



# Reflexões sobre a Arte e o seu Ensino

Jeanine Mafra Migliorini  
(Organizadora)

 **Atena**  
Editora

Ano 2018



Jeanine Mafra Migliorini  
(Organizadora)

# **Reflexões sobre a Arte e o seu Ensino**

**Atena Editora  
2018**

2018 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

**Editora Chefe:** Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

**Diagramação e Edição de Arte:** Geraldo Alves e Natália Sandrini

**Revisão:** Os autores

#### Conselho Editorial

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

R332 Reflexões sobre a arte e seu ensino [recurso eletrônico] /  
Organizadora Jeanine Mafra Migliorini. – Ponta Grossa (PR):  
Atena Editora, 2018. – (Reflexões sobre a arte e seu ensino; v.1)

Formato: PDF  
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader  
Modo de acesso: World Wide Web  
Inclui bibliografia  
ISBN 978-85-85107-15-4  
DOI 10.22533/at.ed.154182208

1. Arte – Estudo e ensino. 2. Arte – Filosofia. I. Migliorini, Jeanine  
Mafra. II. Título. III. Série.

CDD 707

**Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422**

O conteúdo do livro e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2018

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

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

E-mail: [contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br)

## APRESENTAÇÃO

A arte acompanha o homem desde os primórdios da humanidade. Ao longo de toda a história teve diferentes funções: já foi forma de comunicação, magia, doutrinação e tantas outras, todas elas relacionadas ao modo de organização da sociedade.

E a função da arte na atualidade qual será? Entre tantas outras uma função que se destaca: é a da reflexão acerca da sociedade atual, do que nos é ofertado e do que ofertamos aos outros. Arte provoca sentimentos, sensações, desperta o homem para uma realidade que nem sempre se tem consciência, por isso está estruturada a partir dos diversos campos do conhecimento. É na arte que muitas minorias se apresentam, onde a representatividade e a expressão se fazem livres, de julgamentos, de pré-conceitos, de paradigmas sociais estabelecidos.

Entretanto toda reflexão, discussão, contradição da arte não se encerra na linguagem visual, teatral ou tantas outras possíveis, Na atual condição a arte precisa ser debatida, pensada e apresentada enquanto pensamento, em uma linguagem explícita e compreensível a todos. Esta é a proposta deste livro: apresentar as discussões, as reflexões sobre arte para a academia, para os estudiosos e estudantes.

Entre os capítulos a abrangência dessa expressão fica evidente, quando se discutem funções da arte na atual sociedade, como pode ser utilizada para despertar o olhar para a cidade, a inclusão da mulher em espaços de arte pouco comuns, a interdisciplinaridade possível através da representação botânica, a moda, a tecnologia e até mesmo a preocupação com a acessibilidade aos espaços da arte.

Discutir sobre a arte é necessário, é adquirir consistência e consciência no que se produz e no que se vê nas suas expressões. Os trabalhos apresentados conduzem o leitor a diferentes caminhos, levando-os à reflexões, ao provocá-lo a compreender este universo tão amplo.

Enfim, como diz Alfredo Bosi: Arte é expressão, arte é conhecimento, arte é construção; com todas essas possibilidades as discussões são a ponta do novelo que nos conduz há um caminho de muitas perguntas, e nem tantas respostas, mas essa é a escolha de quem se permitiu ser contagiado pela arte!

Boa leitura e muitas reflexões!

Prof.<sup>a</sup> Jeanine Mafra Migliorini

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>1</b>
OS LUGARES NÃO VISTOS NA ESCOLA PERPASSADOS PELAS AÇÕES DA ARTE CONTEMPORÂNEA	
<i>Ana Beatriz Campos Vaz</i>	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>8</b>
VIESES NEUROCIÊNCIAS DOS OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DE ARTE	
<i>Samara Madureira Brito Korb</i>	
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>17</b>
FORMAÇÃO E INVESTIGAÇÃO A PARTIR DA PRÁTICA PEDAGÓGICA EM ARTE	
<i>Maria da Penha Fonseca</i> <i>Renata Lucia de Assis Gama</i>	
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>28</b>
O MEIO AUDIOVISUAL COMO RECURSO DIDÁTICO NA AULA DE HISTÓRIA	
<i>Miguel Angel Ariza Benavides</i>	
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>40</b>
ARTE E COMUNIDADE: UMA PROPOSTA DE FORMAÇÃO DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS	
<i>Amanda Aguiar Ayres</i>	
<b>CAPÍTULO 6</b> .....	<b>52</b>
ARTE NOS LIVROS DO PNLD PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I	
<i>Katia Maria Roberto de Oliveira Kodama</i>	
<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>62</b>
ARTE E EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO JARDIM DOS FLAMBOYANTS DO COLÉGIO PEDRO II	
<i>Mônica de Mendonça e Sica Martins Aguiar</i>	
<b>CAPÍTULO 8</b> .....	<b>76</b>
ARTE E TECNOLOGIA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DOS ANAIS DO CONFAEB SOBRE AS POSSIBILIDADES DIDÁTICAS COM O USO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS NO ENSINO DE ARTES VISUAIS	
<i>Maria José Negromonte de Oliveira</i> <i>Taciana Pontual Falcão</i>	
<b>CAPÍTULO 9</b> .....	<b>93</b>
ARTE E RECRIAÇÃO NA ESCOLA: TRANSFORMAR E TRANSFORMAR-SE COM INCLUSÃO SOCIAL E RESPEITO À DIVERSIDADE	
<i>Kátia Cristina Novaes Leite</i> <i>Osimara da Silva Barros</i> <i>Najara Santos de Oliveira</i> <i>Luciane Ferreira Bomfim</i>	

*Valnice Sousa Paiva*  
*Jucineide Lessa de Carvalho*

<b>CAPÍTULO 10</b> .....	<b>103</b>
SOBRE OS MODOS DE APRENDER E ENSINAR: ALTERNATIVAS PARA A FORMAÇÃO DOCENTE EM MÚSICA	
<i>Teresa Mateiro</i>	
<b>CAPÍTULO 11</b> .....	<b>119</b>
PROCESSOS EDUCATIVOS NO ENSINO MUSICAL EM BOA VISTA – RR: PROJETO SONS DE MAKUNAIMA	
<i>Marcos Vinícius Ferreira da Silva</i> <i>Leila Adriana Baptaglin</i>	
<b>CAPÍTULO 12</b> .....	<b>131</b>
PRÁTICAS MUSICAIS INDÍGENAS: DO ESQUECIMENTO ÀS CONTRIBUIÇÕES PARA EDUCAÇÃO MUSICAL	
<i>Warllison de Souza Barbosa</i> <i>Márcio Lima de Aguiar</i>	
<b>CAPÍTULO 13</b> .....	<b>141</b>
O CORPO COMO INSTRUMENTO DE MUDANÇAS...	
<i>Marta Lizane Bottini dos Santos</i> <i>Ursula Rosa da Silva</i>	
<b>CAPÍTULO 14</b> .....	<b>149</b>
DESVELANDO CAMINHOS COM A DANÇA CONTEMPORÂNEA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS	
<i>Lilian Freitas Vilela</i>	
<b>CAPÍTULO 15</b> .....	<b>158</b>
FORMAÇÃO DE PROFESSORES: UMA ANÁLISE DA PRÁTICA DOCENTE PARA O ENSINO DO TEATRO NA ESCOLA	
<i>Edina Lucia Correia Azevedo</i>	
<b>CAPÍTULO 16</b> .....	<b>171</b>
CONTAÇÃO DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: POSSIBILIDADES DO TEATRO NA PRIMEIRA INFÂNCIA	
<i>Flávia Janiaski Vale</i> <i>Eric Vagner de Souza</i>	
<b>CAPÍTULO 17</b> .....	<b>183</b>
O PRÉ-CINEMA COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA DE INSERÇÃO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO	
<i>Fabiane Costa Rego</i> <i>Adriana Costa Rego</i>	

<b>CAPÍTULO 18</b> .....	<b>194</b>
PROCESSOS FORMATIVOS DO PROFESSOR E PESQUISADOR EM ARTES VISUAIS: TENDÊNCIAS E CONCEPÇÕES CONTEMPORÂNEAS E SEU DESDOBRAMENTO NA EDUCAÇÃO DO CAMPO	
<i>Fernanda Monteiro Barreto Camargo</i> <i>Gerda Margit Schütz Foerste</i>	
<b>CAPÍTULO 19</b> .....	<b>204</b>
QUANDO SAÍMOS DA INSTITUIÇÃO, ESTAMOS SÓS! TENSÕES ENTRE A UNIVERSIDADE E A EDUCAÇÃO BÁSICA NA PERSPECTIVA DE PROFESSORES DE ARTES VISUAIS.	
<i>Leda Maria de Barros Guimarães</i>	
<b>CAPÍTULO 20</b> .....	<b>223</b>
O PROCESSO DE INCLUSÃO NAS AULAS DE ARTES VISUAIS EM UMA CLASSE DE ENSINO REGULAR: REFLEXÕES SOBRE A ARTE E SEU ENSINO A PARTIR DA EXPERIÊNCIA EM UMA ESCOLA DA REDE PÚBLICA ESTADUAL DE BOA VISTA-RR	
<i>Ivete Souza da Silva</i> <i>Emmanuela Chuery Schardong de Andrade</i>	
<b>CAPÍTULO 21</b> .....	<b>241</b>
POEMAS URBANOS: PROCESSOS DE CRIAÇÃO E AUTORIA NO ENSINO DE ARTES VISUAIS PARA O ENSINO MÉDIO	
<i>Eleni Jesus de Souza</i>	
<b>CAPÍTULO 22</b> .....	<b>257</b>
RELATO DOS CAMINHOS PERCORRIDOS PARA O APRENDIZADO NAS AULAS DE ARTE: A PARTIR DO ESTUDO DOS ARTÍSTAS JOHN AHEARN E RIGOBERTO TORRES	
<i>Laura Paola Ferreira</i> <i>Fabício Andrade</i>	
<b>CAPÍTULO 23</b> .....	<b>267</b>
UMA VIVÊNCIA PLÁSTICA POR INTERMÉDIO DO MARCO – MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA DE MS	
<i>Patrícia Nogueira Aguenta</i>	
<b>CAPÍTULO 24</b> .....	<b>278</b>
A LINGUAGEM ESCULTÓRICA NO CONTEXTO ESCOLAR: UMA PESQUISA DO PARFOR/FURB SOBRE VIVÊNCIAS DOS PROFESSORES NAS AULAS DE ARTES	
<i>Roseli Kietzer Moreira</i> <i>Lindamir Aparecida Rosa Junge</i>	
<b>CAPÍTULO 25</b> .....	<b>288</b>
O OLHAR FOTOGRÁFICO COMO POTÊNCIA CRÍTICA NA SALA DE AULA	
<i>Cláudia Mariza Mattos Brandão</i> <i>Guilherme Susin Sirtoli</i>	

**CAPÍTULO 26 ..... 299**

MEDIAÇÃO ARTÍSTICA E CULTURAL: CONSTRUINDO SENTIDO A PARTIR DA OBRA DE JOSÉ  
EZELINO DA COSTA – CAICÓ/RN

*Jailson Valentim dos Santos*

**CAPÍTULO 27 ..... 314**

A PRÁTICA DA FOTOGRAFIA CEGA: TATEANDO OUTRAS VISUALIDADES NO ENSINO DAS  
ARTES VISUAIS

*Adriano Moraes de Freitas Neto*

*Gilberto Andrade Machado*

**SOBRE A ORGANIZADORA..... 324**



## O PRÉ-CINEMA COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA DE INSERÇÃO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

### **Fabiane Costa Rego**

Arte Educadora. Especialista em Metodologia do Ensino de Artes. Mestre em Artes pelo Programa de Mestrado Profissional em Artes PROF-ARTES-UFMA. E-mail: fabiane\_criart@hotmail.com

### **Adriana Costa Rego**

Graduada em Educação Física. Mediadora Cultural. Pesquisadora na área de Educação, cultura, esporte e lazer. E-mail: dricacrego@gmail.com

**RESUMO:** O presente estudo analisa a possibilidade da utilização de aparatos utilizados no pré-cinema como forma de inserir as tecnologias na educação. Tem como objetivo refletir se as técnicas de animação por meio da construção de brinquedos ópticos utilizados no primeiro cinema podem estimular a criatividade e a expressividade de crianças, jovens e adolescentes, e, concomitante a isso inserir o conceito e o acesso às tecnologias no processo de ensino e aprendizagem. A justificativa do trabalho centra-se na importância de incluir o cinema na sala de aula, proporcionando o conhecimento de forma lúdica, pois através da arte o aprendizado se torna cada vez mais abrangente e com o auxílio de meios e recursos que estimulem a criação e reflexão é possível inserir as técnicas de animação no processo de ensino-aprendizagem, possibilitando

ensinamentos multidisciplinares que irão aproximar os discentes às tecnologias por meio das narrativas visuais construídas no primeiro cinema. Ressaltamos também a importância deste trabalho para inserir o uso das tecnologias no espaço educativo, sendo uma ferramenta acessível em contraponto às dificuldades que encontramos em escolas com poucos recursos financeiros. Para isso foram realizadas pesquisas qualitativas e bibliográficas.

**PALAVRAS CHAVE:** Ensino. Brinquedos Ópticos. Primeiro Cinema.

### 1 | INTRODUÇÃO

O presente artigo busca refletir se o pré-cinema pode ser um meio importante para inserir conceitos e ferramentas tecnológicas no processo de ensino aprendizagem nas escolas. Uma vez que, o ensino contemporâneo em seu currículo exige o domínio e a difusão de informações sobre o uso das tecnologias e suas diversas mídias como forma de se adequar às transformações da sociedade atual, e o cinema pode ser um importante aliado neste processo de educação e inclusão. Ressalta-se também a importância deste trabalho para incluir o uso das tecnologias no espaço educativo, sendo uma ferramenta acessível em contraponto às dificuldades que encontramos em instituições

educativas com pouco recurso financeiro. Assim, O estudo analisa a possibilidade de utilizar recursos visuais que podem ser experienciados de forma artesanal para melhor entender o funcionamento e o aperfeiçoamento do que hoje conhecemos como cinema, utilizando experimentos conhecidos como brinquedos ópticos, que permitirá o conhecimento de técnicas de animação por meio da construção de aparatos visuais utilizados no pré-cinema, aliando conhecimentos multidisciplinares com as tecnologias, observa-se que antes da consagração das salas de cinema diversos estudos e tentativas de projetar imagens animadas foram realizados e com isso inúmeros aparelhos e seus criadores foram se destacando em relação ao pré-cinema. A esse aspecto, Mascarello (2006, p. 18) descreve que:

Não existiu um único descobridor do cinema, e os aparatos que a invenção envolve não surgiram repentinamente num único lugar. Uma conjunção de circunstâncias técnicas aconteceu quando, no final do século XIX, vários inventores passaram a mostrar os resultados de suas pesquisas na busca da projeção de imagens em movimento: o aperfeiçoamento nas técnicas fotográficas, a invenção do celulóide (o primeiro suporte fotográfico flexível, que permitia a passagem por câmaras e projetores) e a aplicação de técnicas de maior precisão na construção dos aparatos de projeção.

Nesse sentido, o referente estudo tem como objetivo refletir sobre a utilização dos aparatos do pré-cinema como recursos metodológicos de inserção das tecnologias na educação. A inclusão do cinema na educação vai além de observação, incluindo-se também a reflexão, conhecimentos multidisciplinares e a prática de criações artísticas por meio de diversas mídias e ferramentas comunicativas que podem se adequar aos diferentes níveis de recursos financeiros disponíveis nas escolas. Para este estudo buscou-se referenciais teóricos que abordam assuntos referentes a esta temática, tais como:

Carla Viana Coscarelli (org.) “Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar”, obra em que podemos ver um conjunto de informações sobre o pensar a educação e a informática, lançando novos olhares e metodologias sobre as mídias da tecnologia da informação e comunicação aplicadas na educação.

Aurora Ferreira, em “Arte Tecnologia e Educação” aborda a necessidade de aliar a arte e a informática na educação como meio de facilitar o processo criativo.

José Manuel Moran, autor conceituado no âmbito da tecnologia e educação, destaca informações contidas em sua obra: “Novas tecnologias e mediação pedagógica”, lança um olhar empreendedor sobre a mediação educativa, trazendo reflexão e discussão sobre qual é o papel do professor na atualidade.

## **2 | ARTE E TECNOLOGIA COMO RECURSO METODOLÓGICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

A arte e a tecnologia estão intimamente relacionadas uma vez que a arte é

produzida de acordo com o aperfeiçoamento tecnológico de cada época na história da humanidade. O uso das tecnologias no cotidiano das pessoas sempre esteve presente no mais remoto tempo, até mesmo como forma de garantir a sobrevivência das espécies, acontece desde a pré-história com o aprimoramento de técnicas na utilização de matérias primas e na fabricação de objetos, e que a todo o momento se aperfeiçoa no sentido técnico e estético. E nesse sentido, a Arte como área do conhecimento, necessita de meios para desenvolver e estimular os seus saberes e por meio da tecnologia associada à educação vem contribuir de forma significativa, pois, segundo Ferreira, (2008, p.19) “a arte abrange desde o artesanato até a arte tecnológica. Observa-se que a tecnologia está presente na música, no teatro, na dança, na escultura, na pintura” e assim, permite-se desenvolver diversos saberes e técnicas, uma vez que, a arte é um componente de desenvolvimento e aprimoramento das transformações tecnológicas assim como também, (idem, p. 20), afirma que “a arte é uma necessidade fundamental do ser humano, existente durante todo o percurso histórico em todas as partes do mundo, retratando o modo de viver da sociedade.” Desta forma, observa-se que a educação contemporânea abrange o uso de recursos tecnológicos permitindo a construção e reformulação dos saberes, onde a arte e a tecnologia são utilizadas como importantes recursos metodológicos possíveis de serem utilizados em prol da educação multidisciplinar, inclusiva, crítica e desafiadora. Facilitando a aprendizagem, despertando nos atores envolvidos no processo de ensino-aprendizagem os quatro pilares da educação do século XXI, que são: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a ser e aprender a viver juntos. Segundo Delors (2001)

A educação deve organizar-se em torno de quatro aprendizagens fundamentais que, ao longo de toda a vida, serão de algum modo para cada indivíduo, os pilares do conhecimento: aprender a conhecer, isto é adquirir os instrumentos da compreensão; aprender a fazer, para poder agir sobre o meio envolvente; aprender a viver juntos, a fim de participar e cooperar com os outros em todas as atividades humanas; finalmente aprender a ser, via essencial que integra as três precedentes. (DELORS, 2001 p.89).

Apesar de avanços relacionados à área educativa, ainda há muito a se fazer em relação a isso, pois, de acordo com Coscarelli, (2006, p.48) “O uso que fazemos dos recursos tecnológicos depende do contexto educacional no qual estamos inseridos e depende das redes cotidianas de trabalho que vivenciamos”. No entanto, observa-se que por um lado existe uma reformulação das práticas de ensino que incentivam a qualidade do processo educativo amparado com o uso de diversos recursos e mídias tecnológicas, e por outro lado existe a falta do compromisso com as novas formas de construção e ampliação destes conhecimentos, existindo muitas vezes no ambiente educativo certo desestímulo por não possibilitar meios efetivos para que as referidas transformações educativas de fato aconteçam. Neste aspecto, nota-se a necessidade de uma ação mais atuante e abrangente de políticas públicas que envolvem a qualidade educativa e como também a conscientização e reflexão de que esse fazer só é possível se construído coletivamente, através da transformação e ação de todos os sujeitos

envolvidos no sistema de ensino/aprendizagem. Pois, o difícil não é elaborar projetos que incluam elementos tecnológicos de comunicação e informação, “o difícil é inovar as práticas pedagógicas cotidianas, romper com a lógica transmissiva e unidirecional e investir na constituição das redes colaborativas de aprendizagem.” (COSCARELLI, 2006, p.49) e assim através das novas tecnologias permitir a inclusão social, modificar certos perfis, reestruturar o fazer pedagógico e ampliar as possibilidades educativas, pois, de acordo com Moran, 2008.

A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais [...] ela precisa partir de onde o aluno está [...] e construir um currículo que dialogue continuamente com a vida, com o cotidiano. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real (MORAN, 2008, p., grifo nosso).

Assim, a tecnologia e a arte utilizadas como metodologias de ensino e aprendizagem vêm construir e desenvolver o potencial humano e ampliar a inclusão social, pois, de acordo com Ferreira, (2008, p.39). Com o passar do tempo a tecnologia passou a se desenvolver em prol da educação “foi sendo adaptada a área da ciência, inclusive a humana. Na atualidade, já encontramos hardwares e softwares sendo criados com fins educativos, e até o uso de e-book, que fornece conteúdos de um livro, o que tornou possível a educação digital.” Desta forma, pode-se ampliar as possibilidades e estratégias de ensino utilizadas no cotidiano escolar. Uma vez que, de acordo com o PCN (2001) “A instituição escolar deve oportunizar ao educando o contato tecnológico e científico. Os alunos devem ter acesso aos avanços tecnocientíficos que influenciam a sociedade, seja em forma de educação ou de cultura”. Ou seja, as estratégias de ensino/aprendizagem que utilizam diversas ferramentas e mídias tecnológicas permitem que o indivíduo interaja com a sociedade e com as produções científicas e culturais de diversos tempos e lugares, ampliando a sua visão de mundo. Portanto, a escola torna-se uma importante mediadora de informações multidisciplinares tão importantes na formação plena do indivíduo, facilitando não só a aquisição de conhecimentos, mas, a ampliação destas informações a fim de utilizá-las em seu cotidiano e adaptá-las às transformações vivenciadas pela experiência do fazer e do conviver em sociedade.

### **3 | O PRÉ-CINEMA E SUAS TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO COMO FORMA DE AMPLIAR O REPERTÓRIO, TECNOLÓGICO, CULTURAL, ARTÍSTICO E REFLEXIVO DOS DISCENTES.**

Observamos a necessidade de transformação na forma em que são conduzidas as informações no espaço educativo, desta forma é necessário um trabalho efetivo da escola na forma de mediar a amplitude informativa que inundam o cotidiano de nossos discentes e inserir a criticidade e a reflexão sobre o que eles utilizam e consomem no



seu dia a dia. Nota-se que muitas metodologias tornaram-se ultrapassadas e muitas vezes são impossibilitadas de concorrer com mídias digitais, que conseguem apreender por mais tempo o interesse e a atenção dos alunos, pois, “perdemos tempo demais, aprendendo muito pouco, nos desmotivando continuamente. Tanto professores como alunos têm a clara sensação de que muitas aulas convencionais estão ultrapassadas.” Moran (2000,p.11). A materialidade e a forma dos recursos educativos estão a cada dia se modificando e por isso, por mais que a construção de conhecimento utilize uma ampla dimensão de recursos tecnológicos, necessitará sempre da mediação do professor e como também, de compreender a atuação de cada componente que atuam na esfera educativa, como pressupõe Torres (2012, p. 323) “O que era antes centrado em apenas textos impressos, apostilas ou livros, hoje, dá lugar a fontes eletrônicas, digitais e informatizadas. Deste modo, o aluno recebe fontes inesgotáveis para a sua aprendizagem.” Porém, é necessário compreender a atuação do professor e aluno diante deste cenário de constantes mudanças, de forma a permitir trocas mútuas de conhecimento. Ainda assim, inserir as referidas transformações metodológicas no âmbito educativo, não é uma tarefa fácil, trata-se de um grande desafio, uma vez que.

A chegada das tecnologias de informação e comunicação (TIC) na escola evidencia desafios e problemas relacionados aos espaços e aos tempos que o uso das tecnologias novas e convencionais provoca nas práticas que ocorrem no cotidiano da escola. Para entendê-los e superá-los é fundamental reconhecer as potencialidades das tecnologias disponíveis e a realidade em que a escola se encontra inserida, identificando as características do trabalho pedagógico que nela se realizam, de seu corpo docente e discente, de sua comunidade interna e externa. (SILVA, 2012, p. 4)

Os saberes e fazeres da sociedade moderna reflete também em um novo tipo de comportamento que busca nas tecnologias e em novas mídias, diferentes formas de atuar e de se comunicar na sociedade. Antes a televisão era a maior fonte de informação e comunicação, ditando o comportamento do público, gostos e formas de expressar, com a chegada da internet e seus diversos softwares, foram ampliando a forma de como cada informação e ou manipulação atravessa as fronteiras humanas, e hoje esta modalidade midiática ganha ampla discussão entre pais, professores e especialistas que passaram a refletir sobre a importância e consequências que o uso destas traz para a comunidade escolar. Buscando adentrar neste novo cenário em que a humanidade se encontra, é totalmente viável trazer as tecnologias, suas diversas mídias e softwares para facilitar o processo de ensino e aprendizagem, pois o professor atua como mediador neste processo, capacitando e ampliando os olhares de seus alunados. Nesse contexto, a utilização do cinema como estratégia de ensino e aprendizagem, vem de encontro com todas as transformações ocorridas na educação atual, inserindo de forma lúdica e participativa a inclusão do alunado em experiências e experimentos tecnológicos, é possível trabalhar e interagir com os alunos instigando a criatividade e o compromisso com a sua própria educação e com as transformações que a sua atuação na sociedade pode promover, pois, “o cinema, há muito deixou de

ser apenas um produto artístico e passou a ser um meio de divulgação cultural, de hábitos e de costumes, tornando-se um produto comercial de grande importância na economia” (ZAGONEL, 2012, p.45). E desta forma, o pré-cinema e suas técnicas de animação podem contribuir para ampliar o repertório, tecnológico, cultural, artístico e reflexivo dos discentes. Pois, Vollu, 2006, afirma que:

[...] vários educadores apontam a importância da imagem em movimento(filmes e animações) para a educação. O cinema de animação como elemento educativo enfoca os objetivos do ensino da arte a partir de novas possibilidades e abordagens para se trabalhar a imagem. O desenvolvimento da linguagem artística se apropria dos elementos das artes visuais, da linguagem da imagem em movimento e do conhecimento/domínio da tecnologia do cinema de animação. (VOLLU,2006, p. 13)

Além disso, ajuda a trabalhar a interdisciplinaridade na educação, projetando experiências estéticas e científicas, buscando a capacitação do aluno para exercer sua autonomia, criticidade e cidadania, participando na produção de ferramentas utilizadas na construção de sua própria aprendizagem, como visto, em Brasil, 2000, p.11.

A nova sociedade, decorrente da revolução tecnológica e seus desdobramentos na produção e na área da informação, apresenta características possíveis de se assegurar à educação uma autonomia ainda não alcançada. Isto ocorre na medida em que o desenvolvimento das competências cognitivas e culturais exigidas para o pleno desenvolvimento humano passa a coincidir com o que se espera na esfera da produção. (BRASIL, 2000, p.11)

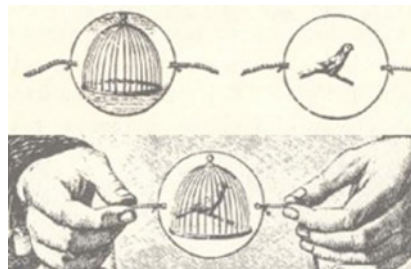
As formas de desenvolvimento da linguagem cinematográfica, produzidas artesanalmente instigam os alunos a construir sua pesquisa em relação às técnicas de animação e a entender como se dá o processo de criação de imagens animadas, tão importante para o desenvolvimento do que hoje conhecemos como cinema e concomitante a isto, explorar diversos e inesgotáveis conhecimentos apreendidos na escola, ou seja, permite-se inserir conceitos interdisciplinares. De acordo com os PCNEM (2000), a interdisciplinaridade é trabalhada como forma de articular os diversos saberes, ressaltando que “o desenvolvimento pessoal permeia a concepção dos componentes científicos, tecnológicos, socioculturais e de linguagens” (BRASIL, 2000, p.19). A construção de aparatos técnicos utilizados no pré-cinema insere na prática o conceito sobre o que é tecnologia e como as ferramentas e técnicas da linguagem cinematográfica foram se aprimorando e passaram a ser utilizadas no cotidiano sob diversas perspectivas, tais como: de pesquisa, expressão artística, comunicação, econômica, tecnológica, ideológica, educativa, entre outras diversas modalidades. Uma vez que, “Trabalhar com o cinema em sala de aula é ajudar a escola a reencontrar a cultura ao mesmo tempo cotidiana e elevada, pois o cinema é o campo no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos são sintetizados numa mesma obra de arte” (NAPOLITANO, 2003, p. 11). Tudo isso visa a ampliar o repertório tecnológico, cultural, artístico e reflexivo dos discentes.

#### 4 | PRINCIPAIS BRINQUEDOS ÓPTICOS UTILIZADOS COMO PROPOSTA NA

## MEDIAÇÃO EDUCATIVA:

A busca pela criação de imagens em movimento sempre foi uma antiga vontade da humanidade, inicia-se na pré-história e acontece de forma plena com o desenvolvimento de aparatos construídos por meio de estudos originados da ciência óptica através do conhecimento sobre o efeito da persistência retiniana: fração de segundo em que a imagem permanece na retina, desta forma, diversos aparelhos e brinquedos óticos foram desenvolvidos durante o século XIX, no período conhecido como Pré- Cinema. O cinema de animação por meio de seus experimentos ou brinquedos óticos utilizados desde o Primeiro Cinema possibilita inserir saberes e fazeres tecnológicos por meio de narrativas visuais construídas artesanalmente, sendo também uma ferramenta economicamente viável facilitando a inclusão de uma proposta pedagógica, tecnológica e de pesquisa no processo de ensino/aprendizagem. E, decorrente a isto, apresento algumas possibilidades que podem ser utilizadas no fazer e no experimentar o cinema no âmbito educativo:

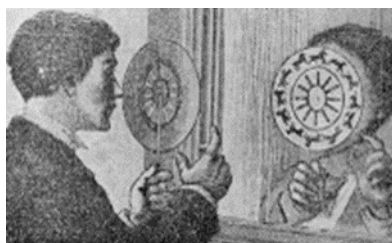
1. **Traumatrópio**, criado em 1824, segundo Rego (2014) este aparelho trata-se de um precursor da imagem animada, sendo por tanto inicialmente desenvolvido pelos estudos do físico inglês Sir John Herschel, sendo formado basicamente por um disco de papelão, onde um lado apresentava-se a figura de um pássaro e do outro lado a imagem de uma gaiola em cada extremidade do disco havia um fio que ao ser esticado girava trazendo à vista do espectador as duas imagens simultaneamente iludindo visualmente como se o pássaro estivesse preso na gaiola.



**Fig. 1.** Traumatropio

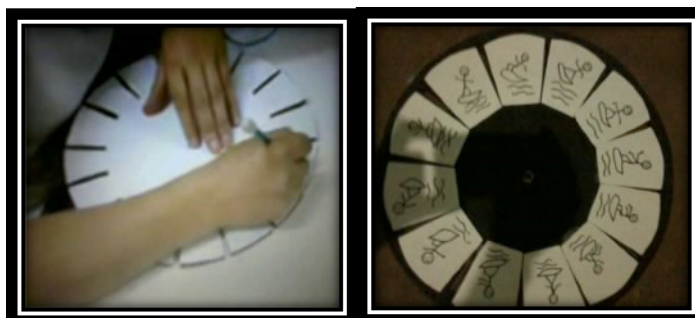
Fonte: <http://storify.com/CamiHernandezL/de-las-cuevas-de-altamira-al-ipad>

2. **Fenacitoscópio**: criado em 1833, pelo físico belga Joseph Antoine Plateau, que foi o primeiro a medir o tempo da persistência retiniana. Desta forma, comprovou que tanto o olho quanto o cérebro necessitam de um tempo de descanso entre as imagens e assim, descobriu com a utilização do aparelho que para o olho produzir uma imagem animada era necessário um número padrão de dezesseis imagens por segundo. Como descrito por Rego (2014) O aparelho consistia em um disco giratório com uma base fixa, que ao ser colocado de frente ao espelho e girado rapidamente as imagens executavam movimentos sucessivos e logo era possível ver uma tirinha de desenhos animados.



**Fig. 2. Fenacitoscópio**

Fonte: Disponível em: <<http://http://allclassics.blogspot.com.br/>>



**Fig. 3. Fenacitoscópio, construído em ambiente educativo.**

Fonte: Autores

3 **Zootropo ou Daedalum**: Durante o ano de 1834 surge o **Zootropio ou Daedalum**, brinquedo ótico de criação de William George Horner. Segundo a descrição de Rego (2014) seria basicamente um tambor giratório oco formado por pequenas aberturas intercaladas entre espaços na parte superior, o desenho é colocado na parte interna dos espaços e pode ser visto nas fendas opostas, ao girar o aparelho transmite imagens sucessivas em movimento cíclico.



**Fig. 4. Crianças observando a animação através do Zootropio ou Daedalum**

Fonte: Disponível em: <http://www.estufa.pt/animacaodesenhosanimados>.

4. **Flip Book**: Inicialmente chamado de “kinescópio” e depois de “folioscópio”, sendo mais conhecido como flip book, este aparato consiste em um bloquinho de desenho animado, para realizar o processo de animação, cada folha deve conter o mesmo desenho, só que com movimentos diferentes em cada página, mostrando uma sucessão de movimentos da figura desenhada. Esse aparato é muito versátil, prático e economicamente viável, veja o que descreve Magalhães.

Ele pode assumir vários formatos: Pode ser criado no cantinho de seus cadernos



escolares, onde a maioria dos animadores profissionais fez as suas primeiras animações. Pode ser um produto editorial: em algumas livrarias, hoje podemos encontrar várias edições de flip books com diversos assuntos. É um cinema portátil, que cabe no bolso! E se você não puder encontrar na papelaria mais próxima um bloquinho bom para ser transformado em flip book. (MAGALHÃES, 2015, p.31)



**Fig. 5.** Imagem animada em Flip Book.

Fonte: <http://escolasinterculturaisdefronteira.blogspot.com.br>

Portanto, é notável que os diversos estudos e aparelhos inventados na tentativa de expor a dinâmica das imagens serviram de apoio para outras sucessivas invenções que estão sendo desenvolvidas até a contemporaneidade na intenção de aprimoramento da sétima arte. (Rego, 2014). Assim como também, é possível incluir a arte do cinema na sala de aula como forma de explorar diversos saberes da educação, através de uma metodologia que aproxima o alunado às experiências tecnológicas, de forma lúdica, participativa e ativa, podendo experimentar na prática o aprimoramento das técnicas de animação, existentes desde o primeiro cinema unindo conhecimentos interdisciplinares que fazem parte do currículo escolar, pois, um ensino que provoca a curiosidade, a motivação, a participação e comunicação ativa dos discentes com a sociedade têm enorme chance de alcançar com êxito bons resultados. De acordo com (MORAN, 2000, p.17-18) “Alunos curiosos e motivados facilitam enormemente o processo, estimulam as melhores qualidades do professor, tornam-se interlocutores lúcidos e parceiros de caminhada do professor-educador.” E assim ambos vão construindo e conduzindo o processo educativo democrático.

## 5 | METODOLOGIA

O presente trabalho refere-se a uma proposta pedagógica centrada na pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo, pois, de acordo com Cervo, (2007, p. 60) “procura explicar um problema a partir de referências teóricas publicadas em artigos, livros, dissertações ou teses [...], buscando conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado sobre determinado assunto, tema ou problema.” E para isto, buscou-se documentos de natureza secundária, pois se trata de “informações colhidas em relatórios, livros, revistas, jornais e outras fontes impressas, magnéticas

ou eletrônicas”. Cervo (op. cit., p. 60).

## 6 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso da tecnologia está presente no desenvolvimento de toda a civilização mundial, e o aprimoramento de suas ferramentas é indispensável e indissociável de todo o fazer humano, e no contexto educacional, não seria diferente, mas, em se tratando da realidade da educação brasileira, inserir o uso de tecnologias da informação e comunicação, e seus dispositivos midiáticos para mediar o conhecimento, ainda é um grande desafio a todos que articulam e promovem o processo de ensino e aprendizagem. E pensando nisto, o referido estudo tenta aproximar o alunado às tecnologias e multimídias atuais, pois, o fazer cinema em muitos momentos se apresenta distante de muitas pessoas, uma vez que, os aparatos que envolvem suas técnicas não se apresentam economicamente viáveis a certos indivíduos, e que mesmo assim, merecem ter contato com a educação tecnológica, como forma de garantir um ensino igualitário a todas as classes sociais. O presente estudo comprova a necessidade de um novo olhar sobre a educação atual, onde os ensinamentos necessitam estar conectados às multimídias contemporâneas. Assim como também, contribui lançando uma metodologia de inserção da tecnologia por meio das técnicas de animação utilizadas no pré cinema, utilizando brinquedos ópticos, que podem ser construídos com materiais alternativos. Além de inserir conceitos sobre a tecnologia, os aparatos servem para estimular a criatividade e a expressividade dos alunos, contribuindo para inserir conteúdos interdisciplinares por meio das diversas narrativas que o cinema de animação permite realizar, e ao mesmo tempo estimular o interesse e a motivação dos discentes pela pesquisa inserindo essa nova geração na sociedade digital, mas de forma consciente, crítica, participativa e com autonomia para entender, dialogar e modificar a sua realidade.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio – Linguagens, Códigos e suas Tecnologias**. Brasília, 2000.

CERVO, A. L.; SILVA, R.; BERVIAN, P. A. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Prentice Hall do Brasil, 2006.

COSCARELLI, Carla Viana. (org.) **Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

DELORS, J. **Educação um tesouro a descobrir**. Relatório para a Unesco da Comissão Internacional sobre a Educação para o Século XXI. 6. ed. Tradução José Carlos Eufrázio.

São Paulo: Cortez, 2001.

FERREIRA, Aurora. **Arte, tecnologia e educação**: as relações com a criatividade. São Paulo: Annablume, 2008.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola**: Técnicas de animação para professores e alunos IDEIA | Rio de Janeiro | 2a edição | 2015.

MORAN, José Manuel. **Aprendizagem significativa**. Portal Escola conectada, 2008. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/significativa.htm/>. Acesso em: 10 nov 2016.

MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.

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

REGO, Fabiane Costa. **A importância do trabalho dos operadores cinematográficos durante a evolução das salas de cinemas de São Luís do Maranhão**: um estudo sobre a trajetória dos projetoristas dos primórdios à contemporaneidade (1897 a 2014). 105 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)- UFMA- Universidade Federal do Maranhão, São Luís- MA, 2014.

SILVA, Marcos. **Tecnologias na escola**. 2012. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/2sf.pdf>. Acesso em: 10 out 2016.

TORRES, Dulce De Almeida. **Tecnologia e educação a distância (ead)**: caminho sem retorno. In.Revista Intersaberes | vol. 7 n.14, p. 322 - 334|ago. – dez. 2012 |ISSN 1809-7286. Disponível em: <http://www.uninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/327>. Acesso em: 12 dez 2016.

VOLLÚ, Fátima Cristina. **Novas Tecnologias e o Ensino das Artes Visuais**. UFRJ : Perspectiva Capiana. N.1, p.11-16, 2006. Disponível em:<http://www.cap.ufrj.br/perspectiva/n1/PERSPECTIVA%20-%20No1%20%20%20Artes%20Visuais.pdf>. Acesso em: 20 mar 2015.

ZAGONEL, Bernadete. **Arte na educação escolar**. Coleção Metodologia do Ensino de Artes, v.1. Intersaberes, 2012.

Agência Brasileira do ISBN  
ISBN 978-85-85107-15-4

