

## **O CINEMA COMO RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL – UM RELATO DE EXPERIÊNCIA<sup>1</sup>**

Silvana Pereira de Almeida

Tânia Suely Azevedo Brasileiro

### **RESUMO**

A comunidade educacional não pode desconsiderar as constantes mudanças que vêm ocorrendo na sociedade. Uma vez que estamos diante da “*Era das novas tecnologias*”. As mídias e redes sociais ocupam um espaço bastante significativo na vida das pessoas, e a escola sendo peça fundamental na construção da sociedade não pode ficar alheia a essa realidade, ignorando que as crianças e jovens estão em contato, mesmo antes da escola, com produções da indústria cultural. Em especial, na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Brigadeiro Aroldo Veloso, na cidade de Santarém/Pará, as salas de acessos tecnológicos – salas de informática, são utilizadas como mero passatempo às atividades, sem nenhuma aplicação às atividades que de fato estimulem a aprendizagem, sendo que este espaço pedagógico está tendo uso meramente distrativo para os alunos, com sessões de filmes de desenhos animados sem enfatizar o poder educativo que os filmes infantis agregam em sua totalidade. Nessa perspectiva, surge a urgência de novos procedimentos teóricos-metodológicos envolvendo as práticas pedagógicas com as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC). Nesse sentido, a proposta do projeto “Cinema Educativo nas Séries Iniciais (Pré-escolar - Pré I)” tem caráter educativo, na tentativa de melhorar a utilização do laboratório de Informática, aliando o uso das tecnologias e recursos disponíveis pela escola com um processo de ensino aprendizagem que tenha enfoque no desenvolvimento integral das crianças, de forma lúdica. Esse projeto ocorreu em conjunto com as atividades ministradas durante o estágio curricular supervisionado I da autora, na mesma instituição. A realização do estudo bibliográfico foi conduzida por meio de um levantamento da literatura, utilizando como fonte as bases de dados: Scientific Electronic Library Online (SciELO), Physiotherapy Evidence Database (PEDro), US National Library of Medicine (PubMed) e Google Scholar, a partir dos descritores: Educação Infantil. Práticas pedagógicas. TIC. Cinema. O presente relato justifica-se pela necessidade de socializar a experiência vivenciada e apontar novos meios de aprendizagem com a utilização de recursos tecnológicos integrados a eles. O projeto de intervenção aplicado no ambiente escolar foi bem desenvolvido e demonstrou ser satisfatório quanto aos objetivos propostos.

**Palavras-chave:** Educação Infantil. Práticas pedagógicas. TIC. Cinema.

---

<sup>1</sup> Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito final para obtenção do grau de Licenciado em Informática Educacional junto ao Instituto de Ciências da Educação (ICED) Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA).

## **CINEMA AS A PEDAGOGICAL TEACHING RESOURCE IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION - AN EXPERIENCE REPORT**

### **ABSTRACT**

The educational community cannot disregard as constant changes taking place in society. Since we are facing the “Age of new technologies”. The media and social networks occupy a great deal of space in people's lives, and the school, being a fundamental part in the construction of society, cannot remain outside this reality, ignoring that children and young people are in contact, even before school, with industry productions. cultural. In particular, at the Brigadeiro Aroldo Veloso Municipal School of Early Childhood Education and Elementary Education, in the city of Santarém / Pará, the technological access rooms - computer rooms, are used as a mere hobby for activities, without any application to activities that actually stimulate learning, and this pedagogical space is being used merely as a distraction for students, with a combination of cartoon movies without emphasizing the educational power that children's movies add in their entirety. From this perspective, there is an urgent need for new theoretical-methodological procedures involving pedagogical practices with New Information and Communication Technologies (NICT). In this sense, the proposal of the project "Educational Cinema in the Initial Grades (Pre-school - Pre I)" has an educational character, in an attempt to improve the use of the IT laboratory, combining the use of technologies and resources available by the school with a process of teaching and learning that focuses on the integral development of children, in a playful way. This project takes place in conjunction with the activities taught during the author's curricular supervision internship I, at the same institution. The bibliographic study was conducted through a literature survey, using as source the following databases: Scientific Electronic Library Online (SciELO), Physiotherapy Evidence Database (PEDro), US National Library of Medicine (PubMed) and Google Scholar, from the descriptors: Early Childhood Education. Pedagogical practices. ICT. Movie theater. This report is justified by the need to socialize the lived experience and point out new ways of learning with the use of technological resources integrated to them. The intervention project applied in the school environment was well developed and adequate to satisfy the proposed objectives.

**Keywords:** Early Childhood Education. Pedagogical practices. ICT. Movie theater.

## **1. INTRODUÇÃO**

A educação não é simplesmente uma absorção de conteúdo. É uma série de competências, de habilidades, que se desenvolve na criança, ao longo de toda a trajetória escolar.

A educação infantil sendo considerada a “primeira etapa da Educação Básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até cinco anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” como mostra o Art. 29 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN nº 9.394/96).

A educação infantil consiste em estabelecer vínculos afetivos e trocas entre adultos e crianças, ampliando possibilidades de comunicação e interação social. Estabelecer e ampliar cada vez mais as relações sociais, articular interesse e pontos de vista, interagindo com os demais, respeitando a diversidade, desenvolvendo atitudes de ajuda e colaboração. (PORTAL EDUCAÇÃO, 2014)

Esse processo inicial da educação das crianças consiste em utilizar diferentes linguagens, dentre elas a corporal, a expressão facial para compreender e ser compreendida, em conformidade as diferentes intenções e situações de comunicação, expressando ideias, sentimentos, necessidades, desejos e avançando no processo de construção de significados. Observa-se que todo o processo de aprendizagem na educação infantil, se baseia em relações interpessoais.

Primeiramente, ressaltamos a contextualização da importância da educação infantil. Em sequência, trazemos uma abordagem acerca da utilização do cinema como ferramenta pedagógica.

Quanto à metodologia aplicada a presente pesquisa foi feita através de um estudo de caso descritivo, que objetivou a trazer características de determinada região e sua população, em especial no Estágio I – Informática Educativa em Ambientes Escolares (ensino), do curso de Licenciatura em Informática Educacional, da Universidade Federal

do Oeste do Pará – UFOPA. As atividades foram realizadas com crianças de quatro anos da turma do pré-escolar, organizadas em quatro etapas, as quais foram: observação, coparticipação, regência e projeto de intervenção, seguindo um cronograma pré-elaborado em conjunto com a educadora da turma.

A realização deste estudo foi conduzida por meio de um levantamento bibliográfico utilizando como fontes as bases de dados: Scientific Electronic Library Online (SciELO), Physiotherapy Evidence Database (PEDro), US National Library of Medicine (PubMed) e Google Scholar. Os seguintes descritores foram utilizados: Educação Infantil. Práticas pedagógicas. TIC. Cinema

A problemática se deu em virtude da observância possível em diagnosticar que o laboratório de Informática era utilizado apenas como um ambiente de distração para os alunos da educação infantil, Pré – I, utilizando filmes de desenhos animados com caráter não educativo, embora os filmes infantis tragam consigo uma parcela de teor instrutivo.

A partir do diagnóstico desta problemática, percebe-se a necessidade de que algo deveria ser feito para melhorar a maneira pela qual vem ocorrendo o uso deste laboratório pelos educadores.

Sendo assim, procurou-se trazer para reflexão a importância das novas tecnologias de ensino e novos métodos educativos voltados em especial à educação infantil. Dentre estas tecnologias, manteve-se o enfoque na aplicação do cinema como recurso didático pedagógico.

Quanto ao objetivo desta experiência, busca-se detalhar a análise feita durante o período de observação da prática da docência, realizada na sala de aula, que servirá como referência para o exercício da docência, pois a regência e aplicação de planos e projetos durante o estágio I são de suma importância para que futuro profissional tenha oportunidade de entrar em contato direto com a realidade na qual será inserido, tendo a possibilidade de entender vários conceitos que lhe foram ensinados apenas na teoria; é nesse momento que o acadêmico se vê professor, se identifica ou não com a sala de aula, principalmente com as crianças pequenas.

## **2. BREVE CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

De acordo com Marques (2008), a educação infantil tem como premissa desenvolver aspectos como a consciência crítica, a oralidade e a criatividade, bem como a linguagem em suas variadas formas, quais sejam: oral, escrita, corporal, etc.

A contextualização da educação infantil feita pelo Plano Nacional de Educação (PNE) afirma que: “A educação é elemento constitutivo da pessoa, e, portanto, deve estar presente desde o momento em que ela nasce, como meio e condição de formação, desenvolvimento, integração social e realização pessoal” (BRASIL, 2000, p. 36).

Pereira Junior (2021) esclarece que a educação infantil permite uma maior interação das crianças com o mundo externo e é papel da escola auxiliar no processo de socialização. Além disso, a escola está diretamente relacionada com momentos onde as crianças podem interagir fazer descobertas, criar e observar, sendo estas atividades que lhe proporcionam um relacionamento de convivência com as demais, de forma a respeitar as diferenças.

Ainda segundo o supramencionado autor, “[...]os primeiros anos da criança são importantes para o desenvolvimento das habilidades sociais e expressivas, sendo o ambiente da escola uma porta de entrada a um mundo diferente para elas” (PEREIRA JÚNIOR, 2021, p.22).

Nesse raciocínio, pode-se dizer que o ambiente escolar consiste no primeiro local em que as crianças possuem contatos externos a sua zona de conforto, ou seja, seus lares, e passam de forma intensa e frequente a socializar com os adultos e demais crianças.

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular), homologada em 2017 pelo MEC (Ministério da Educação), determina que a educação infantil deva assegurar seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento a todas as crianças brasileiras: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. O papel da escola é promover o processo de aprendizagem na vida da criança, onde na educação infantil também é um espaço de

ensino aprendizagem. A escola precisa promover a para a criança já na educação infantil, a aprendizagem significativa.

E, essa aprendizagem significativa envolve vários aspectos e fases do desenvolvimento no decorrer de sua infância. No entendimento de Kuhlmann (1998), as experiências vivenciadas pelas crianças em contextos históricos, geográficos e sociais são inerentes de um aprendizado que vai além de uma realidade demonstrada por adultos. A fase da infância é específica da criança e, nesse sentido, ela adquire estas experiências de forma única. O autor entende que as representações da infância são importantes para considerar as crianças concretas e colocá-las em uma posição de produtoras da história.

Piaget (1989) trabalha com os estágios de desenvolvimento humano e ressalta a importância da educação infantil para o crescimento e desenvolvimento da criança. Estes estágios definidos por Piaget englobam as possibilidades de desenvolvimento de habilidades e competências, onde a junção destes dois elementos propicia a criança o alicerce necessário às etapas subsequentes da sua vida.

Cabe ressaltar que na teoria trabalhada por Piaget (1989), o construtivismo pressupõe que o conhecimento é construído pelo sujeito na interação do mesmo com o seu objeto. Com esse conhecimento, que se traz a prática pedagógica, os professores podem compreender elementos importantes dentro da educação infantil para fazer as interferências corretas e necessárias, e que favoreça a aprendizagem das crianças. Sendo assim, para a prática dessa interação o professor tem papel fundamental e trabalha como mediador do processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Soares (2016) corrobora desse entendimento e esclarece que a metodologia aplicada ao ensino é fator decisivo no rendimento escolar, sendo assim, o professor deve evitar práticas tradicionais, devendo adequar-se à atualidade, a fim de que as aulas se tornem dinâmicas, prazerosas e divertidas, utilizando recursos que chamem a atenção das crianças para determinada atividade, a fim que estas possam interagir com entusiasmo e espontaneidade.

Vygotsky (1989) nesse raciocínio traz em sua concepção que a sala de aula consiste em um lugar privilegiado, onde os conhecimentos devem ser conectados entre o professor e o aluno. Desta forma, se desperta o interesse pela aprendizagem, que se dá de maneira tranquila e prazerosa, onde também os conhecimentos, inerentes a realidade do próprio professor, são evidenciados e compreendidos. A educação infantil é a base primordial do desenvolvimento da criança. E como base primordial a prática pedagógica deve ser coerente, e com metodologias adequadas e inovadoras, fora do tradicional como mencionado acima. Cabe ressaltar que essas práticas tem o dever de contribuir para o desenvolvimento integral da criança, devendo também caracterizar uma educação de qualidade, valorizando suas identidades e perspectivas.

A educação infantil é fundamental para o desenvolvimento das crianças e vem ganhando espaço como nível educativo. Os professores de educação infantil potencializam o desenvolvimento e o aprendizado dos alunos preparando-os para os desafios da vida.

Nesse sentido, Melo e Brito (2014) esclarecem que o professor deve aproveitar-se da curiosidade inerente das crianças, uma vez que as crianças buscam imitá-los e a partir disso constroem um significado social para tal ação. Por isso é muito importante que a metodologia e os meios de aprendizagem utilizados sejam atraentes e agradáveis às crianças.

Seguindo esta linha, através das metodologias de ensino aplicadas na educação infantil, a arte é o foco neste artigo, em especial os métodos de ensino audiovisual, onde aborda-se de forma mais enfática o cinema.

Ao utilizar a BNCC (2017), ela determina que a educação infantil deva assegurar seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento a todas as crianças brasileiras: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se, como anunciado anteriormente. Nesse contexto, mencionam-se os cinco campos de experiência, conforme descrito pela BNCC, sendo eles: 1) o eu, o outro e o nós; 2) corpo, gestos e movimentos; 3) traços, sons, cores e formas; 4) escuta, fala, pensamento e imaginação; e 5) espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Dos campos de experiência contidos na BNCC, que foram destinados à educação infantil, um campo possui habilidades com arte e inclusão audiovisual.

De forma geral, os objetivos inerentes a arte, constantes na BNCC, disciplinam que o professor deve incentivar as crianças, dentro das atividades já propostas, ou proporcionando meio específico para isso, à que elas possam expressar seu sentimento, criando com o corpo formas diversificadas de expressão, sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança teatro e música, e por meio do audiovisual. Para tanto, cabe mencionar a habilidade: Traços, Sons, Cores e Formas:

Ressalta as experiências das crianças com as diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas, incluindo o contato com a linguagem musical e as **linguagens visuais**, com foco estético e crítico. Ao mesmo tempo, foca as **experiências que promovam a sensibilidade investigativa no campo visual**, valorizando a atividade produtiva das crianças, nas diferentes situações de que participam, envolvendo desenho, pintura, escultura, modelagem, colagem, gravura, fotografia etc. (BNCC, MEC, 2017, p.11-12) (grifo nosso)

A introdução dos meios audiovisuais vem ao encontro a esta construção de conhecimento, se tornando uma das formas de aprender. Por meio dos filmes, desenhos apresentados, a criança recebe estímulos que fazem com que ela possa descobrir novas sensações, ter novas elaborações mentais e desenvolver de forma geral novas formas de construir seu conhecimento, por meio destes estímulos recebidos.

Sendo assim, entende-se que a implementação da abordagem por meio audiovisual vai além de uma simples atividade incorporada na aula; ela desperta estímulos nas crianças, de forma lúdica, amplia e constrói seu conhecimento, cumulativamente, desenvolvendo outras habilidades cognitivas. O papel do educador é de proporcionar, por meio de ações educativas, a aplicação dessa técnica de aprendizado.

As formas de arte apresentadas como ferramentas da educação não devem ser observadas apenas como ferramenta na aprendizagem lúdica da criança, devendo também ser entendida pelo próprio educador que pode ser um meio de observação da criança e um facilitador das ações de desenvolvimento infantil. Insta salientar ainda que a BNCC



mencione arte audiovisual dentro das habilidades, e defina os objetivos, não há uma base mais contundente com relação a aplicação deste método na prática, e abordada de forma mais ampla aos educadores.

### **3. O CINEMA COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA**

O “Ser humano” de todos os seres vivos no planeta é o único capaz de produzir “arte”. Assim, desde os primórdios a arte faz parte de nossa vida, nos diferenciando dos demais seres à nossa volta, pois, por meio dela representamos o nosso mundo, expressamos sentimentos e procuramos uma compreensão para o que somos e fazemos. Considerado a Sétima Arte, o cinema é uma nova maneira de expressarmos ideias, sensações, opiniões; é um novo jeito de nos conectarmos com outras pessoas e com o mundo ao nosso redor.

Nessa perspectiva a educação pode considerar o cinema um instrumento para a prática educacional, desta maneira a atividade de contar histórias com imagens, sons, configura-o num formidável instrumento de intervenção, em objeto de aprendizagem na construção da educação.

No entendimento de Araújo e Santos (2016) o cinema consiste em um meio audiovisual que pode e deve ser utilizado como definem “ferramenta didático-pedagógica”.

Nesse sentido, corrobora Coelho (2011) ao afirmar que o cinema é uma importante ferramenta dentro do contexto didático-pedagógico, e permite ao professor por meio das aulas audiovisuais, ou do próprio cinema, ensinar de forma lúdica; ou seja, seja através da exibição de um filme ou desenho a aula torna-se mais agradável e atrativa aos alunos, e retém a atenção das crianças, despertando-lhes interesse pelo tema que está sendo demonstrado, não sendo mera estratégia tradicional de ensino, mas sim uma forma prazerosa de aprendizagem. Dessa forma, “as crianças garantem um bom desenvolvimento de suas habilidades no decorrer das aulas” (COELHO, 2011, p. 19).

Assistir filmes é percebido como uma prática social tão importante do ponto de vista cultural e educacional das pessoas tanto quanto a leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas, dentre tantas outras. Dentro do contexto da utilização do cinema como instrumento e ferramenta na prática pedagógica, temos a oportunidade de focar aspectos históricos, literários e infantis. Desta forma, o educador encontra-se diante de um leque de possibilidades de poder diversificar sua metodologia ao ensinar, fazendo uso de filmes sem fugir das diretrizes curriculares.

O contato com o mundo do cinema é uma experiência única e marcante para qualquer ser humano, e para as crianças não será diferente, considerando o objetivo pelo qual está sendo aplicado. A utilização de filmes educativos na aula estimula desde cedo as crianças a cultivarem o prazer pela ludicidade e aprender de forma enriquecedora e criativa através das novas tecnologias. Educar pelo cinema é ensinar a ver diferente. É educar o olhar. É decifrar os enigmas da modernidade na moldura do espaço imagético. Cinéfilos e consumidores de imagens em geral são espectadores passivos. Na realidade, são consumidores pelas imagens. “Aprender a ver cinema é realizar esse rito de passagem do espectador passivo para o espectador crítico” (TARDIF, 2002, p.42).

Sendo assim, o aluno passa a ser capaz de desenvolver suas próprias percepções através das experiências vivenciadas a partir dos filmes e seus conteúdos.

No entendimento de Araújo e Santos (2016) a utilização dessas ferramentas pedagógicas audiovisuais, as quais incluem desenhos, filmes, representando uma atividade de “cinema” influenciam diretamente o cotidiano escolar, tornando menos cansativo, tanto aos docentes quanto às crianças, por transformar as aulas em algo divertido e atrativo.

Vale salientar que os filmes possibilitam a aprendizagem de várias habilidades, pois fornecem um ambiente agradável, motivador, tornando os alunos mais interessados, pelo fato de a aula sair do tradicional.

No que tange a aplicação e ambiente, Kalinowski (2016, p.14) esclarece que a educação pode ser aplicada em ambientes diversificados, não devendo ser restrita somente uma forma de socialização dentro do ambiente escolar. Entende que todo e

qualquer lugar é possibilitador de educação, mediação e de conhecimento, onde os meios utilizados para isso são muitos, sendo o cinema considerado um deles.

Para Fantin (2009) o cinema tem sua atuação direta no imaginário infantil, sendo diferente de outros mídias audiovisuais, tendo em vista garantirem meios expressivos em seu espectador, além de ser no cenário infantil, um causador de emoções.

Conforme entendimento de Leite (1996) o cinema como ferramenta de ensino, consiste em um recurso incentivador, ao qual detém a atenção das crianças, e auxilia na aprendizagem; no entanto, há a necessidade de atuação adequada do professor e meios corretos a fim de que sejam alcançados os objetivos propostos. Nesse raciocínio, corrobora Souza (2007) ao esclarecer que menciona que o cinema é um meio de expressão e que interfere diretamente na percepção da autoimagem e na realidade que o cerca.

Nesse sentido, segundo Napolitano (2003, p. 22)

:

A criança tem um olhar para o filme, que entende que ali tudo é real e verdadeiro, tendo em vista que as habilidades de noção de realidade, passado e presente, e narrativas ainda estão em fase de construção.”. Esclarece ainda que “o professor deve estar atento aos efeitos do filme nas crianças, valorizando a fantasia infantil e não deve forçar nem reforçar assimilação das explicações da representação fantasiosa como sinônimo de verdade.

Nesse sentido, Fantin (2007) esclarece que ainda que o cinema seja considerado um meio de aprendizagem, não deve se reduzir somente a isso; há a necessidade de se evitar que essa ferramenta pedagógica seja destituída de significação social, devendo-se considerar o seu potencial enquanto objeto sociocultural.

Damião (2011) explica que as possibilidades de entretenimento audiovisual têm contribuição significativa na provocação da mente infantil, uma vez que se parte da concepção histórico-cultural, que compreende que é em contato com o meio em que vive que o indivíduo se constitui como tal, não desprezando as suas características inatas, mas entendendo que elas apenas não se bastam para o seu desenvolvimento integral.

Ainda nesse sentido, Damião (2011) corrobora com o entendimento Fantin (2007) ao passo que evidencia o caráter educativo que os filmes possuem, e a escola enquanto utilizadora desse meio não deve limitar-se à margem desse contexto, mas ir além, observando como através da aplicação dessa ferramenta é formado o processo de conhecimento na criança

Sendo assim, o aluno passa a ser capaz de desenvolver suas próprias percepções através das experiências vivenciadas a partir dos filmes e seus conteúdos. Segundo Napolitano (2006, p. 89),

A sala de aula já vem incorporando, e sofrendo a intervenção dos meios de comunicação de massa com a utilização de jornais, revistas, programas de televisão. Porém, é preciso ver que esses meios podem ser considerados como salas de aula, como espaços de transformação de consciência, de aquisição de conhecimentos; que eles dependem de uma pedagogia crítica e que o sucesso dessa pedagogia crítica depende de como vamos ver e ouvir os produtos da indústria cultural.

De acordo com este documento, “[...] a perspectiva transversal aponta uma transformação da prática pedagógica, pois rompe a limitação da atuação dos professores às atividades formais e amplia a sua responsabilidade com a formação dos alunos” (PCNs, 1997, p 30), abarcando as relações entre alunos, entre professores e alunos, entre diferentes membros da comunidade escola, permeando necessariamente toda a prática educativa.

Portanto, o cinema como prática educativa necessita de uma metodologia consistente e aplicável. Atividades que envolvam exibição filmes na escola, modificando a prática pedagógica, é um fato que precisa ser posto em prática através de um processo coletivo envolvendo toda a escola.

Diante do exposto, pode-se entender que o cinema é uma ferramenta pedagógica motivadora, inovadora, bem como instrumento capaz de envolver várias disciplinas e conteúdos programáticos num mesmo momento. Para Napolitano (2006), o cinema sendo utilizado como ferramenta de ensino faz parte de um grande campo de atuação pedagógica. Uma das justificativas mais comuns para o uso do cinema na educação é que o cinema motiva para o processo de aprendizagem.

Ressalta-se que a utilização de filmes como recurso pedagógico didático possibilita ao professor uma aula mais prazerosa e dinâmica; em sala de aula há a necessidade de sempre trazer inovações para atrair a atenção e desenvolver as habilidades da criança. No entanto, não basta utilizar o cinema, o filme como recurso pedagógico, sem de fato observar se aquele recurso utilizado levará a criança a aprender, entender e absorver o conteúdo que de fato ela deve desenvolver.

#### **4. METODOLOGIA DA EXPERIÊNCIA**

A presente pesquisa trata de um estudo de caso descritivo, que objetivou trazer características de determinada região e sua população, através de uma experiência vivenciada em uma escola da rede pública municipal de ensino de Santarém/Pará, bem como revisão bibliográfica, tendo como base materiais compartilhados e revistas, teses, dissertações, anais de eventos científicos e demais materiais de cunho impresso e digital (GIL, 2008).

A experiência obtida durante o Estágio I – Informática Educativa em Ambientes Escolares (ensino), do curso de Licenciatura em Informática Educacional, da Universidade Federal do Oeste do Pará – UFOPA, foi desenvolvida de forma intuitiva, pragmática. As atividades foram realizadas com crianças de quatro anos da turma do pré-escolar, organizadas em quatro etapas, a saber: observação; coparticipação; regência e projeto de intervenção.

Nesse contexto, apresenta-se na figura 1 o cronograma pré-elaborado, em conjunto com a educadora da turma, das atividades do referido estágio supervisionado.

**Figura 1 - Cronograma de Atividades do Estágio**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO PROGRAMA DE CIÊNCIAS EXATAS LICENCIATURA EM INFORMÁTICA EDUCACIONAL ESTÁGIO I - INFORMÁTICA EDUCATIVA EM AMBIENTES ESCOLARES (ENSINO) Escola: E.M.E.I.F. Haroldo Veloso - Acadêmica: Silvana Pereira de Azevedo			
CRONOGRAMA DE ATIVIDADES			
DATA	ATIVIDADE		CARGA HORÁRIA
23/ago	Observação	Secretaria: dados da escola	2 H e 30 min
		Laboratório	
		Infraestrutura	
	Planejamento c/ o Professor	Para Observação - Aula do dia 24/08	2 H
24/ago	Observação	Sala de Aula	3 H
	Planejamento c/ o Professor	Para Coparticipação - Aula do dia 27/08	1 H e 30 min
27/ago	Coparticipação	Colaborar com o professor	2 H e 30 min
	Planejamento c/ o Professor	Para Coparticipação - Aula do dia 28/08	2 H
28/ago	Coparticipação	Colaborar com o professor	2 H e 30 min
	Planejamento c/ o Professor	Para Coparticipação - Aula do dia 29/08	2H
29/ago	Observação	Conversa com os Alunos	2 H
	Coparticipação	Colaborar com o professor	2 H e 30 min
29/ago	Projeto de Intervenção	Planejamento*	4 H
	Desenvolvimento de Material Didático	Produção para regência 1*	4 H
30/ago	Projeto de Intervenção	Planejamento*	4 H
	Regência 1	Ministrar um assunto para os alunos	4 H
31/ago		Ministrar um assunto para os alunos (Continuação)	4 H
	Desenvolvimento de Material Didático	Produção para regência 2*	1 H
03/set	Projeto de Intervenção	Apresentação do Projeto de Intervenção	4 H
	Regência 2	Ministrar um assunto para os alunos	4 H
04/set		Ministrar um assunto para os alunos (Continuação)	4 H
	05/set	Evento da Escola	Desfile
06/set	Regência 2 Continuação	Ministrar um assunto para os alunos (Continuação)	4 H
08/set	Projeto de Intervenção	Execução	4 H
10/set	Projeto de Intervenção	Execução	4 H

\* Atividade extra-classe: acontecerá fora do espaço interno da escola, mas terá carga horária.

Fonte: Acervo do estudo (2018).

Adotou-se a elaboração deste cronograma (figura 1) para que a aplicação das atividades, que foram desenvolvidas com as crianças da turma, passasse a seguir um roteiro. Dessa forma, datas, período de desenvolvimento e atividades são pré-estabelecidos. A pré-elaboração teve seu início ainda fora do ambiente escolar, pois a primeira etapa aconteceria já no período de observação. As demais etapas foram devidamente determinadas em conjunto com a estagiária, autora deste trabalho e a educadora da turma. A seguir, passa-se a caracterizar a escola onde foi realizado o estágio supervisionado e o *lôcus* da experiência.

## **5. CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA - E. M. E. I. E. F HAROLDO VELOSO**

### **5.1. O contexto da escola**

A E. M. E. I. E. F Haroldo Veloso está localizada no bairro do Maicá I, considerado área urbana; ainda que seja uma área urbanizada, o bairro tem sua vegetação natural, arvoredos, e a atuação do ser humano tem uma pequena parcela em relação as mudanças que naturalmente ocorrem com o aumento de povoamento na área.

O bairro conta com um posto de saúde, e uma instituição religiosa, a Igreja São Cristóvão. Existe a presença de muitas olarias e serrarias, além de uma clínica veterinária. Em relação aos serviços públicos, o bairro é carente em todos os aspectos. São raros os serviços mínimos prestados à população que habitam o bairro.

Sua área total é construída e povoada, considerada uma área periférica, pois as condições que as famílias vivem são consideradas de classe baixa, uma das características do bairro é o índice de criminalidade considerado alto. As moradias do bairro, em sua grande maioria, são de madeira, com uma pequena quantidade em alvenaria, e em construção; as ruas não são asfaltadas, e não recebem nenhum tipo de manutenção por parte da gestão da cidade.

A paisagem ao redor da escola é de um bairro comum entre tantos outros da cidade, terrenos abandonados e muitas invasões. O bairro tem uma linha de transporte público, mas os moradores têm acesso em outras linhas que passam pela Rodovia Curuá-Una, vindas de outros bairros adjacentes.

A Escola Brigadeiro Haroldo Veloso atende aos moradores dos bairros Jaderlândia, Jutai, Santo André, Mararu, Vigia e Urumari. Em virtude disso, o espaço escolar não condiz com a necessidade de procura de vagas das famílias, necessitando de ampliação da escola para que a universalização do ensino seja garantida aos seus filhos.

Dentro do espaço educacional são desenvolvidos programas e projetos que auxiliam o processo ensino aprendizagem, como: Mais Educação - implantado em 2009, através das oficinas: Letramento, Canto Coral, Flauta Doce, Banda Fanfarra; Programa Segundo Tempo, com atividades esportivas; Saúde na Escola, com ações preventivas através de palestras sobre: tabagismo, alcoolismo, higiene bucal e gravidez na adolescência; Projeto Educação Fiscal - parceria do MEC com a Secretária de Finanças, que possibilita aos educandos o entendimento sobre tributos, finanças, e preservação do patrimônio público. Esta escola também cede espaço físico para os Programas: Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos.

## 5.2 O *locus* da experiência: o laboratório de Informática da escola

O laboratório de Informática da escola em questão dispunha de 15 máquinas, todas em funcionamento; 01 caixa amplificadora; 01 Datashow e 01 TV. Segundo informações do coordenador do laboratório, as atividades são organizadas de acordo com as necessidades e solicitações dos professores da escola. A organização se dava através de planejamento de horários agendados em consenso entre os professores e o coordenador.

O uso das tecnologias pelos professores não está inserido como uma ferramenta de ensino ativa no dia a dia dos alunos, mesmo tendo um espaço para desenvolver atividades utilizando as mídias como ferramentas para contribuir na construção do saber, a insegurança por ausência de habilidades das mesmas impossibilitou a inserção delas no ensino. As atividades que são desenvolvidas pelos professores no laboratório se resumem em assistir vídeos relacionados a conteúdos, pesquisa por parte dos alunos.



## **6. RELATO DA EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO I da LIE/UFOPA COM AS CRIANÇAS DO PRÉ-ESCOLAR I**

A educação brasileira tem avançado a passos lentos no ensino público, a estrutura que nos é oferecida ainda é incompatível com a necessidade que a sociedade merece. Dentre muitos fatores que desfavorecem o ensino, estão salas de aulas sem o conforto devido, carteiras de madeira, lousas ainda precárias e a estrutura dos laboratórios de Informática longe da ideia de uma estrutura que realmente possa suprir as necessidades das escolas e, conseqüentemente, dos professores e alunos para o desenvolvimento de atividades motivacionais e experiências enriquecedoras.

A busca por novas alternativas de contribuir para o desenvolvimento da prática do ensino é cada vez mais frequente, diante das experiências vivenciadas nos ambientes educacionais e dos desafios que são lançados.

Diante das obrigatoriedades que a vida acadêmica exige, depara-se com fases pertinentes para a formação do profissional educacional, dentre elas ressaltamos as experiências vivenciadas no campo de estágio.

Nessa perspectiva, destaca-se as fases que a autora vivenciou ao realizar o Estágio I – Informática Educativa em Ambientes Escolares (ensino), do curso de Licenciatura em Informática Educacional, da Universidade Federal do Oeste do Pará – UFOPA, apresentadas em quatro fases: observação; coparticipação; regência e projeto de intervenção. Dando enfoque a experiência proporcionada pela elaboração e aplicação do projeto de intervenção.

### **6.1. Observação**

O primeiro contato com a turma a qual foram desenvolvidas as atividades de estágio ocorreu no dia 23 de agosto de 2018, sendo acompanhada à sala de aula pela

secretária da escola e apresentada à professora da turma e às crianças, que foram informadas pela estagiária, autora deste texto, das atividades que seriam desenvolvidas no período do estágio. A partir de então, se deu início a observação direta das atividades desenvolvidas na sala de aula.

A turma observada foi o Pré I de 4 anos, cuja sala é composta por 27 alunos, e as crianças matriculadas nesta turma é de classe baixa. A sala é pequena e possui 10 mesas e 19 cadeiras para as crianças, 01 mesa e 01 cadeira da professora, 01 armário, 01 ventilador, 01 lousa branca e 02 painéis. Na proposta de trabalho observada, a metodologia de desenvolvimento de conteúdos tinha por objetivo garantir a interdisciplinaridade.

Ler histórias, pois os alunos estarão estimulando a capacidade de ouvir e compreender. Cantar e dançar música, eles estão trabalhando o desenvolvimento motor e ritmo, produzem desenhos, pinturas, colagem.

Observa-se que os alunos são participativos nas atividades e curiosos, percebe-se que estão em contínuo processo de desenvolvimento do seu mundo. As conversas são constantes até mesmo durante as atividades e em relação ao respeito entre os colegas e a professora, a turma é tranquila.

Com base nas observações feitas, pode-se notar que a educadora é dedicada com os seus alunos, se comunica, se relaciona muito bem com os mesmos; sempre ao receber seus alunos faz uma acolhida utilizando o diálogo. Quando está relacionado algum problema com as crianças, procura a direção da escola e comunica o problema, se não ela mesma conversa com os pais e busca a solução.

A aula iniciou às 07h e 30 minutos, com a “oração matinal” feita em conjunto professora e alunos, e também ocorre o momento “despertar com músicas” e exercícios físicos para alongamento. Logo em seguida, a professora dá seguimento às atividades, primeiramente recolhendo os cadernos enviados para casa das crianças, verificando se as atividades foram resolvidas. Dando continuidade às atividades, a professora retira do armário os cadernos de aula, e passa o exercício por extenso no caderno de cada criança, e os entrega para que elas o resolva. As atividades consistem em conteúdos de pintura,

alfabeto, numerais e temas transversais, como: higiene pessoal, alimentação saudável, entre outros.

A rotina da turma é basicamente nessa estrutura fixa, exceto no dia de quarta-feira, este é o dia que a turma, em conjunto com as duas outras turmas do ensino infantil, pré-II, que também fazem parte da escola anexo “Brasileirinho”, têm seu momento na sala do laboratório de Informática na escola Polo. Conforme disposto no Art. 3º - “As “Escolas-Polo” são Unidades Escolares de Ensino Regular que atendem Educação Infantil e Ensino Fundamental, a serem definidas pela Secretaria de Educação [...]” (EMEBB “Neusa Basseto”) (Resolucao\_SE\_n\_28\_2017\_Escolas\_Polo).

Nesse dia as professoras se deslocam com as crianças até a escola polo, que fica a duas quadras de distância do local onde as atividades de ensino são desenvolvidas (chamada também de Anexo Brasileirinho).

A atividade desenvolvida com as crianças no laboratório de Informática consiste em colocá-las para assistir vídeos de desenhos animados, com duração de duas horas, aparentemente sem nenhum objetivo educativo, mas sim como distração e passatempo. Segundo as professoras, elas preferem ficar na sala de aula ao invés de se deslocar para passar filmes de desenhos animados, ressaltando que os filmes são sempre os mesmos e sem fundamentos educativos.

## 6.2 Coparticipação

Durante os três dias de coparticipação o roteiro das aulas seguia o mesmo das aulas anteriores. O planejamento era feito na sala de aula durante a própria aula, um dia antes do dia da coparticipação as atividades eram desenvolvidas pela professora da turma, com o apoio da autora, e aplicada na turma pela professora. A contribuição da estagiária na aplicação das atividades era centrada em ajudar aos alunos ao desenvolvê-las, visando orientá-los em suas dúvidas e dificuldades.

A postura adotada pela professora da turma, no papel de supervisora de estágio, foi de orientadora, pois compartilhou informações de suas experiências na prática de ensino, sendo de suma importância para o aprendizado durante o estágio, tanto em relação às questões acadêmicas quanto de futura educadora.

Houve o incentivo a buscar mais conhecimentos, além do ambiente interno da universidade. O cuidado e o carinho de orientar seus alunos, não somente para a aquisição de conhecimento, mas também para sua vida em sociedade, é o diferencial da professora da turma enquanto educadora, pois reflete o seu interesse pelo bem-estar de cada criança que está sendo orientada. Na figura 2, demonstra-se a professora da turma auxiliando as crianças nas atividades em sala de aula.

**Figura 2 - Imagem da Professora da turma**



**Fonte:** Acervo do estudo (2018).

### 6.3 Atividades desenvolvidas na regência

Para desenvolver o estágio de regência na educação infantil a estagiária, autora deste trabalho, sentiu-se um pouco mais tranquila, pois já estava habituada com o

ambiente haja vista da primeira experiência vivenciada na fase de regência na modalidade de ensino fundamental. Vale ressaltar que experiência se difere de outra, porém, a expectativa e ansiedade são amenizadas por já ter uma visão na posição de docente no ambiente escolar.

No cronograma apresentado, e entregue a professora da turma, o período de regência estava dividido em: Regência 1 e Regência 2. Dessa maneira foi possível receber com antecedência os temas das regências, os quais foram definidos pela professora da turma.

Nas primeiras atividades trabalhou-se com o tema “As vogais” com a justificativa, segundo a professora, que de as crianças ainda não conseguiam distinguir as vogais uma das outras. No período de coparticipação, a autora pôde notar as dificuldades enfrentadas pelos alunos em desenhar as vogais e fazer o reconhecimento das mesmas.

Dando continuidade as atividades, através de vídeos lúdicos buscou-se apresentar às crianças as vogais utilizando-se imagens criativas e com músicas infantis, aproximando dentro das possibilidades oferecidas um ambiente mais próximo possível de uma sala cinema. Posterior à apresentação dos vídeos foram desenvolvidas atividades relacionadas ao conteúdo do filme para reconhecimento e fixação das temáticas trabalhadas.

**Figura 3** - Imagem da apresentação do tema: As Vogais.



**Fonte:** Acervo do estudo (2018).

Solicitou-se às crianças que tentassem resolver as atividades sem a ajuda, para analisar a percepção e se houve avanço das crianças em relação ao conteúdo trabalhado. Observou-se que se torna mais fácil o entendimento para as crianças quando se trabalha com a ludicidade.

Ainda na fase de observação, identificou-se as dificuldades que as crianças tinham em diferenciar as cores. Logo, as atividades nesta etapa (regência 2) ocorreram através de vídeos com conteúdos referentes às cores e seus tons. Desta forma, foram aplicadas as atividades da regência 2. A seguir, na figura 4, uma imagem que demonstra a autora no desenvolvimento das atividades com as crianças em sala de aula.

**Figura 4** - Imagem da autora e as crianças desenvolvendo atividades.



**Fonte:** Acervo do estudo (2018).

Abordou-se os conceitos sobre as cores com filmes explicativos, novamente adaptando o espaço a fim de simular um ambiente de cinema às crianças, fazendo uso de imagens e músicas enfatizando o conteúdo. Após a apresentação, executou-se as atividades para o reconhecimento das cores com pintura, e atividade para casa.

No intuito de despertar a criatividade dos alunos, distribui-se atividades impressas com ilustrações que fazem parte da infância das crianças para que eles pudessem expor a criatividade e percepção em relação às cores. Abaixo, na figura 5, encontra-se uma imagem das crianças no desenvolvimento das atividades em sala de aula.

**Figura 5** - Registro das crianças desenvolvendo atividades das cores.



**Fonte:** Acervo do estudo (2018).

Para finalizar esta etapa de aplicação de regência, elaborou-se uma atividade de desenhos e pinturas livres, a qual as crianças tiveram a liberdade para demonstrar através de traços e cores a sua imaginação e conhecimento.

Pode-se dizer que a experiência em desenvolver essas atividades em sala de aula com as crianças foi gratificante e prazerosa, ao saber que se contribuiu para a construção do conhecimento de cada uma delas, pois suas atividades foram realizadas com muito entusiasmo.

Afirma-se que o uso das tecnologias e dos filmes foi o diferencial, pois chamou a atenção dos alunos, aguçou a curiosidade, e prendeu a atenção da turma.

## **7. PROJETO DE INTERVENÇÃO E RESULTADOS**

Tendo como base a perspectiva do desenvolvimento das habilidades e competências do eixo do Programa de Aprendizagem em Atenção Básica, o Projeto de Intervenção (PI) é uma proposta de ação feita por acadêmicos da Licenciatura em Informática Educacional (LIE) da Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA) para a resolução de um problema real, observado em seu campo de estágio, neste caso Estágio Supervisionado I - Informática Educativa em Ambientes Escolares: Educação Infantil e Ensino Fundamental, visando melhoria para a situação problema diagnosticada. O PI é parte integrante da avaliação do aluno estagiário.

### **7.1 Problematização**

Durante o estágio, no período de observação e no decorrer das aulas, foi possível diagnosticar que a sala do laboratório de Informática é utilizada apenas como um ambiente de distração para os alunos da série Pré – I, com filmes de desenhos animados com caráter não educativo, ainda que os filmes infantis tragam consigo uma parcela de teor instrutivo, percebe-se que não são compartilhados com os alunos com objetivos educativos.

A partir do diagnóstico realizado, a autora enquanto estagiária nesta escola percebeu a necessidade de que algo deva ser feito para melhorar a maneira pela qual o laboratório vem sendo utilizado pelos educadores. Paulo Freire (1996, p.43) afirma que “[...]é pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem é que se pode melhorar a próxima prática”.

O teor instrutivo ao que foi tratado anteriormente, condiz na aplicação do uso das tecnologias disponíveis em ambiente escolar como um recurso pedagógico, ao qual permite a valorização do ensino aprendizagem. A ideia é utilizar os recursos tecnológicos da escola como meios de desenvolvimento.



Nesse sentido, cabe trazer o entendimento de Machado (2013), o qual esclarece que o trabalho com crianças em idade pré-escolar em instituições de Educação Infantil implica no desenvolvimento integral e valorização da criança, que se dá através de disponibilização de novas experiências em espaços variados.

Nesse sentido, de acordo com a supramencionada autora, a escola deve “[...]privilegiar a utilização de tecnologias que desafiem e estimulem a criatividade, a autonomia e a atitude colaborativa e participativa da criança, contribuindo para o seu pleno desenvolvimento” (MACHADO, 2013, p.3759).

Nessa perspectiva, surgiu a ideia de elaborar um projeto que incentivasse aos educadores trabalharem com filmes em sala de aula, visto que já se mantém esta prática na escola. Porém, se faz necessário aprimorá-la para que o trabalho em sala de aula seja prazeroso, diferente, mais interessante e educativo para os alunos, e que não se torne apenas um filme como mera distração.

Machado (2013) defende que as propostas curriculares quando aliadas às tecnologias, dentro do contexto da Educação Infantil, permitem às crianças que aprendam a pesquisar, fazer questionamentos, expressar suas opiniões, elaborar e pensar ideias em um contexto lúdico, o que por sua vez torna o processo de aprendizagem mais interessante.

Assim, o objetivo geral desta proposta foi inserir a arte do Cinema no processo de ensino-aprendizagem buscando uma visão educativa, fazendo uso dos filmes infantis neste processo.

Enquanto objetivos específicos, foram assumidos: i) incentivar a utilização de recursos audiovisuais na sala de aula pelos professores; ii) favorecer o processo de ensino-aprendizagem; iii) tornar o ensino prazeroso e interessante; e, por fim, iv) oportunizar aos alunos o acesso ao conhecimento da linguagem audiovisual.

## 7.2 Metodologia utilizada na experiência

O Projeto foi desenvolvido da seguinte forma: A sala de aula foi organizada como um cinema, onde as crianças foram dispostas sentadas, em frente à tela de televisão.

Em sequência, foi exposto o Filme “O Loráx: Em busca da Trúfula Perdida” (figura 6) com alunos do Pré-escolar, da turma do Pré – I, na E.M.E.I.E..F. Haroldo Veloso<sup>2</sup>. Este filme possui recursos multimídia com grandes apelos visuais que auxiliam na fixação dos conteúdos, implementados nas atividades desenvolvidas de forma lúdica em sala de aula. O filme escolhido, o Loráx (Dr. Seuss’ The Lorax, 2012) consiste em uma aventura animada, à qual um menino de 12 anos vai em busca de uma árvore de Trúfula, para conquistar a garota dos seus sonhos. Isso só ocorre se ele descobrir a história do Loráx, que consiste em um personagem amargo e charmoso, que luta para proteger seu mundo. O filme utiliza recursos audiovisuais coloridos e com bastante música envolvida na história.

**Figura 6** - Imagem do filme “O Loráx: Em busca da Trúfula Perdida”.



Fonte: UNIVERSAL PICTURES (2012).

---

<sup>2</sup> Localizada à Rodovia Curuá - Una, S/N – Maicá I, na cidade de Santarém, Pará.

Foram apresentadas à professora e alunos as atividades que iriam ser desenvolvidas, comentando o propósito e explicando cada fase do projeto. Em seguida, começou a primeira etapa do projeto, a qual a turma assistiria ao filme “O Lorax: Em busca da Trúfula Perdida” (Ver figura 7). Na segunda etapa, compartilhou-se comentários relacionados ao conteúdo do filme, buscando identificar a percepção dos alunos com a história.

Foram trabalhados os conceitos sobre as cores com filmes explicativos, novamente onde buscou-se adaptar um espaço a fim de simular um ambiente de cinema para as crianças, fazendo uso de imagens e músicas com ênfase no conteúdo.

Após a aplicação do filme com as crianças, trabalhou-se atividades para o reconhecimento das cores com pintura e atividade para casa. Por fim, os alunos foram plantar uma sementinha de feijão, com o intuito de motivá-los e sensibilizá-los em relação ao meio ambiente.

**Figura 7-** Registro da Aplicação do filme: “O Lorax: Em busca da Trúfula Perdida”



**Fonte:** Acervo do estudo (2018).

### 7.3 Resultados

Com a implantação do Projeto ficou evidenciado que se pôde contribuir para a aplicabilidade de atividades lúdicas, de maneira a estimular os professores por práticas pedagógicas diversificadas. Além disso, as crianças demonstraram maior interesse nas aulas, bem como nas atividades propostas, posteriormente à aplicação da sala de cinema.

A experiência mostrou que foi possível promover o desenvolvimento criativo e a interação dos professores e alunos com as novas tecnologias, bem como uma nova utilização do espaço e uma nova metodologia de ensino. Se buscou aliar os meios tecnológicos com o ensino aprendizagem, demonstrando aplicação significativamente e satisfatória com o cinema sendo aplicado como recurso pedagógico, em especial no concernente ao desenvolvimento e valorização do ensino aprendizagem.

## **8. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com a presente proposta de atividade pôde-se analisar a inserção à realidade educacional, buscando a ampliação dos conhecimentos, visando dar estrutura a formação profissional no estágio supervisionado de licenciatura em Informática Educacional, oportunizando relacionar teorias e práticas.

Ver de perto e participar ativamente do contexto educacional proporcionou a autora novas descobertas enquanto estagiária, contribuindo e oferecendo a comunidade escolar uma nova perspectiva de ensino com metodologias e didáticas diferenciadas.

No decorrer da elaboração e aplicação das atividades de estágio relatadas, a autora foi oportunizada a desenvolver um trabalho dinâmico e prazeroso, estimulando o envolvimento das crianças no processo de ensino e aprendizagem de forma que se sentissem capazes de buscar e construir algo novo.

Os resultados almejados na elaboração e aplicação do projeto de intervenção foram obtidos de maneira satisfatória, uma vez que o mesmo pôde ser visto como fonte de motivação para que os alunos pudessem não apenas ter um momento de diversão, mas também um momento de aprendizado significativo através de filmes infantis educativos.

O projeto “Cinema educativo nas Séries Iniciais (Pré – escolar- Pré I)” promoveu uma aprendizagem mais significativa, prazerosa, criativa e dinâmica.

Diante dessa perspectiva, é possível ressaltar a importância do cinema na escola como ferramenta pedagógica, interligando a afetividade e a cognição, estimulando o desenvolvimento diferenciado de cada aluno em sala de aula.

A evolução tecnológica trouxe para a educação novas possibilidades de informação e conhecimento, ou seja, novos processos educacionais utilizando a multimídia como estratégia diferenciada na elaboração do conteúdo, combinando e interligando com outras ferramentas didáticas (som, imagem, texto); permitindo assim novas possibilidades de ensinar pelo professor e aprender pelo aluno.

Os professores precisam se atualizar e ter o domínio da tecnologia, utilizando-a como ferramenta de apoio no processo ensino aprendizagem. Por meio da utilização das ferramentas tecnológicas, o professor tem um papel fundamental que vai além do ensinar, sendo um mediador da criança no acesso aos recursos tecnológicos, onde pode acompanhá-la e desenvolver de maneira mais satisfatória os recursos metodológicos de ensino para esta etapa da educação básica.

As tecnologias digitais estão presentes no contexto escolar e é de fundamental importância que escolas e professores estejam preparados para explorar esses recursos como potencializadores do interesse das crianças, da sua atenção, curiosidade, vontade de participar, de interagir e de se apropriar da informação para transformá-la em conhecimento.

Nesse sentido, pode-se compreender o cinema como uma “máquina de produzir pensamentos”, capaz de ultrapassar o possível e o imaginário. O cinema é uma

perspectiva que possibilita ao aluno uma nova maneira de construir o seu próprio conhecimento.

Conclui-se que esta foi uma nova experiência, na qual possibilitou crescer como futura educadora, pois acredita-se que, de alguma maneira, também contribui na formação de cidadãos críticos e reflexivos.

Enfim, percebe-se na prática que o que se aprende na teoria vai além dos livros e palavras. Confirma-se que a Educação Infantil é muito mais que repassar conhecimentos, e sim aprender, pois educar é um momento inesquecível de formação do cidadão que levará a vida inteira em contínuo aprendizado.

## **REFERÊNCIAS**

ARAÚJO, Emanuela Suassuna De. SANTOS, Vanessa da Silva. O uso do cinema como recurso didático na educação infantil. **Anais I CONAPESC...** Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <<http://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/18129>>. Acesso em: 22/07/2021.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDBEN.** Lei nº 9.394/96. Brasília, 1996.

CICORUM, Katya Elise. A estimulação infantil e o papel do professor nesta etapa de desenvolvimento. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento.** Ano 04, Ed. 01, Vol. 03, pp. 129-147 Janeiro de 2018. ISSN: 2448-0959

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia.** Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura)

FANTIN, Mônica. Cinema e Imaginário Infantil: a Mediação Entre o Visível e o invisível. **Educação e Realidade.** 2009. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/9357> Acesso: 19/07/2021.

KUHLMANN JUNIOR, Moysés. **Infância e educação infantil**: uma abordagem histórica. Porto Alegre: Mediação, 1998.

KALINOWSKI Andressa Costa de Souza. Crianças Professores e Filmes: Educação Infantil. Lajeado, novembro de 2016. **Monografia**. Centro Universitário Univates, 2016.

LEITE, Ligia S. **Tecnologia educacional descubra suas possibilidades em sala de aula**. Rio de Janeiro: Diadorim, 1996.

MACHADO, Márcia Regina. A INCLUSÃO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. XI. Congresso Nacional de Educação. **EDUCERE**. 2013. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/ANAIS2013/pdf/9701\\_5615.pdf](https://educere.bruc.com.br/ANAIS2013/pdf/9701_5615.pdf). Acesso em 20 set. 2020.

MARQUES Jacqueline de Oliveira Carvalho Pinto – Educação Infantil – Ambiente Alfabetizador. São Gonçalo. 2008. **Monografia**. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2018.

MELO Keylla Rejane. BRITO Antônia Edna- Paranaíba, v.5, n.15, p.67-90, 2014. Leitura e Escrita Na Educação Infantil. **Revista Interfaces da Educação**. Disponível em: <https://periodicosonline.uems.br/index.php/interfaces/index>. Acesso em 21 jul.2021

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema em sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2003.

O LORÁX: EM BUSCA DA TRÚFULA PERDIDA. Chris Renaud, Kyle Balda. *Universal Pictures*. Estados Unidos. 2012. **Recurso Online**. Disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/dr-seuss-the-lorax> Acesso em: 30 de jul. 2021.

SOARES, Darleide Andrade; AZEVEDO, Edenuza de; PINTO, Evani Santos; ANDRADE, José Luciano Pereira Santos. 2016. Motivação nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental – Quando a Aprendizagem ganha sentido - **Artigo Científico**. 2016.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2003.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PORTAL EDUCAÇÃO. Objetivos gerais da educação infantil. **Artigo Pedagogia**. 2014. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/turismo-e-hotelaria/objetivos-gerais-da-educacao-infantil/54300>. Acesso em 18 set. 2021

**Resolucao\_SE\_n\_28\_2017\_Escolas\_Polo**. Disponível em: [https://educacao.saobernardo.sp.gov.br/images/editais\\_resolucoes/resolucoes/2017/Resolucao\\_SE\\_n\\_28\\_2017\\_Escolas\\_Polo.pdf](https://educacao.saobernardo.sp.gov.br/images/editais_resolucoes/resolucoes/2017/Resolucao_SE_n_28_2017_Escolas_Polo.pdf). Acesso em 31/08/2021

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. 2ª. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

**Recebido: 30/10/2021. Aceito: 14/12/2021.**

**Autores:**

Silvana Pereira de Almeida

Graduanda do 8º período de licenciatura em Informática Educacional, Instituto de Ciências da Educação, Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA). E-mail: [silvanna.spa@gmail.com](mailto:silvanna.spa@gmail.com)

Tânia Suely Azevedo Brasileiro

Professora Titular do Instituto de Ciências da Educação da Universidade Federal do Oeste do Pará (ICED/UFOPA). Pós doutora em Psicologia (IP/USP), Doutora em Educação (URV-ES/FE/USP) e Mestre em Tecnologias Educacionais (URV/ES). Coordenadora do Curso de Licenciatura em Informática Educacional do ICED/ UFOPA (05/2019 a 05/2021) e docente do referido curso. Docente permanente dos Programas de pós-graduação: Mestrado em Educação (PPGE) e Doutorado em Educação na Amazônia (PGEDA/EDUCANORTE), sendo sua Coordenadora no Polo Santarém (UFOPA-UNIR). Orientadora do estudo. E-mail: [brasileirotania@gmail.com](mailto:brasileirotania@gmail.com)