filmes que se alinhem com os níveis de desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor dos alunos, considerando a adequação à idade, à sensibilidade cultural e ao valor educacional da temática.
EP_2 <i>Contextualização</i>	Fornecer informações básicas sobre o filme, seu cenário e referências culturais e históricas, para melhorar a compreensão sobre o conteúdo.
EP_3 <i>Pausa para discussão</i>	Pausar e discutir: interromper a projeção do filme em pontos estrategicamente selecionados, para promover reflexão sobre o desenvolvimento da trama, as motivações dos personagens, os aspectos culturais, os temas de relevância, a questão das habilidades evidenciadas, direcionando a atenção dos alunos para o processo de aprendizagem do movimento específico relacionado à determinada prática de aventura.
EP_4 <i>Atribuir tarefas</i>	Dar aos alunos tarefas específicas enquanto assistem, como resumir uma cena; reconhecer alguma temática em foco, como aspectos sobre diversidades, equidade, questões de gênero, habilidades físicas; mensagens mais evidentes; identificação das atividades de aventura envolvidas, ou apelos ecoambientais presentes.
EP_5 <i>Incentivar a reflexão</i>	Depois da projeção, envolver os alunos em atividades crítico-reflexivas, como escrever resenhas, compartilhar opiniões, expressar o teor do filme em forma de desenhos e de histórias em quadrinhos, ou discutir conexões pessoais com o filme, observações sobre ambientes envolvidos, valores e condutas ecológicas presentes e possíveis alterações no enredo, para torná-lo politicamente correto.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Por meio desses recursos, os alunos podem ser estimulados a conhecer as nuances das culturas, localidades, aspectos históricos e sociedades diversas envolvidas nas histórias dos filmes (Shakhnoza, 2023). Estes focos auxiliam os alunos a se apropriarem das informações constantes nos enredos e em todas as mensagens do filme, relacionando-as com a cultura e com os aspectos locais e regionais nos quais eles estão inseridos. Estas iniciativas atingem, ainda, os objetivos de conhecimento e competências da unidade temática PCA elencados pela BNCC, como a fruição e valorização das práticas, respeito ao patrimônio natural, identificação de instrumentos e equipamentos de segurança e a formulação de estratégias

para superação de desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza (Brasil, 2017).

Além disto, existe a possibilidade de aquisição de novos conhecimentos sobre modalidades que não são comuns em determinadas culturas. Pode-se tomar como exemplo, a perspectiva de assistir a um filme específico sobre atividades de aventura no gelo, como o *snowboard*, a qual, em princípio, pode parecer não fazer sentido para alunos que vivem em um país tropical. Entretanto, além de ampliar o conhecimento sobre outras modalidades diferentes das comuns de sua cultura, o Professor pode, justamente, instigar a reflexão sobre possíveis alternativas de vivências a esse contexto, direcionando a aprendizagem para alguma modalidade similar, como o *sandboard*, por exemplo.

Esta imersão cultural promove uma apreciação mais profunda das peculiaridades culturais, das diversidades e do seu significado em um contexto global. A natureza ativa e interativa da utilização de filmes nas aulas pode promover o envolvimento e a participação cooperativa, interativa e (co)criativa, uma vez que os alunos têm oportunidade de se tornarem ativos no processo de aprendizagem, por meio da análise temática e discutindo o desenvolvimento das tramas e personagens, expressando suas opiniões e se tornando protagonistas nessa relação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta abordagem colaborativa e ativa envolvendo os filmes de aventura na perspectiva educacional, pode aprimorar o pensamento crítico e as habilidades de comunicação e expressão. Além disto, pode privilegiar o enfoque sobre atividades de aventura, as quais não sejam tão familiares ou comuns à esfera sociocultural de alguns alunos, seja pela diferenciação geopolítica e religiosa em que elas ocorrem, ou pela complexidade das atividades, sobretudo, aquelas originalmente vivenciadas em ambientes aquáticos, de gelo e no ar.

As orientações oferecidas pelos parâmetros balizadores apresentados ao longo do texto e pelas estratégias pedagógicas acerca da utilização de filmes para o ensino das atividades de aventura, representam contribuições desse estudo, para subsidiar novas ações voltadas à aprendizagem ativa, pautadas nos princípios da ecomotricidade, estreitando a simbiose entre movimento, ambiente e pedagogia dialógica, elementos próprios dessa perspectiva. Esta iniciativa vai ao encontro, portanto, da proposta desta edição especial que objetiva dialogar criticamente sobre as relações entre a motricidade, aventura e educação, considerando as potencialidades ecopedagógicas relacionadas aos desafios educacionais do mundo atual.

Portanto, propostas inovadoras como esta, fortalecem a práxis pedagógica das experiências em aventura, contribuindo de forma qualitativa para mais eficiência na implementação da educação para e pela aventura (Mendes *et al.*, 2024). Nesse ínterim, os demais relatos e manuscritos deste dossiê, somados a atual proposta, podem contribuir para aprofundar as reflexões sobre os conteúdos dos filmes aqui elencados, bem como, qualquer outra produção cinematográfica relacionada ao tema escolhida pelo(a) professor(a), com vistas à eficiência de sua ação pedagógica.

Uma das limitações desse estudo foi a análise apenas das sinopses dos filmes e a utilização de apenas um festival como referência, sendo esse realizado fora do Brasil. Ao se tomar esse resumo, muitos outros elementos deixaram de ser evidenciados, o que poderia ser mais bem explorado tendo o filme em si como análise. Entretanto, esta limitação às sinopses foi uma escolha decorrente da falta de sistematização, na literatura da área, de uma análise fílmica adequada para interpretação fenomenológica, ou uma apreensão cartográfica de filmes de aventura para o contexto educacional.

Os modelos de análise fílmica encontrados na literatura, geralmente, abordam detalhes técnicos, envolvendo iluminação, parâmetros estéticos, ou mesmo cênicos e fotográficos, os quais, não necessariamente, interessam aos Professores atuantes em escolas, ou a pesquisadores que pretendem analisar filmes de forma aprofundada. No entanto, acredita-se que análise realizada possa ser capaz de estimular a utilização dos recursos midiáticos por parte dos Professores no Brasil como estratégia de ensino das atividades de aventura no contexto da Educação Física Escolar. Portanto, sugerem-se novos estudos, enfatizando a sistematização de um modelo intertemático e/ou intermodal de análise fílmica, especificamente voltado a atender o âmbito educacional e, particularmente, as atividades de aventura, minimizar a limitação apresentada, no que diz respeito às questões metodológicas. Além disso, recomenda-se, em novos estudos, a ampliação da amostra, incluindo outros festivais e filmes nacionais que abordem a temática, valorizando e estimulando a produção cinematográfica no Brasil à luz das atividades de aventura.

Torna-se premente a atenção sobre a exploração de recursos pedagógicos, abarcando as inovações tecnológicas e que adentrem a análise fílmica especificamente para uso educacional e o ensino das práticas de aventura. Esta premissa se baseia na relevância já evidenciada da utilização de estratégias de filmes na educação, as quais podem fazer a diferença na promoção e compreensão dos enredos socioculturais, estimulando o conhecimento sobre as práticas de aventura e contribuindo para a aprendizagem ativa, sob a perspectiva de uma (eco)educação para e pela aventura.

REFERÊNCIAS

- ALVES, T. M. A.; RODRIGUES, C. A temática ambiental na formação inicial do profissional de Educação Física: uma análise da práxis curricular na Universidade Federal de Sergipe. **Educação Ambiental Em Ação**, v. 68, p. 1-25, 2019.
- ANNETT, S. **The Flesh of Animation: Bodily Sensations in Film and Digital Media**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2024.
- AYUNI, P. Q. Determining Moral Value in Movies: An Analysis of the Movie “Onward”. **Journal of Linguistics and Social Sciences**, v. 1, n. 2, p. 27-32, 2023.
- BANFF CENTER. Banff Centre Mountain Film and Book Festival & World Tour. 2024a. Disponível em: <https://www.banffcentre.ca/banffmountainfestival>. Acesso em: 7 maio 2024.
- BANFF CENTER. 2023 Banff Mountain Film Competition Winners. 2024. Disponível em: <https://www.banffcentre.ca/2023-banff-mountain-film-competition-winners>. Acesso em: 7 maio 2024.
- BOOTH, D. The political economy of surfing culture: production, profit, and representation. In: HOUGH-SNEE, D. Z.; EASTMAN, A. S. **The critical surf studies reader**. Durham: Duke University Press, 2017, p. 412-441.
- BOYD, S. Beyond the Noise: the cultural (or subcultural) politics of Irish surf films. **Sport in Society**, p. 1-19, 2024.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 7 maio 2024.
- CHRISTOFOLETTI, R. Filmes na sala de aula: recurso didático, abordagem pedagógica ou recreação? **Educação**, v. 34, n. 3, p. 603-616, 2009.
- DELEUZE, G. **Cinema II: A Imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- FREIRE, L. M.; RODRIGUES, C. Formação de professores e educadores ambientais: diálogos generativos para a práxis. **Pesquisa em Educação Ambiental**, v. 15, n. 1, 2020.

GONÇALVES JUNIOR, L.; CARMO, C. da S.; CORRÊA, D. A. Ciclotviagem, Lazer e Educação Ambiental. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 18, p. 173-208, 2015.

HIPPLE, M. Screen Education: Using Exhibitions to Research Museums in Movies and Learning Through Film. 2023. 116 f. **Dissertação** (Master of Arts and Visual Culture Education) – School of Art, The University of Arizona, 2023.

KASRIYATI, D.; RULLIZA, A.; JAUFANI, A.; LESTARI, W. An Analysis of Educational Value in Fall Movie. **English Language and Education Spectrum**, v. 4, n. 1, p. 47-55, 2024.

LOLANG, E.; RAIS, R.; OUALENG, A.; PRAYITNO, M. A. Analysis of Educational Messages in The Lion King Movie: Perspectives on Character Education and Environmental Conservation. **COMPETITIVE: Journal of Education**, v. 2, n. 2, p. 122-130, 2023.

LOWAN-TRUDEAU, G. Digital technologies and environmental education. **The Journal of Environmental Education**, v. 54, n. 1, p. 1-7, 2023.

MENDES, A. M.; ANDRADE, R. D.; DUEK, V. P.; FIGUEIREDO, J. P. A educação para e pela aventura no contexto escolar. In: PEREIRA, Á. S. (org.). **Educação Física e práticas corporais: discussões emergentes**. Itapiranga: Schreiber, 2024. v. 1, p. 169-184.

MORAN, J. **Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora**. 2017. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2017/11/tecnologias_moran.pdf. Acesso em: 12 maio 2024.

NORTH, C.; HILLS, D.; MAHER, P.; FARKIK, J.; ZEILMANN, V.; WAITE, S.; TAKANO, T.; PRINCE, H.; GURHOLT, K. P.; MUTHOMI, N.; NJENGA, D.; KARAKA-CLARKE, T. H.; MACKENSIE, S. H.; FRENCH, G. The impact of artificial intelligence on adventure education and outdoor learning: international perspectives. **Journal of Adventure Education and Outdoor Learning**, v. 24, n. 1, p. 123-140, 2024.

PAYNE, P. On the construction, deconstruction and reconstruction of experience in 'critical' outdoor education. **Journal of Outdoor and Environmental Education**, v. 6, p. 4-21, 2002.

RODRIGUES, C.; JUNIOR, L. G. Ecomotricidade: sinergia entre educação ambiental, motricidade humana e pedagogia dialógica. **Motriz Revista de Educação Física**, p. 987-995, 2009.

SCHWARTZ, G. M. Lazer virtual 20 anos depois: homo zappiens e metalazer na pós-humanidade. **MOTRICIDADES: Revista da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana**, v. 7, n. 2, p. 105-113, 2023.

SERAFINI, F.; REID, S. F. Multimodal content analysis: expanding analytical approaches to content analysis. **Visual Communication**, v. 22, n. 4, p. 623-649, 2023.

SHAKHNOZA, S. The use of movies in language teaching. **Prospects of Development of Science and Education**, v. 1, n. 14, p. 78-83, 2023.

TAFURI, D. M.; GONÇALVES JUNIOR, L. Fundamentos teórico-conceituais da pesquisa em práticas sociais e processos educativos. **Educação Unisinos**, v. 21, n. 1, p. 40-49, 2017.

VRAKING, B.; VEEN, W. **Homo zappiens: educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

YESILDAG, A. Y.; BOSTAN, S. Movie analysis as an active learning method: A study with health management student. **The International Journal of Management Education**, v. 21, n. 1, p. 100759, 2023.

Recebido em: 20 ago. 2024.

Aprovado em: 10 dez. 2024.