



## CINEMA NA EDUCAÇÃO

Ruth Benedita Lopes Fernandes do Amaral Passos(1); Lais Tuliana Martins da Hungria (2);  
Orientadora: Rubia Napolini Yatsugafu

*Universidade Federal do Mato Grosso ([ruthblfapassos@live.com](mailto:ruthblfapassos@live.com))*

O cinema é hoje uma das mídias mais populares, alcançando os mais diversos públicos, contando e relembrando histórias reais e fictícias, sendo utilizado não só como meio de entretenimento e informação, mas também educativo. Durante nossa vida escolar, acadêmica e Estágio Supervisionado observamos que as escolas o utilizam como uma forma de deixar as aulas mais interessantes e sempre para tratar de um conteúdo específico das disciplinas escolares. Assim, em geral as escolas não exploram o cinema como conteúdo. Portanto, este trabalho tem por objetivo apresentar uma proposta de trabalho com o cinema nas escolas.

O primeiro passo foi a realização de uma pesquisa bibliográfica em livros e artigos online a respeito do cinema e do uso do cinema nas escolas. Após a leitura estruturamos uma oficina para experimentação de nossa proposta.

A proposta inicial previa a realização da oficina em escolas da rede pública, porém como as instituições estavam em períodos de férias, desenvolvemos então a oficina com alunos dos cursos de Matemática, Filosofia e Pedagogia da Universidade Federal do Mato Grosso. A escolha dos alunos se deu de forma indireta: divulgamos a oficina em redes sociais e os interessados compareceram no local e horário marcados para o início do trabalho.

Esta oficina de cinema traz uma proposta trabalho com o cinema em sala de aula. Falar do cinema, ver filmes, discutir filmes e mais do que isso, produzir filmes. Com a intenção da produção de um curta-metragem, a oficina foi estruturada em 6 etapas:

1. Apresentação;
2. Breve história do cinema;
3. Elementos do cinema;
4. Apresentação do tema da oficina;
5. Gravação;
6. Edição;



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

## 7. Apreciação.

Iniciamos a oficina nos apresentando ao grupo e logo em seguida cada um dos estudantes se apresentou, pois era importante que todos se conhecessem para iniciar o trabalho. Explicamos nossa proposta de explorar uma outra forma de se utilizar o cinema em sala de aula, diferente da que costumamos vivenciar como professoras e alunos, bem como do que observamos como estagiárias, haja vista nosso interesse de trabalhar o cinema como conteúdo.

Contamos então um pouco da história do cinema: apresentamos os irmãos Lumière, falamos do primeiro filme exibido em 1895 “*L'Arrivée d'un train à gare de la Ciotat*”, discutimos sobre George Melies, inventor da mágica do cinema, ou como conhecemos hoje, ficção cinematográfica, com a exibição de seu curta mais famoso: “*Le Voyage dans la Lune*” (vale lembrar que o curta foi abordado recentemente no longa-metragem dirigido por Martin Scorsese “*A Invenção de Hugo Cabret*”). Como era uma proposta para as escolas, incluímos a apresentação de alguns elementos do cinema apresentados por Rosália Duarte no livro “*Cinema & Educação*”, a saber: câmera, escolha do material de gravação, recorte do espaço (plano geral e close), posição da câmera, ângulo de filmagem, movimento da câmera, iluminação, som e montagem/edição.

Após a explicação apresentamos o tema “tecnologia”, disposto em algumas imagens que foram compartilhadas via Bluetooth e discutimos sobre sua importância, avanços e desafios.

Separamos os alunos em grupos de quatro pessoas. Eles utilizaram celulares para a realização das gravações que foram feitas em diversos ambientes. Como eram alunos universitários, permitimos que os mesmos pudessem estender o período de gravação, inicialmente planejado para 30 minutos. Deixamos as edições em programas livres para que cada um pudesse se utilizar dos recursos que tivesse. Marcamos naquele dia que o envio do curta seria feito dentro de sete dias em um grupo de WhatsApp para que todos participantes tivessem acesso a todos os vídeos.

As imagens utilizadas para oficina envolviam a tecnologia e foram retiradas do Facebook da página MOTT Blog.

Trataremos aqui dos filmes criados por dois grupos. Um deles escolheu como enfoque a imagem do homem jogando vídeo-game e o outro escolheu como enfoque a imagem que eles nomearam como “O enterro da literatura pelas redes sociais”.

O filme do primeiro grupo, composto por quatro alunos da matemática que relataram gostar de jogar, foi realizado em um ambiente interno e trouxe a relação dos jogos que prendem as pessoas e dos jogos que possibilitam outras vivências, que são hoje os jogos de realidade virtual.

**Figura 1 - imagens utilizadas para realização da oficina**  
(<https://www.facebook.com/mott.blog/>)

(83) 3

contato

[www.conedu.com.br](http://www.conedu.com.br)



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

O vídeo retrata um personagem amarrado em uma cadeira jogando, mostrando os jogos antigos que deixam o sujeito “preso”. Entretanto, quando o outro o chama para jogar “Pokémon GO!”, que é um jogo de realidade virtual, onde o jogador precisa encontrar pequenos monstros “escondidos” pela cidade, para isso é necessário que se movimente em diversas áreas da cidade. Ao ser chamado, o personagem tenta sair e, em um primeiro momento, não consegue se soltar, retornando ao seu jogo antigo. O segundo personagem joga um Pokémon para cortar suas correntes e ele, então, sai à procura de pokémons com o amigo. Em entrevista o aluno L.A.P relatou que:

procuramos mostrar o lado positivo que os jogos atuais estão proporcionando. E com os jogos de realidade virtual você não fica mais preso dentro de casa. Pokémon além de ser divertido para quem é da minha geração, te possibilita sair do sofá ou da cadeira e ir ao mundo. Você joga com os amigos, faz amigos novos. Há uma história que diz que com quanto mais amigos você estiver jogando, mais pokémons você consegue capturar.

Eles nos trouxeram, portanto, uma visão contrária a da imagem que nos remete à reflexão de que os jogos deixam as pessoas presas a algo, afinal hoje você precisa sair de casa para poder atingir os objetivos dos *games*.

O segundo grupo, por sua vez, optou por realizar o curta em ambiente externo e escolheu a imagem por ele nomeada de “O enterro da literatura pelas redes sociais”.

O vídeo, também com o mesmo nome dado à imagem, mostra-nos uma criança lendo um livro debaixo de uma árvore quando dois adultos apresentam um celular para ela. O menino a princípio o rejeita, mas depois deixa o livro de lado e pega o celular. Alguns anos depois, no tempo do vídeo, o livro ainda se encontra debaixo da árvore, coberto de folhas. A primeira cena do menino com o livro se passa em preto e branco, a segunda (que retrata o momento em que ele pega o celular) é colorida, e a terceira, finalmente, é monocromática.

Uma oficina como essa nas escolas, possibilitam não apenas a apresentação da história do cinema, mas também relevantes discussões sobre o cinema, o mundo, os conteúdos aprendidos na escola e, principalmente, o aprendizado da leitura de uma linguagem diferente. Neste sentido, concordamos com as reflexões de Silva, segundo as quais

Saber ver uma imagem, um filme, é tão necessário quanto aprender a ler e escrever nos moldes convencionais, pois os códigos e os processos de produção da comunicação se alteram e, nessas mudanças, buscam receptores aptos para entendê-los [...] A partir do momento em que estamos expostos a um mundo cheio de linguagens diversas, temos de nos preparar para entender criticamente o que elas nos oferecem.” (2014).

O entendimento da linguagem cinematográfica, portanto, é necessário para que possamos dialogar com outras linguagens, ampliar nossa leitura de mundo e capacidade crítico-reflexiva.



### **Conclusão**

Ao final da oficina pudemos observar grande interesse nessa vivência por parte dos acadêmicos e grande interesse na aproximação com a linguagem cinematográfica.

As mídias estão cada vez mais presentes no dia a dia e o cinema é uma das mídias que vem se tornando cada dia mais popular na sociedade, portanto, a escola, como formadora de cidadãos críticos, precisa trazer para o trabalho educativo esta linguagem e explorá-la, ampliando as possibilidades de leitura de mundo dos sujeitos. O conhecimento dos elementos de significação do cinema possibilita um entendimento da imagem cinematográfica e dos objetivos imagéticos propostos nos filmes.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

### **Referências**

DUARTE, Rosália. *Cinema & Educação*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

SILVA, Salette Therezinha de Almeida. A linguagem cinematográfica na escola: uma leitura d'O Rei Leão. In: Citelli Adilson (org.). *Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e TV, rádio, jogos, informática*. São Paulo: Cortez, 2014.