



INSTITUTO FEDERAL  
Santa Catarina

APROXIMAÇÕES EM CINEMA E EDUCAÇÃO:  
CELEBRANDO OS 10 ANOS DO PROJETO DE EXTENSÃO

# IFSCineminha



Arte e Cultura na Infância

Luana de Gusmão Silveira e Ally Collaço



Dedicamos este trabalho a todas as crianças e educadores cujos caminhos cruzamos, aqueles que nos permitiram perceber que, como disse Roland Barthes, o conhecimento pode ter um sabor especial.



“A imaginação da criança é um modo de ver além ou de entrever, que intensifica a experiência de olhar e vice-versa. Como todos os sentidos podem despertar a emoção imaginativa, poderíamos também falar da imaginação como um modo de sentir além. As vivências imaginativas na infância têm um papel crucial no seu desenvolvimento estético, afetivo e cognitivo.”

GILKA GIRARDELLO



Catálogo na fonte pelo Instituto Federal de Educação,  
Ciência e Tecnologia de Santa Catarina - IFSC

S587i Silveira, Luana de Gusmão

Aproximações em cinema e educação: celebrando os 10 anos  
do projeto de extensão IFSCineminha: arte e cultura na infância /  
Luana de Gusmão Silveira, Ally Collaço. – Florianópolis : IFSC, 2024.  
84 p.

ISBN: 978-65-88663-84-4

1. Arte - educação. 2. Artes. 3. Cinema. I. Silveira, Luana de Gusmão.  
II. Collaço, Ally. IV. Título.

CDD 370.118

Elaborada pela bibliotecária Raquel Matys Cardenuto Gugelmin – CRB14/855



<b>APRESENTAÇÃO</b> <i>Luiza Lins e Vanessa Schultz</i> .....	<b>7</b>
<b>PARA COMEÇO DE DIÁLOGO</b> <i>Luana de Gusmão Silveira</i> .....	<b>8</b>
Curta-metragem <i>O papagaio e a pipa</i> .....	11
Sugestões de atividades para trabalhar o curta <i>O papagaio e a pipa</i> .....	12
Curta-metragem <i>Liga da mata – abelhas</i> .....	14
Sugestões de atividades para trabalhar o curta-metragem <i>Liga da mata – abelhas</i> .....	15
Curta-metragem <i>As aventuras de Pety</i> .....	16
Sugestões de atividades para trabalhar o curta <i>As aventuras de Pety</i> .....	17
Curta-metragem <i>Dono de casa</i> .....	19
Sugestões de atividades para trabalhar o curta <i>Dono de casa</i> .....	20
Curta-metragem <i>O menino Leão e a menina Coruja</i> .....	23
Sugestões de atividades para trabalhar o curta <i>O menino Leão e a menina Coruja</i> .....	24
Referências .....	27
<b>VIVÊNCIAS E EXPERIÊNCIAS COM CINEMA E EDUCAÇÃO</b> <i>Ally Collaço</i> .....	<b>28</b>
Oficina Era uma vez .....	31
Oficina Teatro de sombras .....	33
Oficina Lanternas mágicas .....	35
Oficina Taumatótrópios .....	37
Oficina Personagem de massinha .....	39
Os primeiros filmes .....	41
Minuto Lumière e minuto Méliès .....	43
Minuto Alice Guy .....	44
Dançando com Alice Guy .....	45
Brincando de Lotte Reiniger.....	47



<b>RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA A PARTIR DAS AÇÕES FORMATIVAS DO IFSCINEMINHA .....</b>	<b>51</b>
<b>DO FILME 'O PAPAGAIO E A PIPA' À OBRA DE ARTE 'PIPAS' DE CÂNDIDO PORTINARI Maria Isabel de Bona Correa; Gustavo Anaildo José; Vanessa Custódia Inácio; Vanessa Pereira; Rosane de Castro da Silva .....</b>	<b>55</b>
<b>Brincando com Teatro de Sombras com o Pré III Gizele Nilzete Tomaz; Katia Aline de Lima .....</b>	<b>58</b>
<b>A turma do Pré V e a Pipa Karoline Rosa da Silva .....</b>	<b>60</b>
<b>A Caça ao tesouro no mundo encantado do Léo Karoline Rosa da Silva .....</b>	<b>62</b>
<b>Projeto Literatura, Teatro de Sombras e Memórias Gisele Volpato de Moraes; Lucia Eckert Madalosso; Alessandra Souza da Motta e Nídia Maria Correia .....</b>	<b>65</b>
<b>Brincando com o Teatro de Sombras no Pré IV Sandra Cristina Alves, Giovanna Miranda dos Santos, Cristina Zapeline .....</b>	<b>68</b>
<b>Breve histórico imagético dos 10 anos do projeto IFSCineminha: arte e cultura na infância .....</b>	<b>69</b>
<b>Agradecimentos .....</b>	<b>73</b>
<b>Nota sobre as autoras-organizadoras .....</b>	<b>74</b>
<b>Nota sobre os autores-colaboradores .....</b>	<b>75</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>76</b>



## VIVA O IFSCINEMINHA!

Ao assistir a filmes que refletem suas realidades, culturas e experiências, as crianças se veem nas telas. E se vendo, reconhecem. E se reconhecendo, pertencem. O mundo delas cresce e se conecta. É como se um espelho dissesse: "você está aqui, você importa, você faz parte".

O cineclubismo faz isso. Traz o cinema para perto. Faz a sala virar janela. Uma janela que olha e reflete. Na escola, é mais que ver filme: é ver, pensar, discutir. É plantar pensamento crítico em terra fértil.

Porque a gente cuida do que conhece. E o cinema, quando mostra quem somos, faz a gente se cuidar, se respeitar e cuidar de onde a gente vive. A Lei 13.006/2014 entendeu isso. Colocou os filmes brasileiros nas escolas, deu palco pra nossa cultura falar.

Mas o *IFSCineminha* já sabia. Antes da lei, já fazia. Há dez anos, conecta educação, arte, cidadania. Não é só exibir. É incluir, refletir, transformar. É uma formação com raízes e asas. Um jeito de crescer olhando pra dentro e pra fora ao mesmo tempo.

**LUIZA LINS e VANESSA SCHULTZ**

**Criadora e diretora de arte - Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis**



**PARA COMEÇO DE DIÁLOGO...**  
**Luana de Gusmão Silveira**



Tinha também na minha cidade um galpão muito grande, [...] onde eles resolveram montar um cinema. Como o projetor ficava de um lado e ele não alcançava até o outro espaço, colocaram a tela no meio do galpão, porque aí o projetor alcançava até o meio do salão. As crianças que não sabiam ler ficavam atrás da tela e viam o filme pelo contrário. Eu acho que por aí também aprendi que havia um outro lugar de ver a coisa e, quando a gente saía do cinema, tinha visto duas sessões inteiramente diferentes: a sessão que meu pai conversava e a sessão que nós tínhamos visto eram coisas extremamente diferentes. QUEIRÓS, 2019, p. 57

No relato da epígrafe deste texto, o escritor Bartolomeu Campos de Queirós (2019) apresenta uma de suas primeiras experiências com o cinema, ainda quando criança. Uma questão latente neste fragmento gira em torno do poder, tanto da palavra quanto da imagem, no processo interpretativo que se materializa por meio da linguagem cinematográfica. Na sala de cinema improvisada, Bartolomeu-menino dá início ao desenvolvimento da competência do ver que, na maioria das vezes, é deixada de lado pela escola ou tida como algo secundário nos processos de letramento escolar.

Ao assistir ao filme “pelo lado contrário”, o autor-criança percebe que, para uma mesma narrativa, seja qual for o suporte em que ela se materialize, há diferentes olhares, diferentes sentidos. A arte, de uma forma geral, permite-nos constatar que existem outros mundos para além do que vemos e que só podemos alcançá-los pelo viés da imaginação. Por isso, há a necessidade, como educadores que somos, de desenvolvermos nas escolas as competências não só do ler e do escrever, mas também do ver. Necessitamos de uma educação do olhar que funcione como um passaporte para o despertar do sensível, pois vale lembrar, seguindo ainda as reflexões de Bartolomeu, que nossos sentidos têm raízes pelo corpo inteiro e com eles “suspeitamos o mundo”.

Em relação ao olhar, o autor nos lembra que “Olhando, imaginamos mistérios. Olhar é fantasiar sobre aquilo que está escondido atrás das coisas. Quando olhamos nós acordamos alegrias, tristezas, saudades, amores, lembranças, que dormem em nossos corações” (Queirós, 2009, p.09). E para despertar sentidos até então adormecidos, a poesia, a arte, as brincadeiras e, incluso aqui o cinema, podem e devem ser fortes aliados nesse processo. Ao nos alimentarmos de múltiplas narrativas, tornamos nossas vidas mais abundantes. As escolas e os demais locais alternativos de cultura são os espaços ideais para servir esses alimentos! A escola não pode estar desarticulada do sentir e do querer!

Assim, de forma semelhante ao projetor instaurado no galpão rememorado por Bartolomeu Campos de Queirós, iniciei, em 2015, o *Projeto de Extensão IFSCineminha: arte e cultura na infância*. As ações começaram no interior de Santa Catarina, na cidade de Caçador, onde fica um dos 22 câmpus do Instituto Federal de Santa Catarina





(IFSC). Com um projetor a tiracolo, cartazes com imagens alusivas ao cinema, ingressos, pipoca e algumas outras guloseimas, além, é claro, do que é mais importante, dos curtas-metragens disponibilizados pela “Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis”, percorri as escolas vinculadas à ação. A partir de 2018, com a minha remoção para o câmpus IFSC Garopaba, as ações passaram a ser desenvolvidas no município. Até o presente momento, mais de 60 instituições escolares foram atendidas, totalizando, aproximadamente, seis mil crianças participantes das sessões e das propostas pedagógicas.

Neste sentido, este *e-book* traz algumas das atividades desenvolvidas ao longo desses 10 anos de *IFSCineminha*. Além disso, as ideias e propostas continuaram a tomar corpo e a se ampliar com a parceria estabelecida com uma rede de colaboradores, dentre eles a professora Alessandra Collaço (Ally Collaço), que tem desenvolvido ações formativas no âmbito do *IFSCineminha* e aceitou o desafio de organizar este material comigo. Já a diagramação e a sistematização dos conteúdos ficaram a cargo da designer gráfica, Vanessa Schultz, diretora de arte da Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis.

Além disso, gostaria de expressar minha gratidão às secretarias municipais de educação, às escolas, aos professores e, especialmente, às crianças, que sempre receberam nosso projeto com grande carinho. É importante ressaltar que o *IFSCineminha* não teria alcançado essa longevidade sem o apoio financeiro contínuo dos editais de fomento a projetos de extensão da Pró-Reitoria de Extensão do IFSC, que possibilitaram cobrir os custos dos materiais necessários para a realização das atividades e sustentar a participação e colaboração dos mais de 20 alunos extensionistas ao longo deste período.

Em uma era dominada pela automatização, é crucial e urgente reservar espaço para a imaginação, a criatividade e o direito de fantasiar, elementos essenciais para a infância florescer. Neste contexto, quero ressaltar que este material é dedicado inteiramente a você, professor. Quero salientar que este *e-book* e as reflexões e atividades pedagógicas nele contidas não foram concebidos com o intuito de fornecer fórmulas prontas, mas sim de oferecer exemplos, sugestões, dicas e propostas que possam desdobrar-se em uma infinidade de outras possibilidades nas mãos de vocês, educadores. Espero que sirva como uma fonte de inspiração, uma chama para despertar o interesse das crianças no ato de escrever, ler, desenhar, observar, brincar e imaginar.

Então, vamos começar esta jornada juntos? E continuemos unidos, lutando por uma educação mais inclusiva, sensível e humanizada!

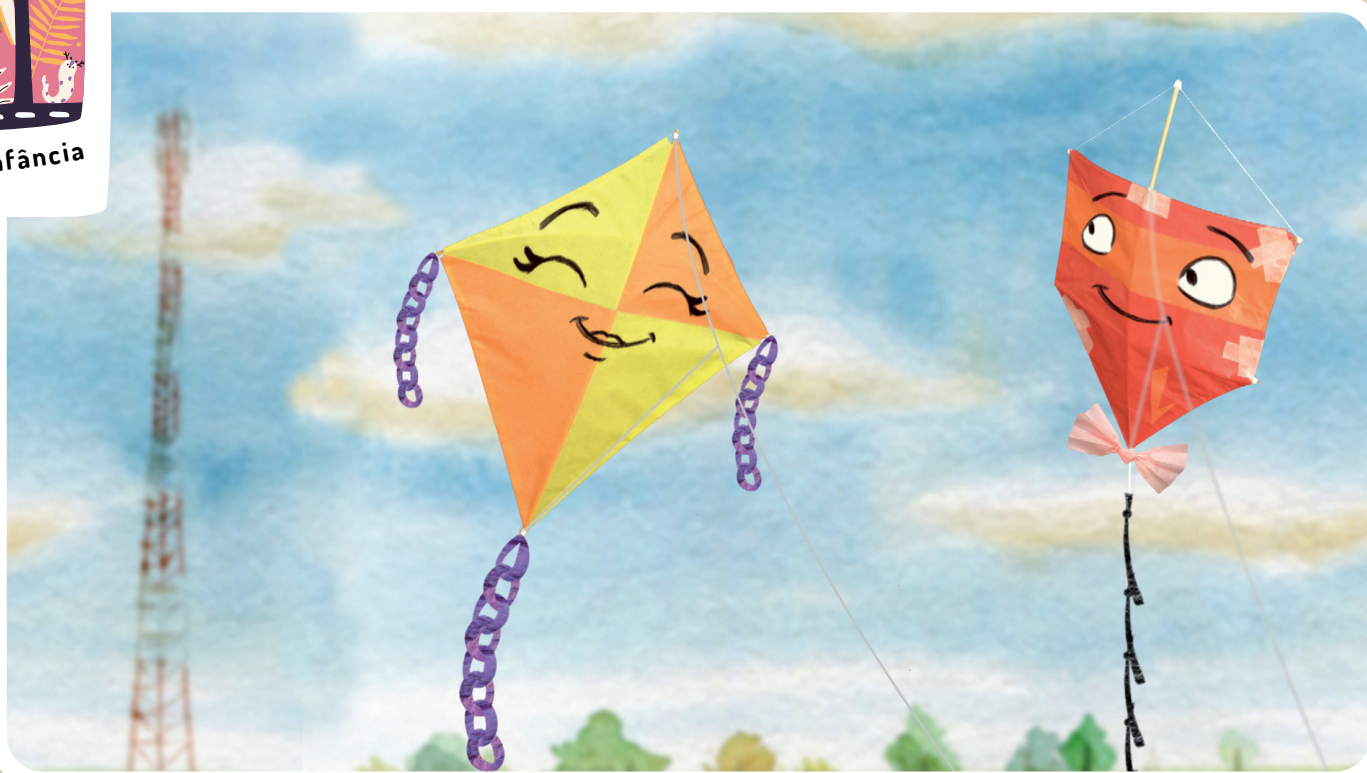
Com carinho,  
PROFESSORA LUANA DE GUSMÃO



**IFSCineminha**



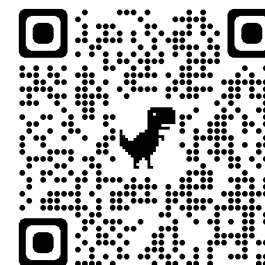
Arte e Cultura na Infância



**O PAPAGAIO E A PIPA, de Tiago MAL, SP, animação, 2021, 7 min.**

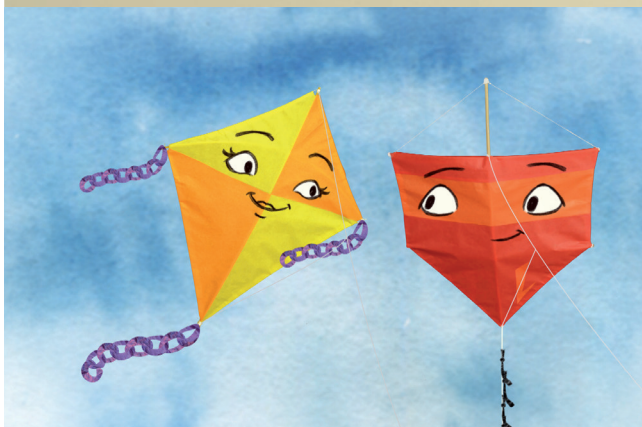
A história de um menino que constrói seu próprio papagaio e com esforço consegue colocar seu novo amigo no céu. Lá no alto, o desajeitado Papagaio conhece uma Pipa, mas logo a perde de vista. Destemido, parte em busca dela pelas ruas da cidade, deixando o menino desesperado.

Escaneie o QRCODE e acesse o filme.



# IFSCineminha

No filme *O Papagaio e a Pipa* (2021) encontramos a história de um menino que confecciona seu próprio papagaio e, com esforço, consegue colocar seu novo amigo no céu, pertinho das nuvens. Lá no alto, o desajeitado papagaio conhece uma pipa, mas logo a perde de vista. Destemido, parte em busca da Pipa pelas ruas da cidade, deixando o menino desesperado.



Professor, inspirado na história do curta-metragem *O Papagaio e a Pipa* (2021), que tal desenvolver algumas atividades lúdicas com as crianças?

Cafifa, papagaio, quadrado, piposa, pandorga, capucheta, arraia, pepeta... em cada região do nosso país é dado um nome, mas a pipa é uma brincadeira muito presente na infância, conhecida por

crianças e artistas. Artistas? Sim! Um dos temas preferidos, por exemplo, do artista Cândido Portinari foram as pipas.

Confira, abaixo, duas de suas obras pertencente à coleção "Brincadeira da infância":



PORTINARI, Cândido. Pipas, 1941.



PORTINARI, Cândido. Meninos soltando pipas, 1943

Inspirados pela narrativa do curta-metragem e pelas próprias obras de Portinari, que tal convidar as crianças a produzirem releituras e criarem suas próprias obras a partir da exploração de diferentes materiais? Para animar o momento da produção, escute com a turma a música *Minha pipa* (2014), do Mundo Bitá, disponível no link no QR CODE ao lado e também disponível em: <https://youtu.be/2I9nXqvy6U>.



Neste sentido, a releitura das obras de Portinari pode ser livre a partir da exploração de diferentes materiais ou, se preferir, aproveite para explorar um pouco do conhecimento relativo às figuras geométricas e lembre as crianças de que a pipa possui a forma geométrica denominada LOSANGO. Que tal materializar essa forma? Para isso, serão necessários os seguintes materiais:

Folha A4
5 palitos de picolé
Cola
Tintas coloridas ou giz de cera
Barbante ou fitas de cetim
Imaginação e criatividade

Veja um modelo.

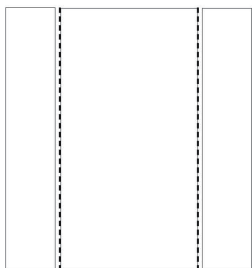


Acervo do projeto IFSCineminha

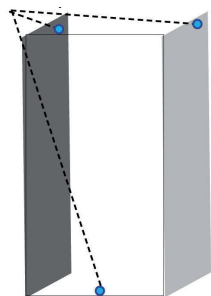


Após as releituras, seria muito interessante organizar uma exposição dos trabalhos, não acha?

Para dar sequência às propostas de atividades, será que as crianças sabem confeccionar uma pipa? Que tal uma produção simples? Mãos à obra! Vamos produzir uma *capucheta* de papel! Para isso, vamos precisar de folha sulfite, linha e tesoura. Veja a seguir um passo a passo:

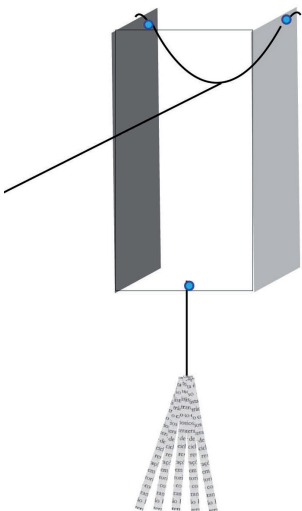


1. corte e dobre



2. fure para amarrar o fio de linha

3. amarre o fio de linha nos furos



4. amarre o fio de linha / 5. corte tiras e amarre a rabiola



Escaneie o  
QRCODE e  
acesse o livro.



**E, por fim, não poderia faltar uma boa história e a produção de texto, certo?**

Agora, então, professor, compartilhe com a turma a leitura do texto *A pipa e a flor* (1994), de Rubem Alves. A história ganhou uma adaptação através de uma parceria entre o autor e Maurício de Sousa, criador da Turma da Mônica.

O livro está disponível na internet e pode ser acessado neste [link](#).

Ao final da história, encontramos a seguinte afirmação: “há três jeitos de escrever o fim. Você é quem vai escolher.” (Alves, 1994). Fica a sugestão: Antes de apresentar as três possibilidades de desfecho, que tal se você convidasse as crianças a produzirem esse final para a narrativa? Certamente eles iriam gostar da ideia de serem “autores” também.

**IFSCineminha**



Arte e Cultura na Infância



**LIGA DA MATA – ABELHAS, de Sergio Kalili, SP, animação, 2021, 12 min**

Passeando pela mata, Fulozinha percebe que o ambiente está esquisito. Com a ajuda do pajé, descubrem que o problema está na extinção das abelhas. Com a liga da mata, encontrarão uma saída para ajudar a humanidade e, de quebra, preservar o meio ambiente.

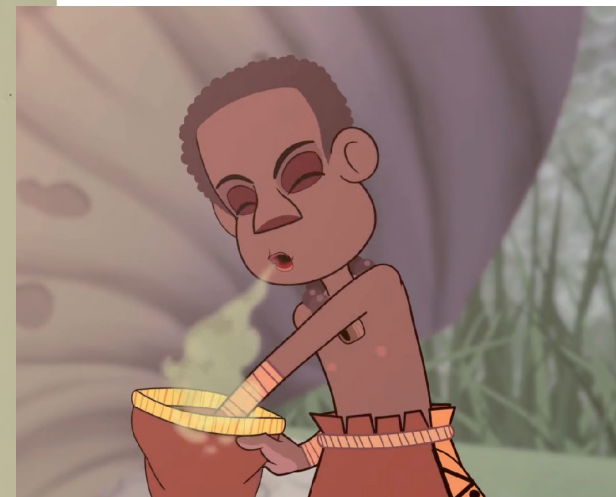
Escaneie o QR CODE e acesse o filme.



No curta *Liga da Mata – Abelhas* (2021), ao passear pela floresta, a personagem Fulozinha percebe que há algo estranho. Com a ajuda do pajé, descobre que o problema está na extinção das abelhas. Junto com a liga da mata, eles encontrarão uma saída para auxiliar as abelhas, ajudando a humanidade e, de quebra, colaborando para preservar o meio ambiente.

Professor, que tal desenvolver algumas atividades significativas que façam com que nossa cultura e nosso folclore sejam lembrados e valorizados pelos jovens estudantes?

Inspirados pela narrativa do curta *Liga da Mata – Abelhas* (2021), vamos criar um jogo da memória, utilizando os personagens do nosso folclore? Faça cópia da proposta que segue na próxima página deste e-book e deixe as crianças pintarem e recortarem os personagens do folclore brasileiro. Desejamos uma boa diversão a todos!



Assim como o folclore, a temática do meio ambiente também constitui a narrativa do curta. E se, assim como a personagem Fulozinha e os seres da floresta, os alunos pudessem criar um super-herói com poderes para proteger a natureza? Para isso, as seguintes etapas podem ser seguidas e elaboradas: criação do personagem, escolha do superpoder, carteirinha de identificação do super-herói e produção textual, dando asas à imaginação e elaborando outras narrativas com os personagens confeccionados pelas crianças.

Além disso, no filme, vimos que os personagens precisam de ajuda para semear sementes na natureza. **Seria muito legal convidar as crianças a plantarem sementinhas, não?**

### Para fechar, não pode faltar um exercício de escrita, não é mesmo?

Pensando nisso, as crianças certamente conhecem a expressão “ERA UMA VEZ...” sobretudo quando se trata de contos de fada. No entanto, nesta proposta não vamos tratar de fadas e, sim, de seres do nosso folclore. Então, a proposta é que os alunos assumam o papel de autores e sejam convidados a inventar uma história ou um poema que comece com o típico “ERA UMA VEZ...”.

Ah! Para ficar mais divertido, sugira personagens e objetos que devam fazer parte da história, todos rimando com a expressão-chave “ERA UMA VEZ...”. A seguir indicamos algumas ideias, mas deixe também que as crianças abusem da criatividade e do humor para lançar outras rimas:

UM SACI DINAMARQUÊS
UM BOTO COR-DE-ROSA QUE GOSTAVA DE AMENDOIM JAPONÊS
A IARA QUE USAVA UM CACHECOL ESCOCÊS
O CURUPIRA QUE ADORAVA XADREZ
A CUCA QUE SE APAIXONOU POR UM JOVEM CHINÊS
BOITATA QUE TINHA COMO ANIMAL DE ESTIMAÇÃO UM MACACO JAVANÊS
UMA MULA-SEM-CABEÇA MUITO PREOCUPADA COM A ESCASSEZ
O LOBISOMEM QUE SÓ TOMAVA CAFÉ COM PÃO FRANCÊS



**IFSCineminha**



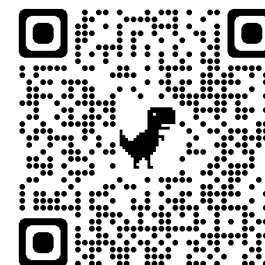
Arte e Cultura na Infância



**AS AVENTURAS DE PETY**  
**de Anahí Borges, animação 2019, SP, 14 min**

O filme tem início quando, no céu de Tutameia, surge um lindo e majestoso arco-íris. Em busca do baú de ouro, Pety e seus amigos partem em direção ao bosque da cidade, onde vivem aventuras com seres fantásticos do folclore brasileiro e descobrem que o verdadeiro tesouro pode estar muito mais próximo do que imaginam..

Escaneie o QR CODE e acesse o filme.



No dicionário, encontramos o seguinte significado para TESOURO: "Grande quantidade de dinheiro, joias ou outros valores importantes". Talvez a gente pense primeiro em um baú cheio de moedas de ouro, quando ouvimos a palavra TESOURO, mas assim como a personagem Pety, em *As aventuras de Pety* (2019), é possível compreendermos que nossos tesouros não estão restritos apenas a bens materiais, não é?

Assim, pensando nesse contexto do filme, que tal refletir e discutir com as crianças sobre os significados da expressão tesouro? Para isso, convide-os a fazer um desenho a partir da seguinte pergunta:

**E para você, qual é o seu maior tesouro?**

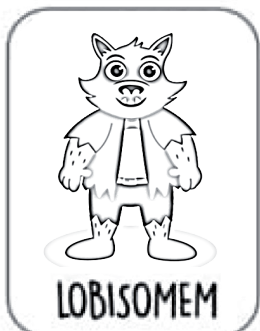
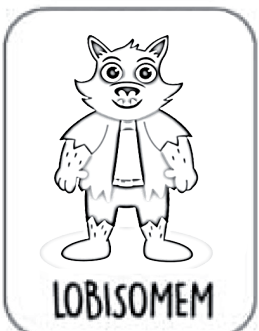
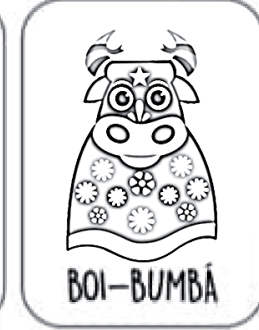
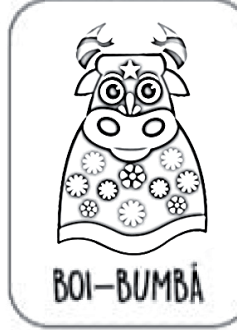
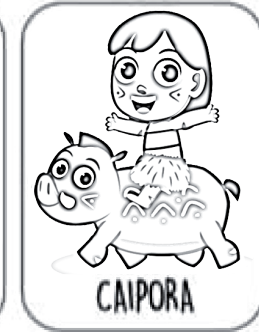


No filme, *As aventuras de Pety*, surge um lindo arco-íris. Em busca do baú de ouro, Pety e seus amigos partem em direção ao bosque da cidade, onde vivem aventuras com seres fantásticos do folclore brasileiro. Com base na história do filme, que tal criar um jogo da memória, utilizando os personagens do nosso folclore? Desejamos uma boa diversão com esses personagens da nossa cultura. Pinte, recorte e divirta-se!

## JOGO DA MEMÓRIA

## FOLCLORE

Imagens adaptadas do site [turmadofolclore.com.br](http://turmadofolclore.com.br)





**IFSCineminha**



Arte e Cultura na Infância



**DONO DE CASA, de Anderson Lima, ficção, 2018, MG/Brasil, 8 min**

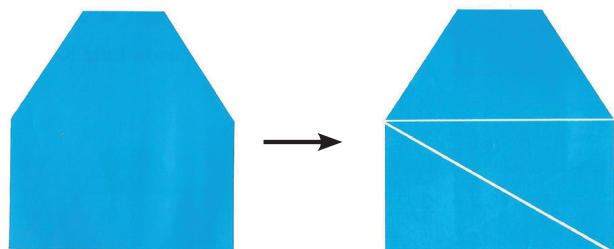
Um menino pede para brincar com as meninas. No início ele é dono de uma oficina, mas sem carros para consertar, ele precisa encontrar outro papel na brincadeira.

Escaneie o QR CODE e acesse o filme.



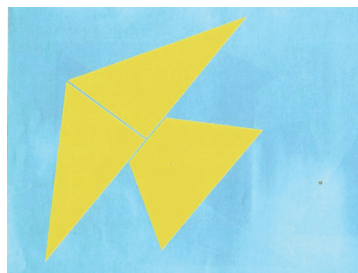
No filme *Dono de casa* (2018), um menino pede para brincar com as meninas. No início ele é dono de uma oficina, mas sem carros para consertar, precisa encontrar outro papel na brincadeira.

A partir do brincar, os personagens percebem que meninos e meninas podem ocupar o lugar que quiserem na sociedade. **Assim, inspirados pela temática do curta, que tal brincarmos de casinha?**

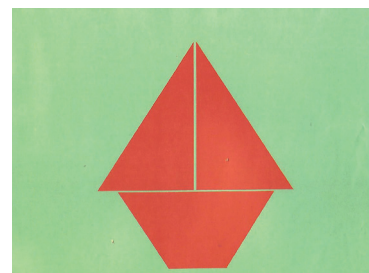


Era uma vez uma casa. que estava com vontade de ser outras coisas além de ser uma casa.

Por causa disso ela se desmontou em três partes *As Três Partes* ficaram pensando juntas o que elas poderiam formar.



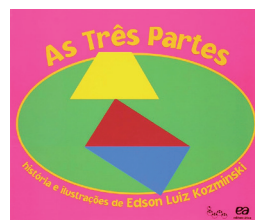
Enquanto isso, alguns pássaros passaram voando e as *Três Partes* gostaram muito da ideia... e foram ser pássaro também.



Os pássaros voaram para o mar... No mar navegam muitos barcos... *As Três Partes* gostaram do que viram... e foram pra água para ser barco também.

Enquanto o barco navegava, as *Três Partes* viram... (AGORA É SUA VEZ! CONTINUE A HISTÓRIA!).

Professor, essa proposta é baseada no livro *As três partes* (2019), de Edson Luiz Kozminski, publicado pela editora Ática. Se quiser conhecer a história do livro, acesse o link <https://youtu.be/aaQDdJza5b3s> ou escaneie o QRcode ao lado.



Além da brincadeira de casinha, que tal incluir na atividade uma canção para tornar o aprendizado das formas geométricas ainda mais divertido? Acesse o canal do Youtube *Os Amiguinhos TV* (criado em 2014) e curta com os alunos a música *Aprenda as formas geométricas* (2020), disponível em: <https://youtu.be/hsV7A6T0PJU>, ou acesse pelo QRcode ao lado.



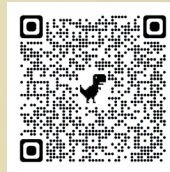


Ademais, você sabia que o artista alemão Josef Albers era obcecado por quadrados? Sim! Isso mesmo! Ele pintou inúmeros quadrados com sobreposição de cores e nomeou suas pinturas como "Homenagem ao Quadrado". Ele iniciou a série de pinturas em 1950, quando tinha 63 anos e sua criação durou até a sua morte, em 1976.

Trabalhando obsessivamente sobre uma estrutura simples de três ou quatro quadrados inscritos um dentro do outro, Albers levou ao extremo seu objetivo de estudar a natureza da percepção da cor, o que inspirou o artista a criar mais de mil obras, nas quais ele exibiu a independência da cor e sua habilidade em evocar efeitos psicológicos no espectador diante de uma luminosidade enigmática resultante do jogo delicado de contrastes entre as cores.

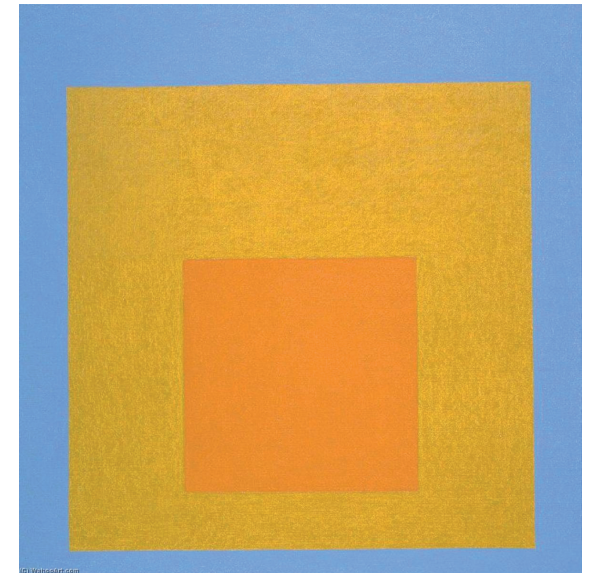
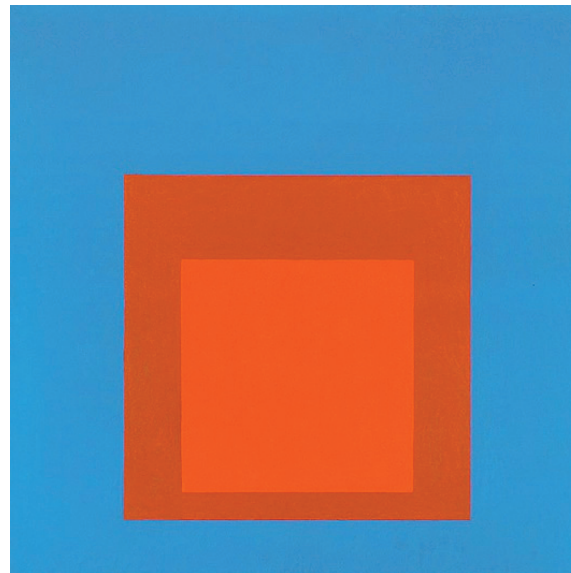
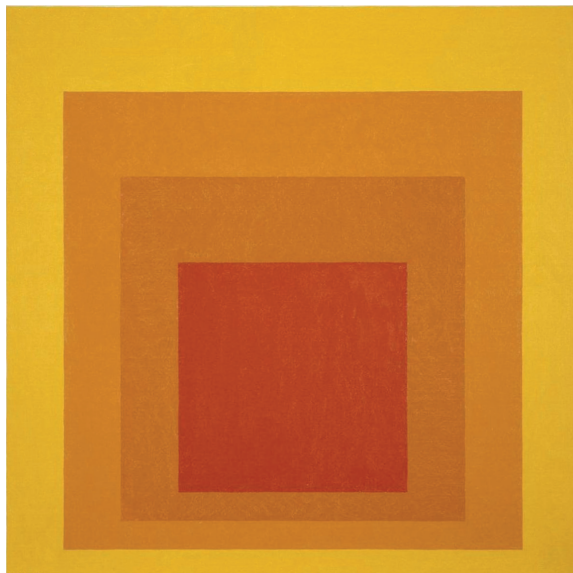
Para saber mais, leia o artigo *Artista faz homenagem ao quadrado*, publicado no *Catraca Livre* (2009) e disponível em:

<https://catracalivre.com.br/rede/instituto-tomie-ohtake-cor-e-luz-josef-albers-homenagem-ao-quadrado/>.



Veja, ainda, uma reportagem do UOL Entretenimento (2009) que trata no mesmo tema e está disponível em: <https://tvuol.uol.com.br/video/metropolis---homenagem-ao-quadrado-0402346EC8C95326>.

**Agora, professor,  
que tal convidar seus  
alunos para produzirem  
uma homenagem às formas  
geométricas no estilo de  
Josef Albers?**



Obras da série *Homenagem ao quadrado* de Josef Albers, acrílico sobre tela, 122 x 122 cm (cada), 1966



Inspirados ainda pela temática do curta *Dono de casa*, que tal promover uma reflexão com as crianças a respeito das brincadeiras tradicionais? É importante elas perceberem que há brincadeiras muito divertidas para além das telas e dos aparelhos tecnológicos. Proponha que façam uma pesquisa, entrevistando pais e avós, a respeito do que brincavam quando crianças. Como resultado certamente aparecerão as tradicionais brincadeiras de casinha, peteca, amarelinha, esconde-esconde, cabra-cega, corrupio, entre outras. **E, por falar, em corrupio de botão, não seria interessante as crianças confeccionarem seus próprios corrupios?** Em algumas regiões do Brasil, este brinquedo também é conhecido como bufa-gato, currupicho, gira-botão, roncador... Veja acima um passo a passo extraído do livro *Barangandão arco-íris: 36 brinquedos inventados por meninos e meninas*, de Adelsin, publicado pela editora Peirópolis.

## CORRUIPIO DE TAMPINHA

Este é um brinquedo fácil de construir e de brincar. No começo, a gente demora um pouco para pegar o jeito, mas, depois que compreende o movimento do corrupio, não esquece nunca mais.

1 Arranje uma tampinha de garrafa, um botão grande ou um caco de bambu.

2 O caco tem que ter as pontas arredondadas. A tampinha deve ter as bordas amassadas.

3 O caco e a tampinha precisam ser furados: dois furos com um espaço menor do que 1 centímetro entre eles.

4 É preciso rebater, com martelo, os furos da tampinha, para não cortar a linha.

5 Agora, arrume um cordão ou barbante fino, ou uma linha grossa de bordar.

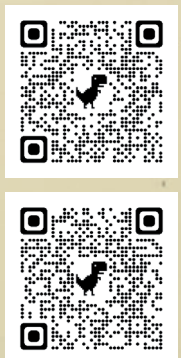
6 Passe a linha nos furos e amarre, como no desenho.

7 Agora, segurando as pontas duplas do cordão, rode e gire até que tenha dado bastante "corda".

8 Então, puxe e solte. Quando você pegar o tempo certo, o corrupio não vai parar mais.

Você pode experimentar novas formas de brincar com o corrupio. Descubra sozinho e com outros companheiros.

ADELSIN. *Barangandão arco-íris: 36 brinquedos inventados por meninos e meninas*. São Paulo: Peirópolis, 2008.



Veja o vídeo produzido pelo próprio autor, ensinando a produção de um corrupio: <https://youtu.be/VCzsDVdywc8>

Visite o site da editora Peirópolis e conheça mais a respeito da obra: <https://www.editorapeiropolis.com.br/adelsin-e-seus-brinquedos-encantados/>



IFSCineminha



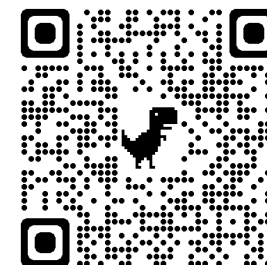
Arte e Cultura na Infância



**O MENINO LEÃO E A MENINA CORUJA**  
de Renan Montenegro, DF, ficção, 2017, 16 min.

Esse é o universo das pessoas-animais, seres que misturam características humanas com as de outro animal. Quando filhotes, eles precisam estudar na Escola Filhote Selvagem, um lugar onde o aprendizado vai muito além da sala de aula.

Escaneie o QRCODE e acesse o filme.

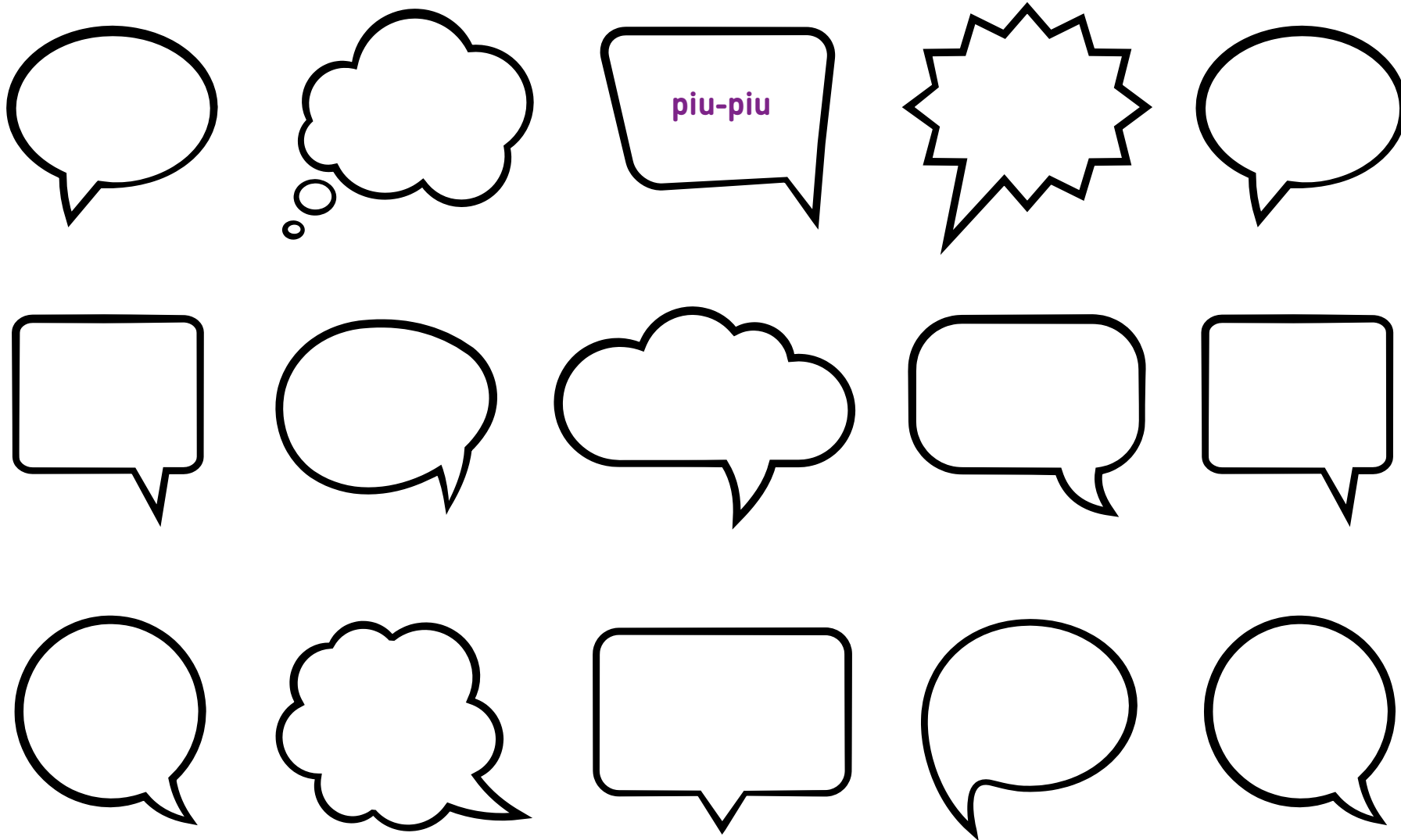


No filme, *O menino Leão e a menina Coruja* (2017), os personagens se caracterizam como pessoas-animais, seres que misturam características humanas com as de outro animal. Considerando a temática do filme, com qual animal você se identifica? Feita a escolha, que tal brincarmos de pintura facial? **Utilize a tinta que está no seu kit e faça uma pintura bem bacana!**



Os moldes desta atividade serão disponibilizados nos anexos do e-book.

Será que seus alunos já observaram os sons/'falas' dos animais? Os mais comuns, sim: au-au, piu-piu, miau-miau. Mas e se deixarmos a imaginação fluir e propor aos pequenos a identificação de outros sons? Convide seus alunos a pesquisarem imagens de diferentes animais em jornais e revistas e na sequência peça para que recortem e identifiquem as 'falas' dos bichinhos. **Será pura diversão!**





No filme *O menino Leão e a menina Coruja* (2017), os personagens se caracterizam como pessoas-animais, seres que misturam características humanas com as de outro animal. Considerando a temática do filme, que tal confeccionar uma máscara-animal? **Recorte, pinte e personalize a sua máscara! Divirta-se!**







## REFERÊNCIAS

ALVES, Rubens; SOUZA, Maurício de. **A Pipa e a Flor**.

Disponível em: [https://www.sarutaia.sp.gov.br/arquivos/a\\_pipa\\_e\\_a\\_flor\\_\\_29110715.pdf](https://www.sarutaia.sp.gov.br/arquivos/a_pipa_e_a_flor__29110715.pdf) . Acesso em: abr. de 2023.

ADELSIN. **Barangandão arco-íris: 36 brinquedos inventados por meninos e meninas**. São Paulo: Peirópolis, 2008.

ADELSIN e seus brinquedos encantados. Editora Peirópolis, [s.d]. Disponível em: <https://www.editorapeiropolis.com.br/adelsin-e-seus-brinquedos-encantados/> Acesso em: jun. 2023.

ADELSIN. Corrupio de tampinha. Youtube, 07 abr. 2020. Disponível em: <https://youtu.be/VCzsDVdywc8> . Acesso em: 05 jun. 2023.

APRENDA as formas geométricas. Youtube, 15 de maio de 2020. Disponível em: <https://youtu.be/hsV7A6T0PJU> . Acesso em: 10 jun. 2023.

ARTISTA faz homenagem ao quadrado. *Catraca Livre*, 22 de jan. 2009.

Disponível em: <https://catracalivre.com.br/rede/instituto-tomie-ohtake-cor-e-luz-josef-albers-homenagem-ao-quadrado/>. Acesso em: 07 de jun. 2023.

AS três partes. Youtube, 31 de maio de 2020. Disponível em: <https://youtu.be/aqDdJza5b3s> . Acesso em: 10 jun. 2023.

BORGES, Anahi. **As aventuras de Pety**. São Paulo, 2019. (14 min).

Disponível em: <https://youtu.be/TCqv0CAAAN4>. Acesso em: 20 mar. 2023.

HOMENAGEM ao Quadrado. *Metrópolis*, 22 de jan. 2009.

Disponível em: <https://tvuol.uol.com.br/video/metropolis---homenagem-ao-quadrado-0402346EC8C95326>. Acesso em: 15 de maio de 2023.

KALILI, Sérgio. **Liga da Mata – Abelhas**. São Paulo, 2021. (12 min). Disponível em: <https://youtu.be/yVuliiQFtfo> . Acesso em: 15 abr. 2023.

KOZMINSKI, Edson L. **As três partes**. São Paulo, Editora Ática, 1998.

LIMA, Anderson. **Dono de casa**. Minas Gerais, 2018. (8 min.).

MAL, Tiago. **O Papagaio e a Pipa**. São Paulo, 2021. (7 min.). Disponível em: <https://youtu.be/tpuBalU7AyE> . Acesso em: 10 abr. 2023.

MONTENEGRO, Renan. **O menino leão e a menina coruja**. Distrito Federal, 2017. (16 min).

Disponível em: <https://youtu.be/T56L9lJFTJQ> . Acesso em: 10 abr. 2023.

MUNDO Bitá - Minha pipa. Youtube, 05 ago. 2014. Disponível em: <https://youtu.be/2l9nXqvy6U> , acesso em: mar. de 2023.

PROJETO Portinari. c2018. Página inicial. Disponível em: <http://www.portinari.org.br/#>. Acesso em: mar. 2023.

QUEIRÓS, Bartolomeu Campos de. **A criação poética e a criança**. In: *Sobre ler, escrever e outros diálogos*. São Paulo: Global, 2019.

\_\_\_\_\_. **Os cinco sentidos**. São Paulo: Global, 2019.

TEIXEIRA, Inês Assunção de Castro; LARROSA, Jorge; LOPES, José de Sousa Miguel. (Orgs.). **A infância vai ao cinema**. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

TURMA do folclore. c2019. Página inicial. Disponível em: <https://turmadofolclore.com.br/>. Acesso em: fev. 2023.



## VIVÊNCIAS E EXPERIÊNCIAS COM CINEMA E EDUCAÇÃO

Ally Collaço



Durante os anos de 2022 e 2023, as oficinas realizadas tanto virtualmente quanto presencialmente no *IFSCineminha* tinham como objetivo apresentar aos participantes envolvidos na Educação Básica diversas abordagens para integrar cinema e educação. Isso incluiu métodos que utilizavam ou não câmeras, reconhecendo o contexto de imersão midiática acelerada em que estamos inseridos. Foi destacado que as crianças pequenas precisam desenvolver certas habilidades antes de começarem a utilizar a câmera.

A capacidade de contar uma história e compreender a ideia de projeção do cinema, que hoje se expandiu no ambiente digital, é fundamental para uma melhor compreensão desta linguagem que está presente na vida das novas gerações. Atividades que envolvem o teatro de sombras, as lanternas mágicas e os taumatótrópios fortalecem a noção de projeção que antecedeu o cinema, além de estimularem a criatividade, a imaginação, a coordenação motora e a concentração.

Desta maneira, criar personagens de massinha, assim como assistir e se inspirar nos primeiros filmes do cinema em experimentações audiovisuais, ajuda a criança a elaborar questões e expandir sua curiosidade sobre como os filmes são feitos. Essas são iniciações ao universo do cinema, como defende Alain Bergala em sua hipótese cinema, assim como são experiências de arte-educação e mídia-educação, que proporcionam o desenvolvimento crítico, reflexivo e criativo das crianças. Aprender por meio do fazer!

Ademais, para que os professores possam promover essa iniciação cinematográfica em sala de aula, precisam eles próprios experimentarem essa linguagem também, por isso, é necessário um material detalhado que os inspire e aponte direções possíveis em suas práticas.



## PRÉ-CINEMAS, CINEMAS E PÓS-CINEMAS

Se é na infância o lugar para apresentar a origem das coisas e do mundo, promover encontros com o cinema não poderia ser diferente. Mas antes do cinema existir, uma combinação de fatores é que o tornaram possível. Projetar histórias numa parede, iludir o olhar com o movimento dos instrumentos ópticos, animar coisas que não tem vida, pensar histórias para personagens não-humanos, contemplar o movimento de coisas triviais, o cinema é uma combinação de técnica, tecnologia, linguagens, coletividade, imaginação, arte e ilusão.

Ele nasceu como uma experimentação, para depois se tornar um dos maiores veículos midiáticos existentes. Expandido, tornou-se audiovisual e, com as redes sociais, sua experimentação e inovação continuamente se renovam, invadindo nossos celulares, mas também as telas de cinema. Ele é indústria, mas também é arte.

Assim, como aproximar as crianças do cinema, sem nem mesmo ligar uma câmera ou tocar numa tela? É possível? É possível! E brincar de cinema estimula diversas habilidades fundamentais para a infância e para o desenvolvimento humano. Se você não brincou de cinema quando era criança, pode brincar como adulto e se tornar um multiplicador na Educação.

Fazer cinema é brincar com a câmera, mas também pode ser o brincar com a projeção de sombras, criar histórias e personagens, observar o movimento das coisas cotidianas e compor com sons e música e estudar a sua origem é brincar de tudo isso e um pouco mais.

Nesse contexto, estreitar os laços entre o cinema e a educação significa fomentar a elaboração de narrativas, despertar a percepção para aspectos cotidianos, incentivar a imaginação com tramas fascinantes e proporcionar experiências criativas, seja de forma colaborativa ou individual. É, essencialmente, um convite à brincadeira. Além disso, reconhecemos que, para a criança, brincar é uma atividade de extrema importância. Portanto, divirta-se e compartilhe essa experiência enriquecedora!



## ERA UMA VEZ



A expressão “Era uma vez...” proporciona uma conexão entre a arte de contar histórias e os elementos naturais, incentivando a imaginação e a criatividade, competências fundamentais na produção cinematográfica. As crianças têm a oportunidade de explorar os tesouros da natureza, reunir-se em círculo e criar pequenas narrativas utilizando três elementos previamente escolhidos.

Em seguida, pode-se propor que uma criança inicie uma história, e as outras contribuam acrescentando pedaços até alcançarem um desfecho satisfatório. Essa dinâmica não apenas promove a interação e o trabalho em equipe, mas também estimula a expressão individual e a apreciação pela riqueza das histórias que a natureza inspira.

Deste modo, pedras, galhos, folhas, flores, conchas, sementes podem virar dragões, unicórnios, bichos e fadas como personagens, oceanos, tocas, florestas e jardins como cenários, e haja imaginação para cada elemento escolhido.

***“Representamos nossas vidas (para nós mesmos e para os outros) na forma de narrativa e onde nos identificamos e construímos nossas identidades. É de extrema importância desenvolver uma sensibilidade narrativa, ou teremos problemas em identificar nossa personalidade e nosso lugar no mundo. Engana-se aquele que acredita ser uma habilidade natural, pois “para que a narrativa se transforme em um instrumento da mente no lugar da produção de significado, é preciso lê-la, produzi-la, analisá-la, entender seus mecanismos, sentir seus usos, discuti-la.”***

(Jerome Bruner - A cultura da educação)

## OFICINA ERA UMA VEZ



### O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

- Caixa para guardar os elementos naturais;
- Elementos naturais variados: folhas secas, flores secas, conchas, galhos, gravetos, pedrinhas, sementes etc.

### COMO FAZER?

Colha elementos naturais variados e coloque-os numa caixa. Forme uma roda para brincar de contar histórias e, aqui, é possível fazer uma história coletiva, na qual cada aluno escolhe 1 elemento, ou cada um deles pode usar até 3 elementos para criar sua própria história.

**DICA:** Toda história tem 1 personagem, se passa em algum lugar aonde algo acontece. Deixe claro que é preciso responder sempre, ao contar uma história: Quem? O quê? Onde? Como?

**DICA 2:** Essa brincadeira também pode ser feita com um baralho de imagens, que pode ser construído com elementos naturais, ou mesmo com desenhos, figurinhas, recortes de revistas etc.

**DICA 3:** Para armazenar elementos naturais numa caixa por um tempo prolongado, o ideal é deixá-los secar antes.



## TEATRO DE SOMBRAS

O teatro de sombras é uma técnica milenar, muito popular na China há mais de 5.000 anos, em que se utilizavam marionetes para projetar sombras na parede ou através de um tecido, com a ajuda de uma fonte de luz.

Narrar histórias em uma sala escura repleta de espectadores, com imagens projetadas na parede, transcende a definição convencional do cinema. Da mesma forma, envolver as crianças na criação de marionetes e explorar as brincadeiras com sombras, inclusive utilizando as mãos, é uma maneira de familiarizá-las com os primórdios do cinema, onde as histórias eram projetadas, ao mesmo tempo em que se presta homenagem ao legado que o precedeu. O teatro de sombras é reconhecido como um precursor do cinema, encapsulando assim a essência e a evolução dessa forma de arte.

*'Eu acho que a primeira criança que teve a ideia de colocar suas mãozinhas diante de uma fonte de luz e mover seus dedos para ver suas sombras ampliadas dançando numa parede inventou o cinema. Mas aceito a opinião de que o cinema é filho da lanterna mágica, da fotografia e da eletricidade. Existiram muitas etapas anteriores até chegar às imagens em movimento como as conhecemos. Os precursores foram aqueles que estudaram a síntese do movimento, seja para um propósito científico, seja para construir brinquedos, antes mesmo da invenção da fotografia.'*

(Alice Guy - a primeira mulher cineasta do mundo, considerada a mãe do cinema)



## OFICINA TEATRO DE SOMBRAS



### O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

- Papel-cartão preto, palitos de madeira (de picolé ou de churrasco), fita crepe, lápis e tesoura;

DICA: Livros de formas vazadas ou até forminhas de biscoito podem facilitar na criação de silhuetas, mas o desenho livre funciona super bem.

### COMO FAZER?

Desenhe e recorte silhuetas de figuras como estrelas, corações, bichos, casa, árvore etc. Depois, encaixe o palito e use a fita crepe para fixar cada marionete. Então, num ambiente escuro, usando uma lanterna ou a lanterna do celular, brinque com as silhuetas que se projetam na parede. Podem ser histórias prévias, criadas na hora ou, ainda, adaptadas da literatura.

Além disso, você também pode construir um pequeno teatro de sombras com caixa de papelão e papel manteiga para brincar com as crianças, ou usar um tecido de algodão fino para fazer essa brincadeira. Acesse um modelo [aqui](https://estefimachado.blogspot.com/2014/07/teatro-de-sombras-brincadeira-classica.html).

*Link:* <https://estefimachado.blogspot.com/2014/07/teatro-de-sombras-brincadeira-classica.html>



## LANTERNAS MÁGICAS

No século XVII, surgiu a lanterna mágica, um dispositivo que empregava uma fonte de luz alimentada por chama de que-rosene, contida dentro de uma caixa metálica. Equipada com um espelho curvo, essa lanterna permitia a projeção de imagens previamente pintadas em pedaços de vidro, as quais eram exibidas em uma tela branca.

Assim como no teatro de sombras, contar histórias numa sala escura cheia de gente, projetando imagens na parede, não é uma descrição apenas do cinema. Projetar silhuetas nas paredes e contar histórias contribuiu para a habilidade de construir narrativas nas crianças, além de apresentar o passado do cinema. Além do mais, as lanternas mágicas são consideradas como pré-cinemas.

*Da sombra veio o contorno e a história contada.  
Depois descobriram que ela poderia ser pintada.  
Era um vidro transparente, com a luz na parede projetada.  
Foi assim que a lanterna mágica foi inventada!*

(Thalitha Chiara - Um olhar mágico: a história do cinema para crianças)



## OFICINA LANTERNAS MÁGICAS



### O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

- Rolinhos de papelão ou papel-cartão enrolado, fita adesiva transparente grossa, caneta permanente, lanterna (pode ser do celular). O rolinho pode ser enfeitado com papel colorido ou fitas adesivas coloridas ou, ainda, estilizado com giz de cera, canetinhas etc.

### COMO FAZER?

Encaixe a fita adesiva transparente numa das aberturas, decore seu rolinho (antes ou depois). Então, quando estiver pronto, use a caneta permanente para desenhar silhuetas que possam ser projetadas.

Assim, num ambiente escuro, usando uma lanterna ou a lanterna do celular, encaixe na abertura oposta e brinque com as silhuetas que se projetam na parede. Podem ser histórias criadas na hora ou previamente, ou podem ser adaptações da literatura. Músicas também podem roteirizar as figuras escolhidas.



## TAUMATRÓPIOS

Desenvolvido em 1825, o crédito pela invenção é atribuído ao físico e matemático inglês John Ayrton. Este dispositivo é notavelmente simples, consistindo em um disco pequeno com desenhos em ambos os lados, unidos por duas cordas entrelaçadas. Ele desempenha um papel crucial na compreensão do fenômeno da persistência retiniana: ao girá-lo, as duas imagens se amalgamam em uma única, criando a ilusão de movimento, como um pássaro aparentando voar livremente dentro de uma gaiola.

Essa capacidade de capturar o movimento inspirou a criação de outros brinquedos ópticos, todos baseados no mesmo princípio de combinar ritmo e intervalo através de uma sequência de imagens correlacionadas. Entre esses dispositivos estão os zootrópios, praxinoscópios e fenaquitoscópios. Esses predecessores do cinema desempenharam um papel fundamental na evolução e na eventual invenção da sétima arte.



## OFICINA TAUMATRÓPIOS



### O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

- Cartolina branca, barbante, tesoura, furador de papel, fita crepe e materiais para desenhar (lápiz, canetinha, borracha, lápis de cor);

### COMO FAZER?

Para criar um taumatrópio, comece traçando dois círculos na cartolina usando um copo como molde e depois recorte-os.

Em cada lado dos círculos, desenhe duas imagens que se complementem quando o barbante for girado. Lembre-se de que, ao girar o taumatrópio, as imagens devem estar invertidas, por exemplo, o pássaro de cabeça para cima em um lado e a gaiola de cabeça para baixo no outro.

Antes de colorir as imagens, faça um teste para garantir que estão posicionadas corretamente. Se necessário, faça ajustes antes de prosseguir. Cole os dois lados dos círculos com fita crepe, garantindo que estejam invertidos de maneira proporcional.

Em seguida, faça pequenos furos nas laterais dos círculos e amarre o barbante cuidadosamente. Agora, você pode girar o taumatrópio e observar a mágica acontecer enquanto as imagens se unem. Uma alternativa é atravessar os discos com um palito ou lápis, mantendo as imagens relacionadas na mesma posição em ambos os lados, e depois esfregar. Dessa forma, você também pode desfrutar da magia do taumatrópio.



## PERSONAGEM DE MASSINHA



Antes de ligarmos uma câmera para fazer um filme é preciso passar por várias etapas de pré-produção no cinema. Pensar uma história, criar personagens, escrever, planejar, formar uma equipe. No cinema de animação, a pré-produção é ainda mais importante, pois a história utiliza personagens que precisam ser pensados detalhadamente, desenhados e projetados, diferente dos filmes em *live action* (com elenco real).

Nesta atividade, pensar um personagem, dar um nome e características para ele, estimula a criatividade e a imaginação. Dar vida, desenhando no papel, apresenta os primeiros desafios de adaptação da ideia e materializar com massinha concretiza esses desafios. O manuseio da massinha estimula a motricidade fina e a concentração e, além disso, materializar um personagem pensado e desenhado proporciona vislumbrar os desafios de cada etapa básica da pré-produção do cinema de animação.

## OFICINA PERSONAGEM DE MASSINHA



### O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

- folha de papel 180 (tipo *Canson*) cortada em 2 partes, de lápis, borracha e lápis de cor;
- 1 caixa de massinha de modelar (se possível em *clay*, que não endurece e não mofa);

### COMO FAZER?

Comece por conceber um personagem, atribuindo-lhe um nome e características distintas. Em seguida, desenhe-o em um pedaço de papel A5, utilizando a maior parte da folha para garantir uma escala adequada que facilite a posterior modelagem em massa de modelar.

Pinte cada detalhe do seu personagem. Depois, utilize as cores de massinha mais próximas do seu desenho para materializar seu formato. Use o próprio desenho como escala, sem grudar demais a massinha para poder tirar, observar e fazer cada detalhe. Cuidado para não grudar a massinha no papel! O manuseio deve ser feito com delicadeza e atenção e a espessura não pode ser muito fina. Algumas ferramentas podem ajudar a moldar, como palito de picolé e/ou uma régua.

### DICA

Após a criação dos personagens, você pode desenvolver uma história específica para cada um deles ou até mesmo criar uma narrativa coletiva em grupo, integrando todos os personagens em uma única história. Além disso, é interessante observar as distinções entre os desenhos originais e os personagens modelados em massa.



## OS PRIMEIROS FILMES



Imagens de um cinetoscópio do Thomas Edison e de um cinematógrafo dos Irmãos Lumière na Cinemateca Francesa em Paris - França

No alvorecer do cinema, há mais de 120 anos, a criação de imagens em movimento representava uma vasta exploração, algo comparável aos "stories" ou "reels" das redes sociais atualmente.

Registrar e exibir cenas cotidianas, como um trem chegando à estação, um bebê se alimentando, uma luta ou um casal trocando beijos, proporcionava um entretenimento sem precedentes para uma plateia que jamais havia presenciado a metamorfose de imagens estáticas em vida. Inicialmente, o cinema emergiu em preto e branco, refletindo a ausência de cores na fotografia da época, até que a era colorida fosse inaugurada nos anos 30.

A fotografia, concebida por volta de 1834, precedeu o advento do cinema como uma experiência coletiva, que ocorreu em 1895 na França, através das projeções dos irmãos Lumière e seu pioneiro cinematógrafo. Poucos anos antes, em 1890, nos Estados Unidos, Thomas Edison já exibia filmes por meio do cinetoscópio, uma caixa na qual uma única pessoa por vez podia visualizar uma cena filmada.

Apesar disso, essa não foi a forma pela qual o cinema se popularizou nas décadas seguintes, embora hoje em dia a experiência individual com nossos *smartphones*, *tablets* e computadores seja uma realidade predominante. Assim, Thomas Edison também pode ser reconhecido como um dos pioneiros do cinema.

Durante esse mesmo período, Alice Guy, de origem franco-chilena, uma pioneira notável, decidiu explorar as primeiras câmeras de cinema no Estúdio Gaumont, onde estava empregada. Em 1896, ela produziu *A Fada dos Repolhos*, considerado o primeiro filme narrativo da história do cinema. Esta obra apresentava uma personagem central inserida em um ambiente elaborado, com adereços e figurinos, e era uma adaptação de um conto popular sobre a origem dos bebês, com o lema “como nascem os bebês?! Das rosas e repolhos!!”. Ao longo de sua carreira, Alice Guy realizou mais de 1.000 filmes, conquistando reconhecimento tanto na França quanto nos Estados Unidos, onde colaborou com seu ex-marido, Herbert Blaché. Ela é conhecida também pelo nome Alice Guy Blaché.

Além disso, o francês Georges Méliès também foi um cineasta que muito contribuiu para adaptações de histórias fantásticas no cinema, nesse período inicial. Ele era ilusionista e viu no cinema uma possibilidade de filmar truques, sendo considerado o “pai” dos efeitos especiais. Objetos que aparecem e desaparecem, personagens que se transformam diante dos nossos olhos, o cineasta encantou espectadores com suas trucagens, muito presentes nas experimentações de redes sociais atuais, como o *Tik Tok*. Seu filme de curta-metragem mais icônico foi *Viagem à lua*, de 1902, inspirado na obra do escritor Júlio Verne.



ASSISTA OS PRIMEIROS FILMES  
ACESSANDO O QR CODE AO LADO



Frames de “A fada dos repolhos” (1896, de Alice Guy)  
e “Viagem à lua” (1902, de Georges Méliès)



## OFICINA MINUTO LUMIÈRE E MINUTO MÉLIÈS

### O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

- câmera de celular, uma equipe básica de no mínimo 3 pessoas (1 ator/atriz; 1 cinegrafista/direção, 1 produção), um tripé (ou apoio possível para deixar o celular imóvel);

### COMO FAZER?

#### - Para o Minuto Lumière:

Filme por 60 segundos com a câmera estática, sem se preocupar com o áudio (afinal, na época, o cinema era silencioso) ou com a cor. Inspire-se nos pioneiros do cinema: uma simples cena do cotidiano já é suficiente. Você pode registrar desde uma cena de café da manhã em família até a saída de um lugar público. Explore o comum e o extraordinário do dia a dia.

#### - Para o Minuto Méliès:

O desafio é incluir alguma técnica de truque visual. Experimente objetos saindo de cartolas ou pessoas desaparecendo e aparecendo em lugares diferentes. Mantenha a câmera imóvel durante a ação do truque, permitindo que os elementos necessários sejam adicionados ou removidos sem interrupção. Você pode pausar e retomar a gravação para facilitar a edição posteriormente. Aproveite a oportunidade para explorar diferentes técnicas e descobrir a melhor abordagem para sua produção.



## MINUTO ALICE GUY

### O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

- 1 câmera de celular, uma equipe básica de, no mínimo, 3 pessoas (1 ator/atriz; 1 cinegrafista/ direção, 1 produção), um tripé (ou apoio possível para deixar o celular imóvel);

### COMO FAZER?

Filme por 60 segundos com a câmera imóvel, sem se preocupar com o som (afinal, era uma era de cinema mudo) ou com a cor, inspirando-se na cineasta Alice Guy. No Minuto Alice Guy, é essencial criar uma personagem inserida em um cenário, com figurinos, adereços e movimentos cuidadosamente elaborados. Você pode explorar personagens como bruxas, fadas ou mulheres históricas, destacando a presença feminina que tem sido fundamental no cinema desde seus primórdios. Essa foi uma característica marcante nos filmes de Guy: mulheres e meninas como protagonistas.

Após a filmagem, utilize um aplicativo básico de edição para inserir uma trilha sonora instrumental, substituindo o áudio original dos vídeos. Isso permitirá que você veja o resultado da sua produção. No Instagram Reels, é possível fazer uma edição básica com trilha sonora, mas também existem aplicativos acessíveis, como o *iMovie*, *Filmora*, *CapCut*, *VideoLeap*, entre outros, que possibilitam realizar montagens simples e eficazes. Experimente essas ferramentas e explore ao máximo sua criatividade na edição do seu vídeo.





## DANÇANDO COM ALICE GUY



Frame de "Serpentine Dance" (Serpentine Dance, 1902, de Alice Guy)

Alice Guy também fez vários filmes experimentais como o *Serpentine dance* (1902), algo comum à época. Filmar uma mulher dançando e projetar para uma plateia proporcionava uma experiência de contemplação fascinante naquele tempo, e as dancinhas do *Tik Tok* não nos deixam dúvida, não é mesmo? Assim, filmar alguns *takes* de movimento e montar um clipe ritmado com música no fundo, proporciona uma relação poética e artística com o audiovisual, além de sensibilizar nosso olhar para as ações mais triviais do cotidiano, assim como faziam os pioneiros e a pioneira do cinema, Alice Guy.

## OFICINA DANÇANDO COM ALICE GUY

### O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

- 1 câmera de celular e um olhar atento aos movimentos ao seu redor,

### COMO FAZER

- Filme cerca de 6 *takes* de até 10 segundos usando muita criatividade e que deem a sensação de movimento, como folhagens balançando, o correr da água, as roupas balançando no varal, sua sombra dançando no chão etc. A soma deles dará cerca de 60 segundos de uma “dança” do acaso;
- Depois, usando um *App* básico de edição, insira uma trilha instrumental, retirando o áudio original dos vídeos para ver o resultado da sua “dança”. Se souber editar, pode até inserir fragmentos do curta *Serpentine dance*, de Alice Guy, para brincar com essa montagem.

**DICA:** No Instagram *Reels*, é viável realizar uma edição simples utilizando trilhas sonoras; porém, há também aplicativos acessíveis, como *iMovie*, *Filmora*, *CapCut*, *VideoLeap*, entre outros, que oferecem recursos para montagens básicas. Em último caso, você pode reproduzir uma música em seu celular, computador ou caixa de som e projetar as imagens sem som para verificar a sincronia de forma natural, sem necessidade de edição. O fundamental é se divertir!



### GLOSSÁRIO DO CINEMA:

- **Take:** Termo utilizado para descrever uma filmagem entre dois cortes, representando o início e o fim da gravação.

## BRINCANDO DE LOTTE REINIGER

Era uma vez uma menina alemã apaixonada por teatro de sombras e contos de fadas. À medida que crescia, seu amor pela arte a conduziu ao mundo do cinema, onde ela se destacou como cineasta. Lotte Reiniger, como ficou conhecida, dedicou-se a produzir filmes em que animava silhuetas e adaptava contos literários para a tela, muito antes da era da Disney. Sua visão inovadora a tornou uma pioneira na animação, culminando na direção de um dos primeiros longas-metragens do mundo, "As Aventuras do Príncipe Achmed", lançado em 1923.

Assim, brincar de Lotte é confeccionar marionetes de teatro de sombras e animá-las, dando vida às histórias que conhecemos ou criamos, através da técnica do *stop motion*, que é animar, fotografando quadro a quadro, o movimento gradativo das figuras.



Frame de "As aventuras do príncipe Achmed" (1923, de Lotte Reiniger)



## OFICINA BRINCANDO DE LOTTE REINIGER

### O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

- Prepare marionetes de teatro de sombras, com altura máxima de 10 cm, e se necessário, retire os palitos. Providencie um fundo claro em A3 para garantir o contraste das figuras. Tenha à disposição uma câmera de celular com um aplicativo de *stop motion* instalado, ou se preferir, fotografe as imagens e depois as uma utilizando um aplicativo de edição. Além disso, utilize um tripé ou outro suporte para posicionar o celular virado para a mesa em um ângulo de 90°.

### COMO FAZER?

- Crie uma pequena cena com as marionetes. Planeje os movimentos e ações, como um animal que caminha por uma floresta ou duas fadas que se encontram no meio do cenário. Anime cerca de 10 fotos por segundo e confira. Se gostar, crie mais cenas da sua história, gradativamente, depois uma no App de edição, insira uma trilha sonora e se divirta assistindo.

**DICA:** se quiser tentar algo mais simples, também pode ser filmada uma apresentação na posição frontal. Uma pessoa anima as marionetes gradativamente, enquanto outra mantém a câmera parada filmando cada cena. O importante é experimentar! Lembre-se que menos é mais!! Anime ações simples para começar e depois vá aperfeiçoando. A diversão está em aprender com os erros também!

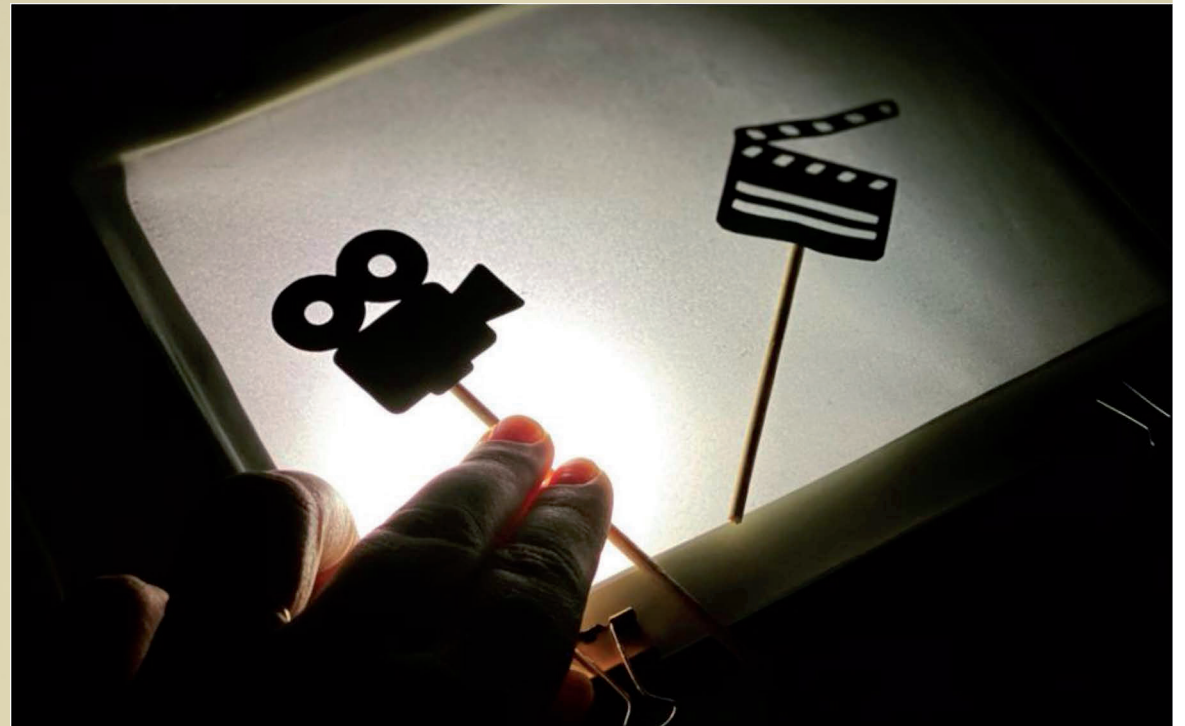


### GLOSSÁRIO DO CINEMA

**Stop motion** - animar fotografando quadro a quadro.



Caso queira aprimorar ainda mais, uma sugestão é utilizar uma caixa de sapatos e recortar um retângulo na tampa, deixando uma moldura de aproximadamente 4 cm. Fixe uma folha de papel vegetal na abertura e posicione uma lanterna acesa dentro da caixa. Para evitar movimentos indesejados, cubra a abertura com um vidro ou plástico transparente resistente, prendendo-o com pregadores. Assim, a caixa ficará iluminada e você poderá animar sobre o vidro/plástico, com a luz refletida por trás das silhuetas, recriando a técnica do teatro de sombras. Esse era o método utilizado por Lotte Reiniger para dar vida às suas marionetes, incluindo o uso de múltiplas camadas para criar uma sensação de profundidade.





## REFERÊNCIAS

BERGALA, Alain. **A hipótese cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola.** Tradução: Mônica Costa Netto, Sílvia Pimenta. Rio De Janeiro: Booklink; Cinead/Lisefe/UFRJ: 2008.

BRUNER, Jerome. **A cultura da educação.** Trad. Marcos A. G. Domingues. Porto Alegre: Artmed, 2011.

CAMNITZER, Luis. **Todos deveriam ser artistas.** Revista Nova Escola. Disponível em: <https://Novaescola.Org.Br/Conteudo/242/Luis-Camnitzer-Todos-Deveriam-Ser-Artistas> Acesso em: Nov. 2020.

CHIARA, Thalita. **Um olhar mágico: a história do cinema para crianças.** Lisboa: Chiado, 2016.

COLETIVO Ora Bolas. **Arqueologia da animação: material prático e didático.** Disponível em: <https://arqueologiadaanimacao.blogspot.com/> Acesso em: 27 mar. 2024.

GUY, Alice. **The Memoirs Of Alice Guy Blaché.** Translated By Roberta And Simone Blaché. Edited By Anthony Slide. New Jersey: Scarecrow Press, 1986.

MACHADO, Arlindo. **Arte-Mídia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Pré-Cinemas & Pós-Cinemas.** Campinas: Papirus, 1997.

MIGLIORIN, Cezar. PIPANO, Isaac. **Cinema de brincar.** Belo Horizonte: Relicário, 2019.

SILVA, Alessandra Collaço. da. **Arte, mídia e cinema na escola: um ensinar que (me) ensina!** Dissertação (Mestrado Em Educação) – Universidade Federal De Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

TOULET, Eduardo Brandão. **O cinema, invenção do século.** Trad. Eduardo Brandão. Rio De Janeiro: Objetiva, 2000.

XAVIER, Ismail. **Um cinema que “educa” é um cinema que (nos) faz pensar.** Educação & Realidade, V. 33, N. 1, Jan./Jun. 2008. Disponível em: <http://Seer.Ufrgs.Br/Educaoerealidade/Article/View/6683> Acesso em: 20 Out. 2012.

TODAS AS IMAGENS SÃO DO ACERVO PESSOAL DA AUTORA OU FRAMES DE FILMES CITADOS.



**Relatos de experiências de professores  
da educação básica a partir das ações formativas  
do *IFSCineminha: arte e cultura na infância***



Em 2023, convidamos as professoras e professores participantes das últimas duas formações do *IFSCineminha* (2022 e 2023) a enviarem relatos de experiências com desdobramentos em sala de aula dos conteúdos que trabalhamos nos encontros presenciais e virtuais, além daqueles disponibilizados em cadernos de atividades sugeridas. Recebemos relatos que estarão logo abaixo, mas também tivemos contato com registros fotográficos entusiasmados com as vivências de sala de aula com as crianças.

Muitas vezes, as professoras não consideram suas experiências relevantes ou ricas o suficiente para se transformarem num relato em um livro, e por isso, nosso convite se tornou uma oportunidade de mostrar que o que é feito em sala de aula importa sim, e pode inspirar outras docentes em suas práticas.

Sabemos da importância desse espaço de partilha e de visibilidade para os projetos desenvolvidos no âmbito das escolas de educação básica, e ficamos muito felizes com os relatos que recebemos. Que sejam os primeiros de muitos!

O pensador italiano Gianfranco Zavalloni<sup>1</sup> (2021, p. 29) diz que “os professores deveriam criar o hábito de fazer anotações sobre o trabalho feito num caderno ou num diário, trazendo ganhos, assim, a partir da experiência vivida, tanto para si mesmos quanto para os outros”, afinal, “cada experiência didática é sempre única.”

A seguir, temos alguns registros fotográficos das oficinas de personagens de massinha, teatro de sombras, lanternas mágicas e taumatrópios que ganharam vida nas mãos de crianças de diferentes idades e turmas. Além disso, percebemos experimentações com equipes de cinema inspiradas nos pioneiros e pioneiras do cinema.

---

ZAVALLONI, Gianfranco. Aprender com as experiências e guardá-las como um tesouro. In: PARK, Margareth Brandini (coord.). **A pedagogia do caracol**: por uma escola lenta e não violenta. Tradução de Renata Holmuth Motta. Americana, SP: Adonis, 2021. p. 29-31.



Fonte: acervo do projeto *IFSCineminha*, 2024.





Fonte: acervo do projeto IFSCineminha, 2024.

Muitas turmas assistiram os curtas sugeridos e se envolveram na produção de pipas, caça ao tesouro, viagem ao tempo das cavernas e aventuras literárias. O cinema, assim como um livro,

uma música ou uma tela de pintura, pode abrir as janelas da imaginação, e transformar a sala de aula em um canteiro de experimentações das mais diferentes linguagens.

Nesse sentido, se “a infância é o chão sobre o qual caminharemos o resto de nossos dias.” (LUFT, 2003, p. 9), como diz a autora Lya Luft no livro *Perdas e Ganhos*, é fundamental proporcionar as mais variadas experiências para que a criança cresça nutrida esteticamente e criativamente. O cinema pode ser apenas uma porta de entrada para inúmeras possibilidades, usando a câmera ou não, assistindo um filme ou não.

No relato “Do filme ‘O papagaio e a pipa’ à obra de arte ‘Pipas’, de Cândido Portinari”, de Maria Isabel de Bona Correa, Gustavo Anaildo José, Vanessa Custódia Inácio, Vanessa Pereira e Rosane de Castro da Silva, percebemos que o filme de curta-metragem premiado *A pipa e o papagaio* (2021) inspirou a turma posteriormente a conhecer o artista plástico brasileiro Cândido Portinari, conforme a sugestão do material formativo.

Já nos relatos “A caça ao tesouro no mundo encantado do Léo” e “A turma do Pré V e a Pipa”, ambos de Karoline Rosa da Silva, podemos perceber que o curta-metragem *A pipa e o papagaio* (2021) inspirou as crianças a construir pipas, enquanto *As aventuras de Pety* (2019) proporcionou uma imersão da turma nas vivências da personagem na narrativa, incluindo uma divertida experiência química, assim como a investigação de possíveis tesouros pensados pelas crianças.

Além desses, há, ainda, os importantes relatos “Brincando com Teatro de Sombras com o Pré 3”, das autoras Gizele Nilzete Tomaz e Katia Aline de Lima, do Centro de Educação Infantil Dona Olga; o “Brincando com o Teatro de Sombras no Pré 4”, das

autoras Sandra Cristina Alves, Giovanna Miranda dos Santos e Cristina Zapeline, da Escola Isolada Professora Ernestina Pereira Martins, ambas do Município de Paulo Lopes. Neles, a experiência com o teatro de sombras trouxe encanto e curiosidade às crianças. Como diz Alice Guy (1986), se alguém inventou o cinema, foram as crianças, brincando com suas mãozinhas projetadas diante de uma fonte de luz. Seja com marionetes ou usando o próprio corpo, os relatos trazem o frescor dessa vivência em sala de aula.

Já no relato “Projeto: literatura, teatro de sombras e memórias”, de Gizele Volpato de Moraes, Lucia Eckert Madalosso, Alessandra Souza da Motta e Nídia Maria Correia, as professoras partiram do teatro de sombras para investigar a vida humana em outros tempos. Nessa jornada, pensaram o bairro, a escola e as diferentes formas de produzirmos narrativas com o livro *O carteiro chegou* (AHLBERG, Allan, 2007), que não foi sugerido no material formativo, mas que pode aqui inspirar outras professoras em suas práticas, afinal, é um ótimo livro.

De maneira conclusiva, é evidente que as formações representam marcos iniciais, alimentando os professores com novas ideias, referências e perspectivas, permitindo que novas conexões sejam estabelecidas, enriquecendo assim as práticas docentes e inspirando todos aqueles que as utilizam. Este é o objetivo ao desenvolver este material: que as ideias se espalhem como pipas no céu, trazendo cores às escolas e proporcionando às crianças uma experiência de aprendizado divertida e enriquecedora.



## RELATO DE EXPERIÊNCIA

### DO FILME “PAPAGAIO E A PIPA” À OBRA DE ARTE ‘PIPAS’ DE CÂNDIDO PORTINARI

#### Autores

Maria Isabel de Bona Correa

Gustavo Anaildo José

Vanessa Custódia Inácio

Vanessa Pereira

Rosane de Castro da Silva

Escola Reunida Professora Avani da Silva Santos  
Secretaria Municipal de Educação de Paulo Lopes

Com base nas ações formativas do projeto de extensão *IFSCinema: arte e cultura na infância*, foram propostas as seguintes atividades com a turma do 2º ano da escola Reunida Professora Avani da Silva Santos, localizada no município de Paulo Lopes: assistimos a animação *O papagaio e a pipa* (2021), de Tiago MAL, e, na sequência, realizamos a releitura da obra *Pipas* (1941), de Cândido Portinari, conforme proposto no caderno de atividades do projeto.

O universo das telas faz parte do cotidiano das crianças e fazer uso dela como recurso didático e com intencionalidade, além de tornar a aula mais atrativa para as crianças, faz com que o professor possa alcançar seus objetivos de forma mais eficaz. Assim, refletir sobre Arte por meio das ações formativas do *IFSCinema*

*nha*, promove orientações imagéticas para as crianças de forma concreta, fazendo com que, individualmente, cada uma possa realizar sua construção particular, partindo dos seus próprios gostos, experiências e relações construídas, além de suas próprias emoções.

A obra de Portinari, *Pipas* (1941), foi escolhida a partir de uma roda de conversa com os estudantes, na qual pudemos explicar brevemente sobre a vida do autor. Os estudantes apreciaram a imagem e comentaram sobre o que viam e o que pensavam sobre a representação da imagem. A partir de então foi levantada a seguinte questão: qual(is) a(s) brincadeira(s) que as crianças estavam fazendo na imagem? Depois de analisar e refletir a respeito das produções de Portinari, partimos para a segunda etapa.

A partir a animação *O papagaio e a pipa* (MAL, 2021), escolhemos os materiais a serem usados para a confecção das pipas, tais como: figuras de livros, cartolina, canetinhas, lápis de cor e barbante. O projeto aplicado em sala foi criado com o objetivo de estimular a concentração e a criatividade das crianças de forma lúdica e interativa. Depois da execução do projeto foi possível observar um novo olhar das crianças diante dos conteúdos de contação de história e reconto. Além disso, por meio desta atividade produzimos pequenos textos e frases considerando o nível de aprendizagem de cada aluno.

Além disso, durante as aulas foram desenvolvidas algumas habilidades de acordo com a BNCC (2017) : a) planejar e produzir

bilhetes e cartas, em meio impresso e/ou digital, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto; b) planejar e produzir pequenos relatos de observação de processos, de fatos, de experiências pessoais, mantendo as características do gênero, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto; c) cantar cantigas e canções, obedecendo ao ritmo e à melodia; d) explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.); e) experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modela-

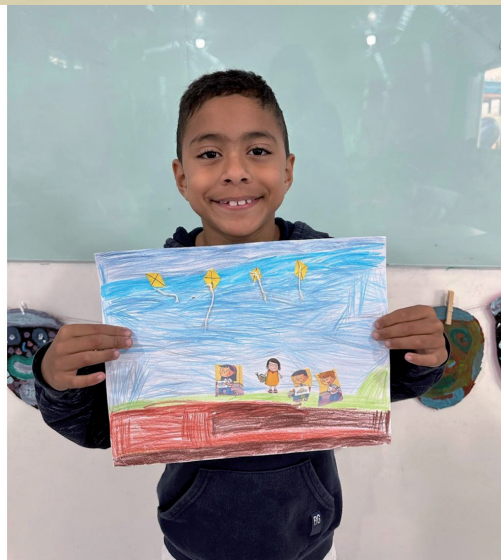
gem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

Em resumo, é crucial destacar a importância de resgatar as brincadeiras tradicionais e de permitir que as crianças expressem seus sentimentos por meio do desenho. A avaliação foi conduzida através da reprodução das obras feitas pelas próprias crianças, de maneira lúdica e independente.

**Palavras-chave:** Cinema; Pipas; Portinari.

#### Releituras das obras de Portinari





Acervo dos autores.



## RELATO DE EXPERIÊNCIA

### BRINCANDO COM TEATRO DE SOMBRAS COM O PRÉ III

**Autora**

Gizele Nilzete Tomaz; Katia Aline de Lima

**Centro de Educação Infantil Dona Olga**

**Município de Paulo Lopes**

A partir das formações presenciais do Projeto IFSCineminha, com a formadora Ally Collaço, a professora regente, Katia Aline de Lima realizou a atividade “Teatro de Sombras” com sua turma de Pré III, que atende 18 crianças de 3 anos. Essa atividade foi planejada com o objetivo de estimular a criatividade, a concentração, a autonomia e a imaginação.

De forma lúdica, as crianças tiveram a oportunidade de conhecer um pouco sobre a história do teatro de sombras e de serem protagonistas do seu aprendizado. Possibilitamos que as crianças manuseassem os personagens e recontassem histórias, o que tornou a atividade mais efetiva para elas. Então, para essa atividade foi utilizado papelão, rolo de papel higiênico, cola e palitos para os fantoches. Além disso, foi necessário escurecer a sala e utilizamos a luz do projetor para dar o efeito de luz e sombra nas formas dos personagens. Esses personagens foram feitos com o tema dos animais.

Desta maneira, a execução desta atividade nos possibilitou trabalhar as habilidades de reconhecimento do Eu, dos outros e nós;

Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas, Escuta, fala, pensamento e imaginação e Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. A avaliação aqui foi feita por meio da observação.

**Palavras-chave:** Autonomia; Teatro; Imaginação; Cinema..

**Imagens de ilustração do trabalho desenvolvido:**



Imagens de ilustração do trabalho desenvolvido:



## RELATO DE EXPERIÊNCIA

### A TURMA DO PRÉ V E A PIPA

**Autora**

Karoline Rosa da Silva

**Centro de Educação Infantil Leonardo Borges Nunes**

**Município de Paulo Lopes**

A proposta do projeto *IFSCineminha* foi apresentada à turma do Pré V, justamente quando estavam tendo contato com o tema gerador "Atividades Culturais e Regionais o qual tratava do folclore e seus personagens" em processo na escola. Levando em consideração que se trata de uma turma de Educação Infantil (5-6 anos), a professora assumiu o papel de mediadora dos processos de leitura, oferecendo um grande incentivo à formação desse hábito desde a primeira infância. Nessa etapa da educação básica, é trabalhado mais de um campo de experiência concomitantemente e, no caso desse projeto, foi possível participar e conhecer diferentes manifestações artísticas e culturais ao trabalhar o objetivo de aprendizagem da BNCC (2017).

Além do campo "o eu, o outro e nós", exploramos o campo relativo a traços, sons, cores e formas, além da escuta, da fala, do pensamento e da imaginação, assim como do corpo, dos gestos e dos movimentos, bem como espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. Com a realização desse planejamento, as vantagens da tecnologia e do conhecimento atual foram essenciais

para criar experiências de aprendizagem enriquecedoras, proporcionando as crianças a possibilidade de visualizar brincadeiras antigas e demais atividades culturais que pouco fazem parte do nosso cotidiano.

Nesse sentido, para o desenvolvimento das atividades deste projeto, em um primeiro momento fizemos uma roda de conversas para introduzir o nosso assunto. Logo em seguida, assistimos ao curta-metragem de animação *O papagaio e a Pipa* (2021), de Tiago MAL. Depois, conversamos sobre os diferentes modos de vida, de cultura e a importância de resgatar as brincadeiras antigas, como a brincadeira de soltar pipa. Em um segundo momento, fomos ao campo de futebol que fica perto do Centro de Educação Infantil Leonardo Borges Nunes (CEI), para finalmente soltar as nossas pipas. Para muitos foi o primeiro contato com essa brincadeira e a turma ficou entusiasmada com a atividade, aproveitando muito a linda manhã de sol daquele dia, conforme observamos nos registros fotográficos do presente relato. Ao retornarmos para o CEI, fizemos uma retrospectiva de toda a atividade, desde que assistimos ao curta-metragem de animação até aquele dia no campo de futebol e nossas pipas. Foi gratificante ouvir das crianças o quanto estavam felizes em conhecer uma pipa pessoalmente e vê-la voando alto no céu.

Na aula seguinte, as crianças se empenharam em montar e colar uma pipa com formas geométricas de papel colorido. Na outra semana, reunimos algumas turmas do CEI no refeitório para assistir também ao curta *Liga da Mata – Abelhas* (KALILI, 2021),



incluído no caderno de atividades do *IFSCineminha*. Além do tema folclore já levantado, discutimos também a temática do meio ambiente, as quais constituem a narrativa do curta.

Resumindo, ao longo de todo o projeto, a avaliação foi conduzida de maneira descritiva, utilizando registros e relatórios de observação, enquanto os objetivos de aprendizagem foram avaliados por meio de interações e brincadeiras. Como resultado,

o projeto proporcionou experiências únicas e ofereceu acesso a diversas oportunidades lúdicas, além de promover diferentes formas de interação.

**Palavras-chave:** Educação Infantil; Prática Pedagógica; Brincadeiras; Cinema.

**Imagens de ilustração do trabalho desenvolvido:**



## RELATO DE EXPERIÊNCIA

### A CAÇA AO TESOURO NO MUNDO ENCANTADO DO LÉO

**Autora**

Karoline Rosa da Silva

**Centro de Educação Infantil Leonardo Borges Nunes**

**Município de Paulo Lopes**

A proposta deste projeto foi desenvolvida buscando abordar os objetivos de um outro maior, o Projeto *IFSCineminha* e, concomitante, contemplar o tema-gerador “Arco-íris”, tema este que surgiu a partir do interesse que a turma manifestou tornando-se identidade dela. Por se tratar de uma turma de Educação Infantil (de 3 a 4 anos), o projeto, além de promover diferentes possibilidades de leitura, em um primeiro momento realizadas pela professora, contribuiu também aproximando tanto a leitura como as práticas tecnológicas e inovadoras desde a primeira etapa da educação básica.

Assim, dentre os campos de experiência que a BNCC (2017) prevê para esta etapa, foi possível abordá-los de forma articulada, bem como garantir os direitos de aprendizagem e desenvolvimento. Desde o campo Escuta, fala, pensamento e imaginação, até o campo Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações, bem como Traços, sons, cores e formas. Quanto a este último campo de experiência na Educação Infantil, as tecnologias surgem como ótimas ferramentas para gerar atratividade e colabo-

rar com os desenvolvimentos de habilidades pertinentes a primeira infância.

Iniciou-se, desta maneira, a proposta apresentando o curta-metragem *As aventuras de Pety* (2019), de Anahí Borges. Em seguida, indagamos às crianças o que o filme poderia nos ensinar, seguido de seus relatos. Além disso, questionamos qual era o verdadeiro tesouro que a personagem descobriu. Posteriormente, relembramos algumas partes do filme, e aquela que mais chamou a atenção delas foram as experiências realizadas por Pety no início do curta. Para incentivar ainda mais essa curiosidade, conduzimos uma experiência em sala de aula utilizando bicarbonato de sódio, vinagre e tinta. Essa mistura resulta em uma reação química, fazendo com que a tinta transborde do recipiente e forme pequenas bolhas.

Assim, tendo em mente o tesouro de Pety, que era a amizade, a próxima fase do planejamento envolvia colorir a imagem de um baú para criar uma atividade impressa. Em seguida, realizou-se a caça ao tesouro como ponto culminante do projeto. Para isso, as crianças foram divididas em grupos no refeitório, cada um buscando pistas para encontrar o tesouro. A professora mediou a atividade, lendo as pistas, e, por fim, apenas um grupo encontrou o baú. A mensagem principal do curta foi revivida, lembrando o verdadeiro tesouro: a amizade. Portanto, nada mais justo do que compartilhar a descoberta com toda a turma. Na Educação Infantil, a avaliação se dá por meio da intencionalidade educativa e do acompanhamento da prática pedagógica, utilizando relató-



rios, observações e registros escritos e fotográficos, com base nos objetivos de aprendizagem e considerando as interações e brincadeiras como elementos centrais.

Por último, observamos resultados notáveis com o comprometimento das crianças em relação às atividades propostas. Mesmo em sua fase inicial e egocêntrica, elas tiveram a oportunidade

de compreender a importância da colaboração mútua, de tomar decisões e, principalmente, de cultivar o respeito pelo próximo.

**Palavras-chave:** Planejamento pedagógico; Educação Infantil; Cinema; Literatura.

**Imagens de ilustração do trabalho desenvolvido:**





Imagens de ilustração do trabalho desenvolvido:



## RELATO DE EXPERIÊNCIA

### PROJETO: LITERATURA, TEATRO DE SOMBRAS E MEMÓRIAS

#### Autora

Gisele Volpato de Moraes; Lucia Eckert Madalosso;  
Alessandra Souza da Motta e Nídia Maria Correia

Escola Municipal de Ensino Fundamental Pinguirito  
Secretaria Municipal de Garopaba

O presente projeto, desenvolvido com caráter interdisciplinar, buscou relacionar os objetos de conhecimento estudados em sala de aula com os professores, referências das turmas, somando-se os conteúdos elencados através de pesquisa no bairro. O projeto propõe estudar a história do Teatro de Sombras e suas técnicas, tendo como ponto central a luz, contextualizando a história da humanidade desde a descoberta do fogo às telas digitais.

Destaca-se o impacto positivo da luz elétrica no cotidiano das pessoas e na arte, proporcionando novas possibilidades para a música, o teatro, a dança, as artes visuais (como exposições e instalações) e o cinema. Nesse contexto, propõe-se o desenvolvimento de atividades de aprendizagem que explorem o potencial expressivo da luz nas áreas da Arte, História, Geografia e Língua Portuguesa. Uma adaptação do livro "O Carteiro Chegou", de Janet & Ahlberg, será utilizada para narrar a história do Bairro Pinguirito, destacando as profissões locais e o modo de vida das pessoas, enfatizando a preservação da cultura local.

Além disso, considerando também as celebrações dos 30 anos da escola, o projeto busca compreender a percepção atual do lugar e o papel da escola na comunidade, bem como investigar a relação entre a escola e os moradores do bairro. Isso porque a história do bairro em que a escola se encontra inserida é rica em tradições e costumes, porém a comunidade escolar é composta por muitas famílias oriundas de outros municípios catarinenses e outros estados brasileiros.

Assim, a proposta foi pensada visando "apresentar" aos estudantes a riqueza histórica e aspectos do cotidiano vividos pelos moradores do bairro, por meio da memória oral, pesquisa participante e inventário sociocultural. Entende-se, portanto, que o projeto contribuiu para a compreensão da importância dos estudos nos componentes curriculares de História, Geografia, Língua Portuguesa e Arte associados ao contexto do lugar onde a escola está inserida. Isso é percebido como uma possibilidade educativa potencializada através das relações com a comunidade local. história do bairro; mudanças ocorridas durante o tempo; influência da ação do homem; preservação do patrimônio cultural material e imaterial.

A partir da imersão literária proporcionada pelo livro *O Carteiro Chegou* (AHLBERG, 2007), as atividades de leitura em grupo, as produções escritas e as narrativas relacionadas ao bairro deram lugar a metodologias ativas e abordagens centradas nas profissões locais, na preservação da memória oral e na transmissão das heranças naturais, culturais e artísticas.

Nesse sentido, o planejamento interdisciplinar foi elaborado contemplando oito planos de aula, enquanto as rodas de conversa e a socialização de ideias provocaram uma série de reflexões. Surgiram questionamentos e problematizações que permearam as atividades em sala de aula, tais como:

- a) Como será que os moradores do bairro viviam há muitos anos?
- b) Quem eram esses moradores e qual era o seu cotidiano?
- c) Quais eram as suas ocupações?
- d) Como se divertiam?
- e) Qual era a configuração da cidade de Garopaba naquela época? Existiam apenas pescadores?
- f) Viviam em ranchos à beira da praia?
- g) Havia energia elétrica disponível?

Após essa etapa, a professora resgatou os temas abordados nas aulas de História, estabelecendo um paralelo com os seguintes questionamentos:

- a) Como será que os homens das cavernas viviam e se divertiam?
- b) Será que o fogo servia apenas para aquecer?
- c) Eles se assustavam com as sombras?
- d) Como se projetam as sombras?
- e) Quem já brincou com sombras?
- f) Podemos contar histórias por meio de movimentos com sombras?

Essas indagações proporcionaram uma rica reflexão sobre o passado humano e possibilitaram a exploração criativa das técnicas de narrativa por meio de sombras. A exibição das imagens do grupo de teatro e dança Pilobolus, uma companhia de dança e teatro dos Estados Unidos que existe desde 1971, foi a estratégia para a motivação para o intercâmbio aprofundando das possibilidades

criativas de leituras, dramatização e pesquisa. Incentivando a descobrirem novas formas de expressão, utilizando a tecnologia a favor de novas experiências, com as brincadeiras de luz e sombra.

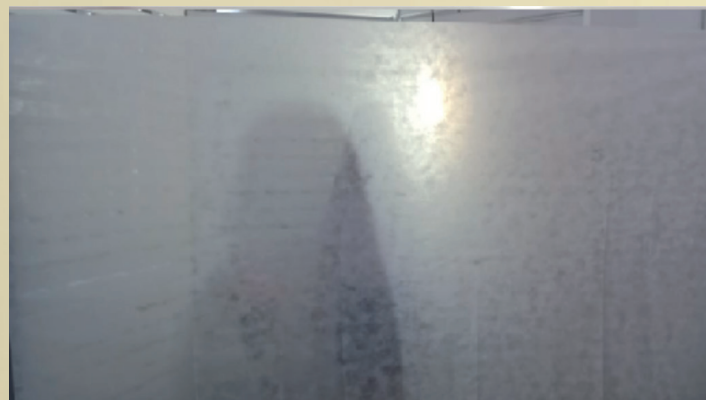
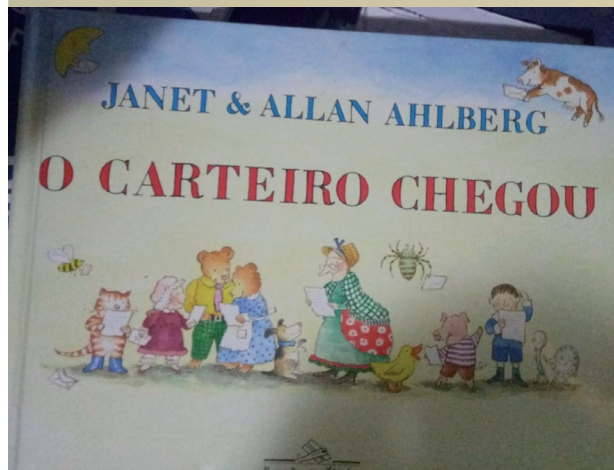
Paralelamente às aulas de Arte, em Língua Portuguesa a professora promove a adaptação do livro associada à memória oral, à história do Bairro Pinguirito, as comemorações dos 30 anos da escola inseridas no espaço geográfico inventariam, por meio de pesquisa, relatos escritos e visitas *in loco* da história sociocultural expressa na comunidade local. A proposta da adaptação literária possibilitou práticas de leitura e de escrita para, posteriormente, os alunos realizarem a encenação por meio do teatro de sombras, conhecendo todas as etapas do projeto.

Assim, dentre os recursos utilizados para o desenvolvimento das atividades destaca-se: currículo Base do Território Garopabense; BNCC (2017); Literatura Infantil; Entrevistas com moradores; Textos informativos sobre a história do bairro e da escola; Vídeo do grupo de teatro e dança Pilobolus; Lanternas e lençóis brancos; Sonorização. A avaliação dos resultados foi realizada de forma coletiva, contemplando a análise da experiência de cada indivíduo na participação da montagem teatral com sombras. Durante esse processo, foram refletidos tanto os aspectos relevantes quanto os pontos frágeis, considerando a coleta de dados, a produção artística, a criação de desenhos com diversos materiais, bem como as aprendizagens adquiridas nas diferentes áreas do conhecimento.

**Palavras-chave:** Arte; Literatura; Cultura local.



Imagens de ilustração do trabalho desenvolvido:



## RELATO DE EXPERIÊNCIA

### BRINCANDO COM O TEATRO DE SOMBRAS NO PRÉ IV

**Autora**

Sandra Cristina Alves, Giovanna Miranda dos Santos,  
Cristina Zapeline

Escola Isolada Professora Ernestina Pereira Martins  
Secretaria Municipal de Educação de Paulo Lopes

Inspirado no Projeto Cineminha do IFSC, na sala de aula do Pré 4, foi realizada uma cativante atividade de teatro de luz e sombra com fantoches, concebida pela professora regente Sandra Cristina, utilizando materiais simples como papelão, rolos de papel higiênico, fita adesiva, cola, EVA e palitos para os fantoches. Além disso, foi construído um mini palco de teatro móvel. Para criar o efeito mágico, a sala de aula foi escurecida, deixando apenas uma luz focalizada no teatro, proporcionando o fascinante jogo de luz e sombra que delineava as formas dos personagens.

Este projeto foi criado com o objetivo de estimular a concentração e a criatividade das crianças de forma lúdica e interativa, além de aguçar a vontade de conhecerem mais sobre a arte e a cultura que está inserida nas histórias, sendo ela lida ou assistida, portanto este projeto foi pensado justamente para chamar a atenção das crianças, proporcionando a elas um momento diferente, no qual puderam ser telespectadoras e protagonistas, podendo recriar e recontar a história de forma individual e coletiva, com a

mediação da professora regente, além de estimular outros professores a realizar projetos iguais ou semelhantes a este.

Depois da execução desse projeto foi possível observar um novo olhar das crianças diante dos conteúdos de contação de história. Foram desenvolvidas habilidades e competências como: comunicação, conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. A avaliação foi feita através da reprodução feita pelas próprias crianças, de forma lúdica, brincando, se divertindo e aprendendo com o teatro de luz e sombra.

**Palavras-chave:** Criatividade; Teatro; Interação.

**Imagens de ilustração do trabalho desenvolvido:**





**Breve histórico imagético dos 10 anos  
do *Projeto IFSCineminha: arte e cultura na infância***



## Atividades pedagógicas



## Kits formativos



## Alunos extensionistas em eventos de extensão



## Sessões de cinema em escolas e no IFSC





**Atividades lúdicas  
e visitas aos laboratórios  
do IFSC**



JOAO GABRIEL 8º ANO PROFESSORAS ADORAMOS OS FILMES VOLTEM SEMPRE ADRASO





### **Relação de alunos-extensionistas atuantes no projeto *IFSCineminha* ao longo de suas edições:**

ANNA LETICIA DE ABREU - Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio  
ANA CLARA ALCÂNTARA CORRÊA - Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio  
LUIZ FILIPE CANDIDO DE SOUZA - Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio  
JULIA DE OLIVEIRA VESTFAL - Técnico em Biotecnologia  
THAUANY MIRANDA COELHO - Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio  
LUIZA GREMELMAIER ROSA - Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio  
MELL GEREMIAS - Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio  
GABRIELA CHEMIN HENCKES - Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio  
BIANCA LINO GAFFORELLI - Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio  
JOÃO PAULO MIRANDA DE OLIVEIRA GOMES - Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio  
JOÃO PEDRO PERUZZO - Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio  
SONIA LIANE PEREIRA DA SILVA - Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio  
ANTONNIO GIULLIANO DA CUNHA SIBOTTO - Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio  
MILENY MACHADO DE MORAIS - Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio  
LETICIA SALVADOR SILVA - Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio  
AMANDA ROSA SOUZA - Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio  
QUEILA SILVA DE SOUZA - Técnico em Administração Concomitante ao Ensino Médio (Campus Caçador)  
LOUISE PEREIRA RUPPEL - Engenharia de Produção - Câmpus Caçador  
THALYA MARTINS DIAS - Engenharia de Produção - Câmpus Caçador  
ULISSES HAUFFE DE LIMA - Técnico em Administração Concomitante ao Ensino Médio (Campus Caçador)

### **AGRADECIMENTOS**

Expressamos nosso sincero agradecimento à PROEX pelo apoio financeiro dedicado ao Projeto *IFSCineminha*: arte e cultura ao longo de todas as suas edições. Agradecemos também ao IFSC por proporcionar aos seus docentes espaços não apenas de ensino, mas também de pesquisa e extensão, permitindo o desenvolvimento de materiais didáticos e compartilhamento de experiências, como os reunidos neste livro.

## SOBRE A DESIGNER



### VANESSA SCHULTZ

Designer editorial, curadora e diretora de arte especializada em publicações de artista e eventos culturais é mestre em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC. É diretora de arte do Seminário de Educação, Leitura e Escrita - SELE desde 2021 e da Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis desde 2005. Como curadora, desenvolve projetos que contam com o entendimento da experiência artística como obra, especialmente os desenvolvidos para o público infantil, como Papel-mundo (projeto multimídia de criação narrativa com autoria compartilhada) e Era uma vez, a casa (exposição de arte contemporânea para crianças).

## SOBRE AS AUTORAS



### LUANA DE GUSMÃO SILVEIRA

Tem paixão pelas palavras, histórias e adora viajar pelo universo da imaginação. É Mestre em Letras – Estudos da Linguagem, especialidade Teorias do Texto e do Discurso, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. É docente do Instituto Federal de Santa Catarina – câmpus Garopaba e atua no desenvolvimento de cursos, oficinas e projetos de pesquisa e extensão voltados à formação continuada de professores. Coordena o Seminário de Educação, Leitura e Escrita – ([www.seleifsc.com.br](http://www.seleifsc.com.br)), o projeto IFSCineminha: arte e cultura na infância, cursos de formação continuada para professores em Leitura: teoria e prática; e o Ciclo de Oficinas Literárias: transvendo as escolas. É líder do Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação, Leitura e Escrita - GEPLÉ, cadastrado no CNPq.



### ALLY COLLAÇO

Entusiasta nas aproximações possíveis entre cinema e educação. Interessada nas relações entre arte e infância. Professora eicineira de cinema há 16 anos. Doutora e Mestre em Educação (UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina), na linha ECO - Educação e Comunicação. Formada em Cinema (UFSC). Integrante do Coletivo Tecendo: cultura arte educação, da UFSC, e organizadora de projetos autônomos como o Projeto Casa Azul, a Ally Collaço - Escola de Cinema e outras Artes, o Cinema ao ar livre em Florianópolis e o Coletivo Cinema de Meninas. Fez parte da coordenação da Rede Kino - Rede Latino-Americana de Educação, Cinema e Audiovisual em 2020 e 2021.



## NOTA SOBRE OS AUTORES-COLABORADORES

É com grande satisfação que apresentamos os autores-colaboradores deste livro, cujas contribuições foram fundamentais para a realização e o sucesso do *Projeto IFSCineminha: arte e cultura*.

Agradecemos sinceramente a dedicação e o comprometimento de cada um dos colaboradores, que enriqueceram esta obra com suas experiências e conhecimentos, tornando possível a sua realização.



ALESSANDRA SOUZA DA MOTTA



CRISTINA ZAPELINE



GIOVANNA MIRANDA DOS SANTOS



GISELE VOLPATO DE MORAES



GIZELE NILZETE TOMAZ



GUSTAVO ANAILDO JOSÉ



KAROLINE ROSA DA SILVA



KÁTIA ALINE DE LIMA



LUCIA ECKERT MADALOSSO



MARIA ISABEL DE BONA CORREA



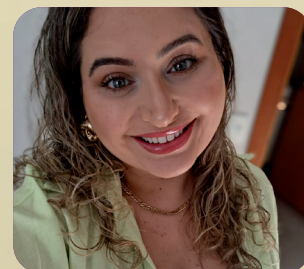
NÍDIA MARIA CORREIA



ROSANE DE CASTRO DA SILVA



SANDRA CRISTINA ALVES



VANESSA CUSTÓDIA INÁCIO



VANESSA PEREIRA



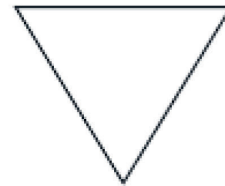


ANEXOS

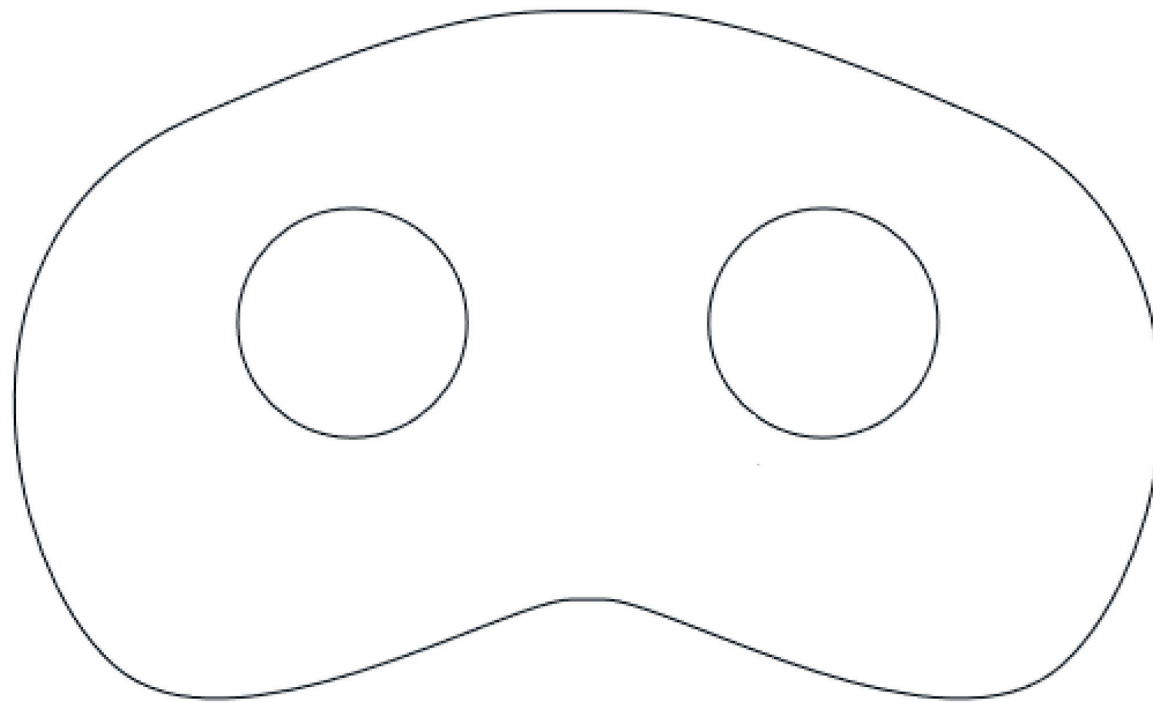
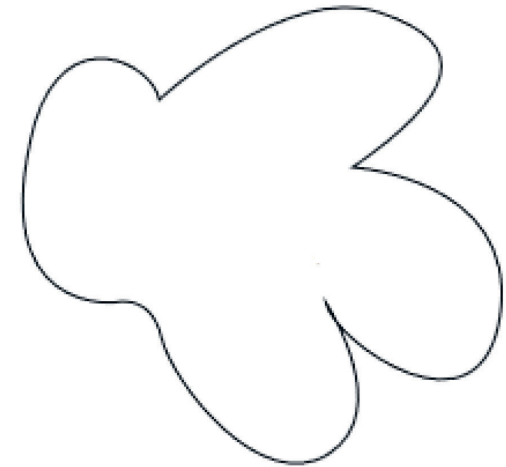


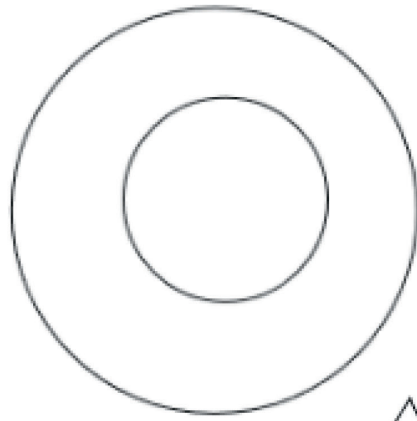
molde 1

molde 3



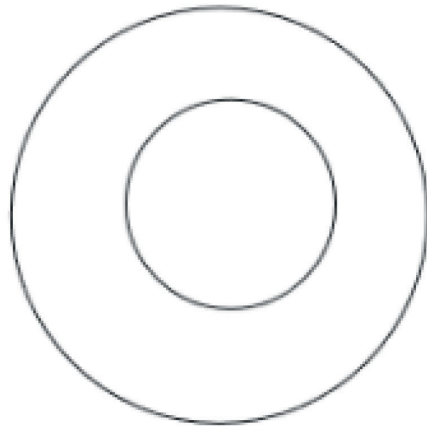
molde 2



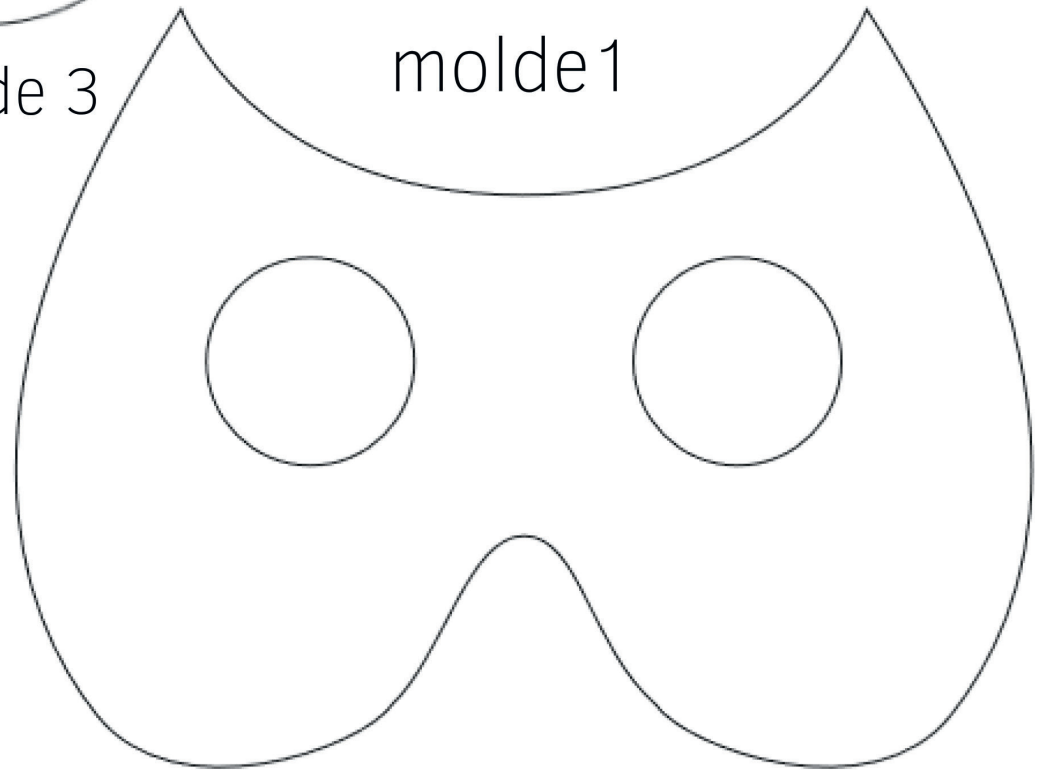


molde 3

molde 4



molde 2

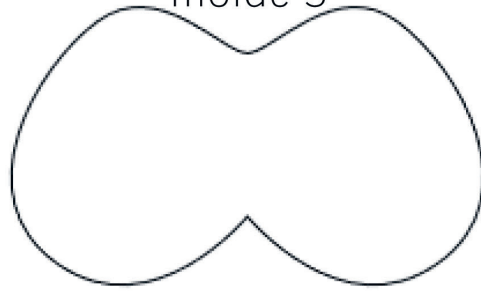


molde 1





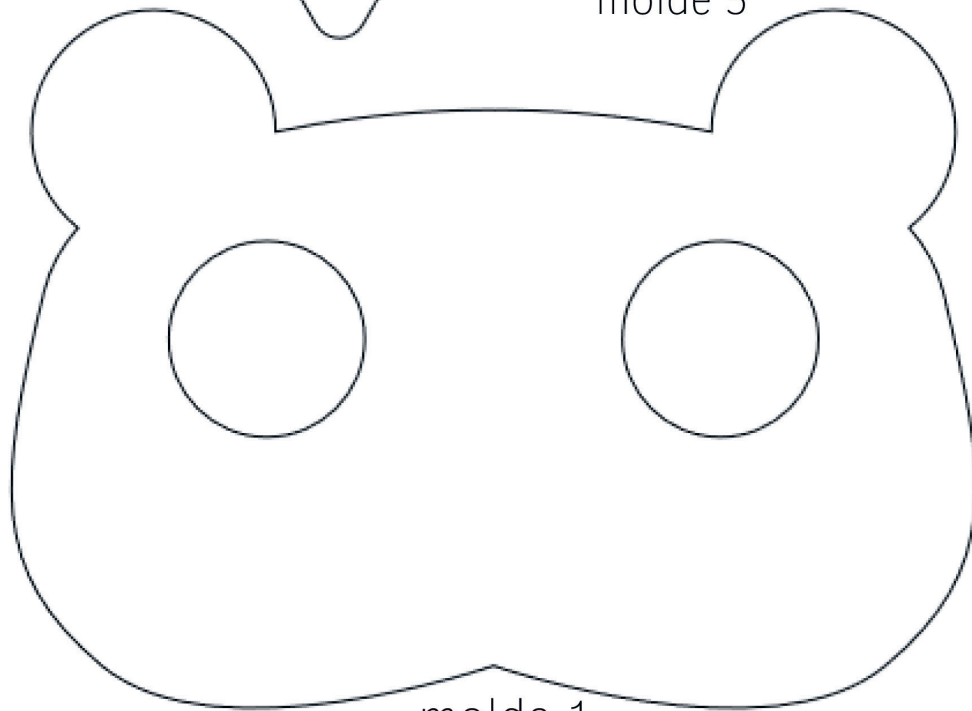
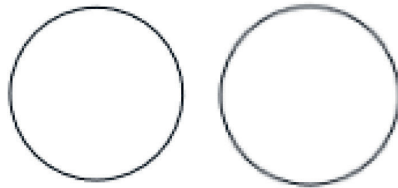
molde 3



molde 4

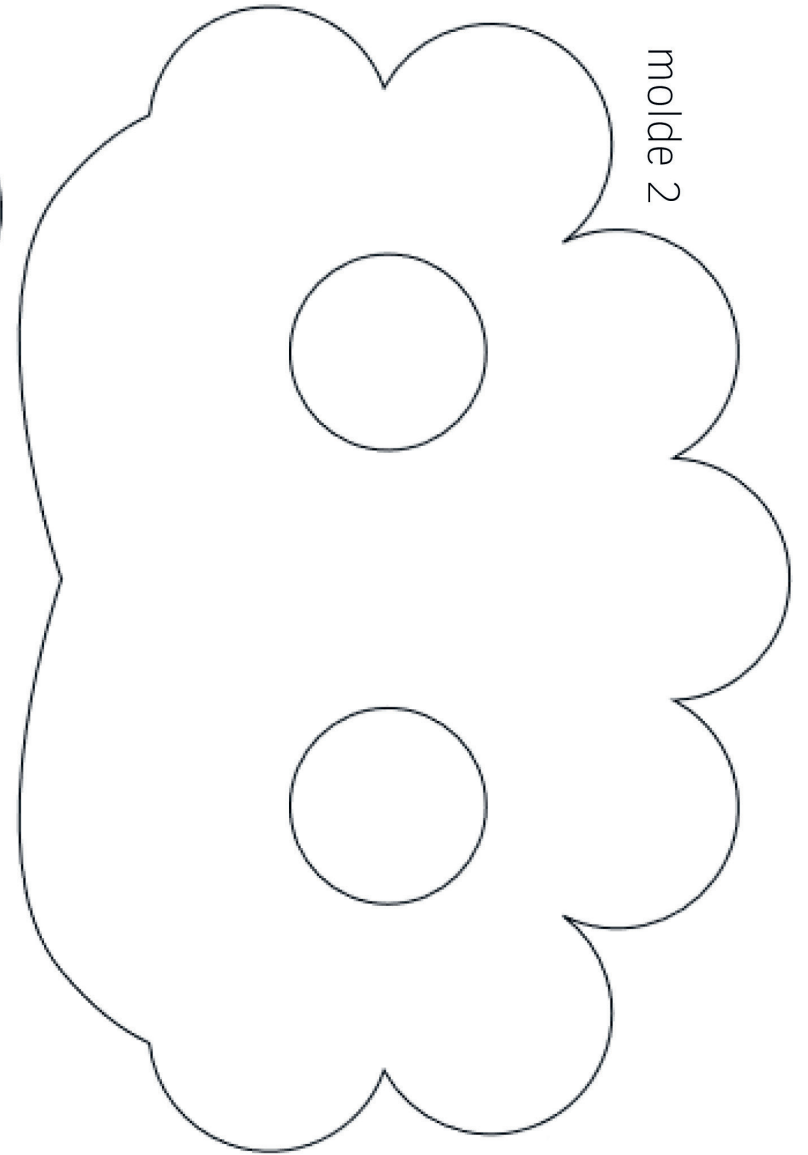


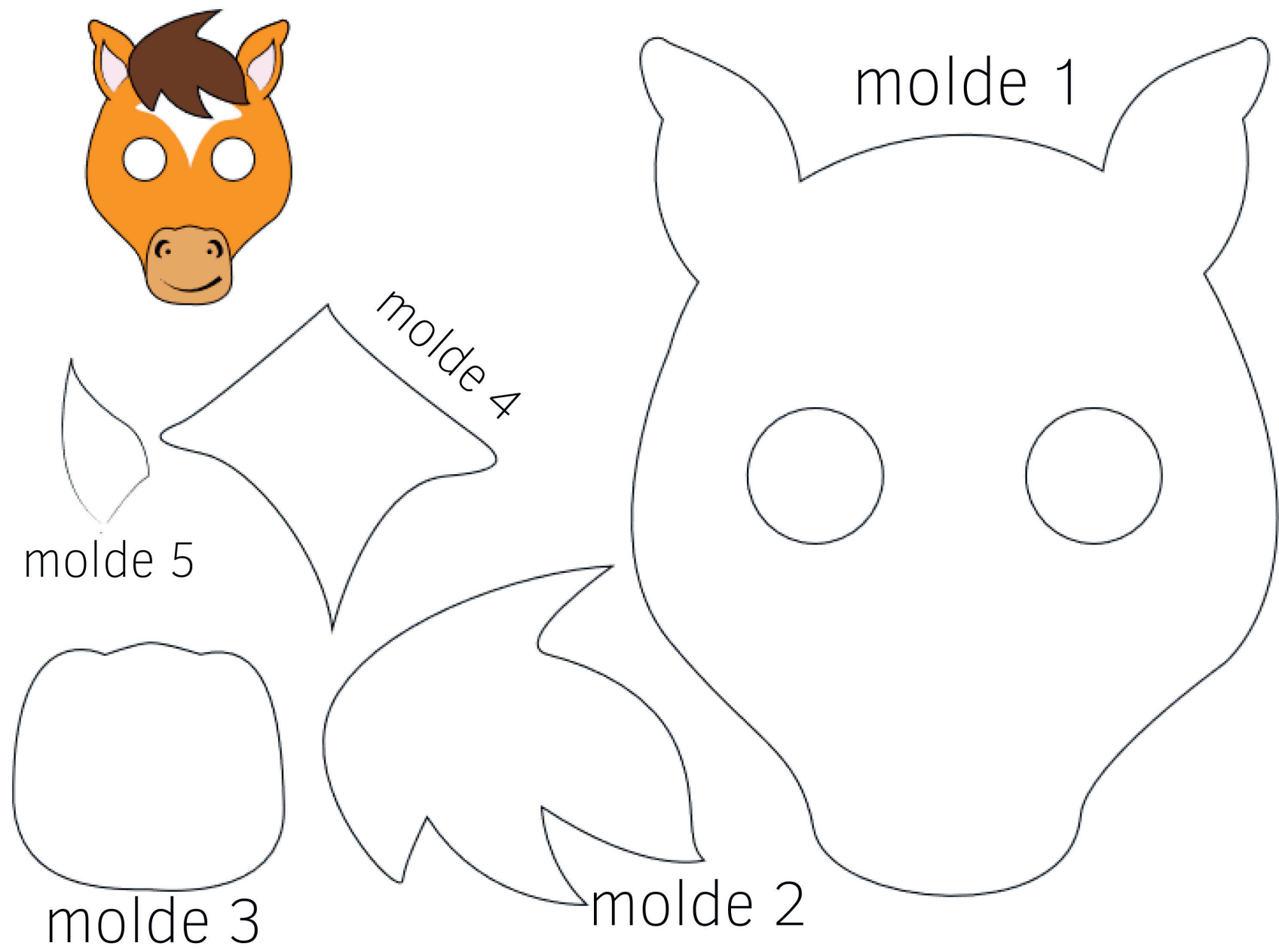
molde 5

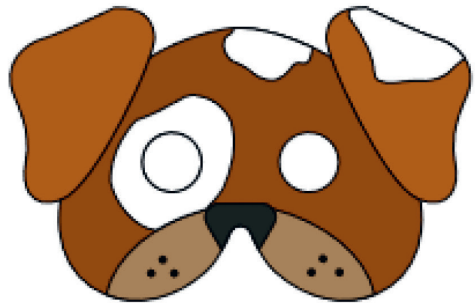


molde 1

molde 2







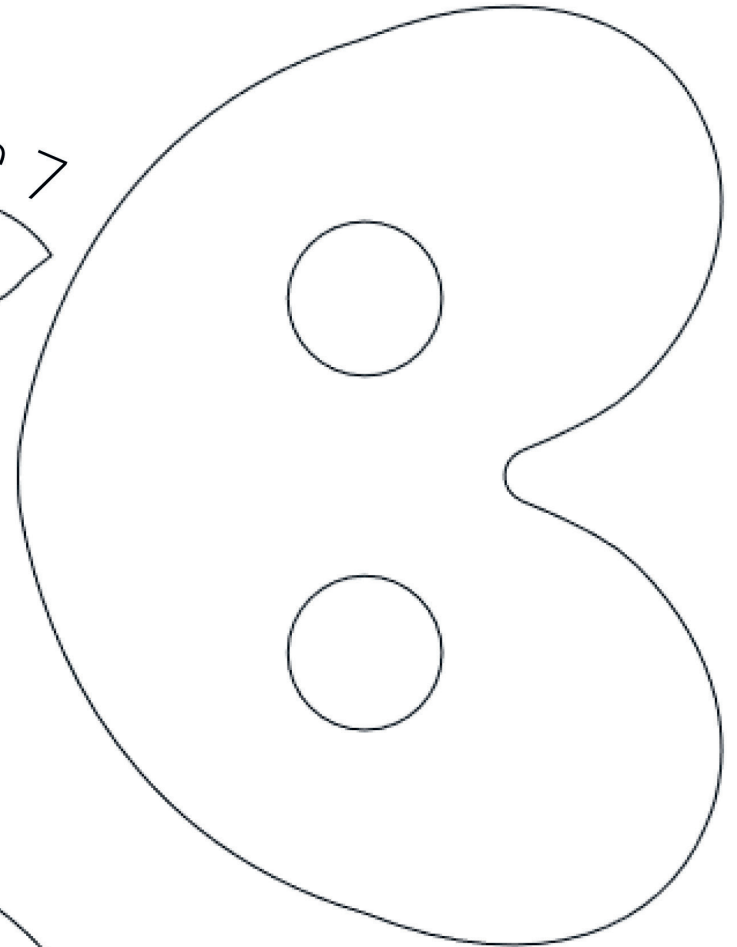
molde 6



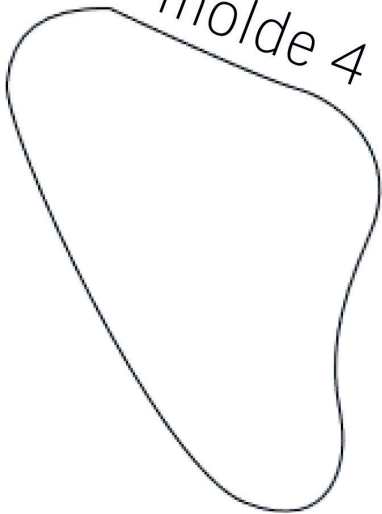
molde 7



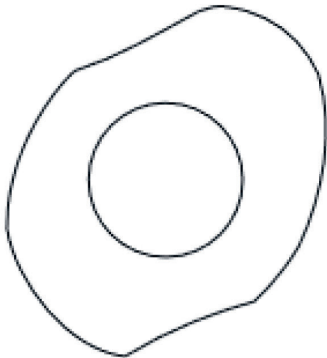
molde 1



molde 4



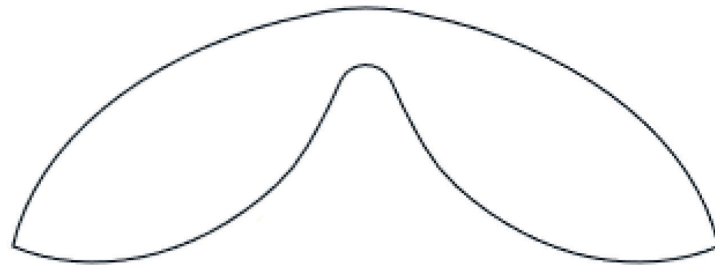
molde 5



molde 3



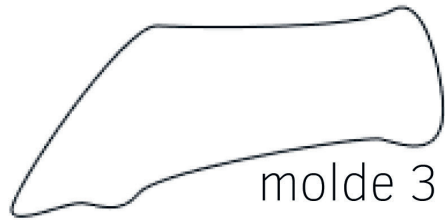
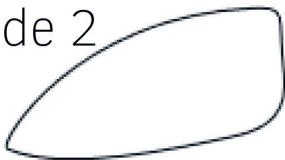
molde 2







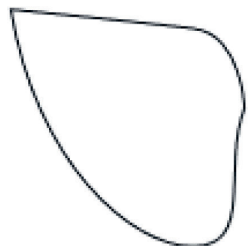
molde 2



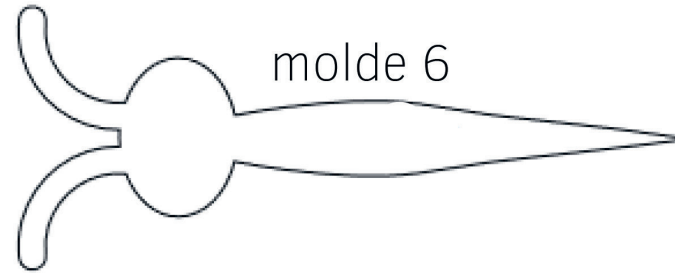
molde 3



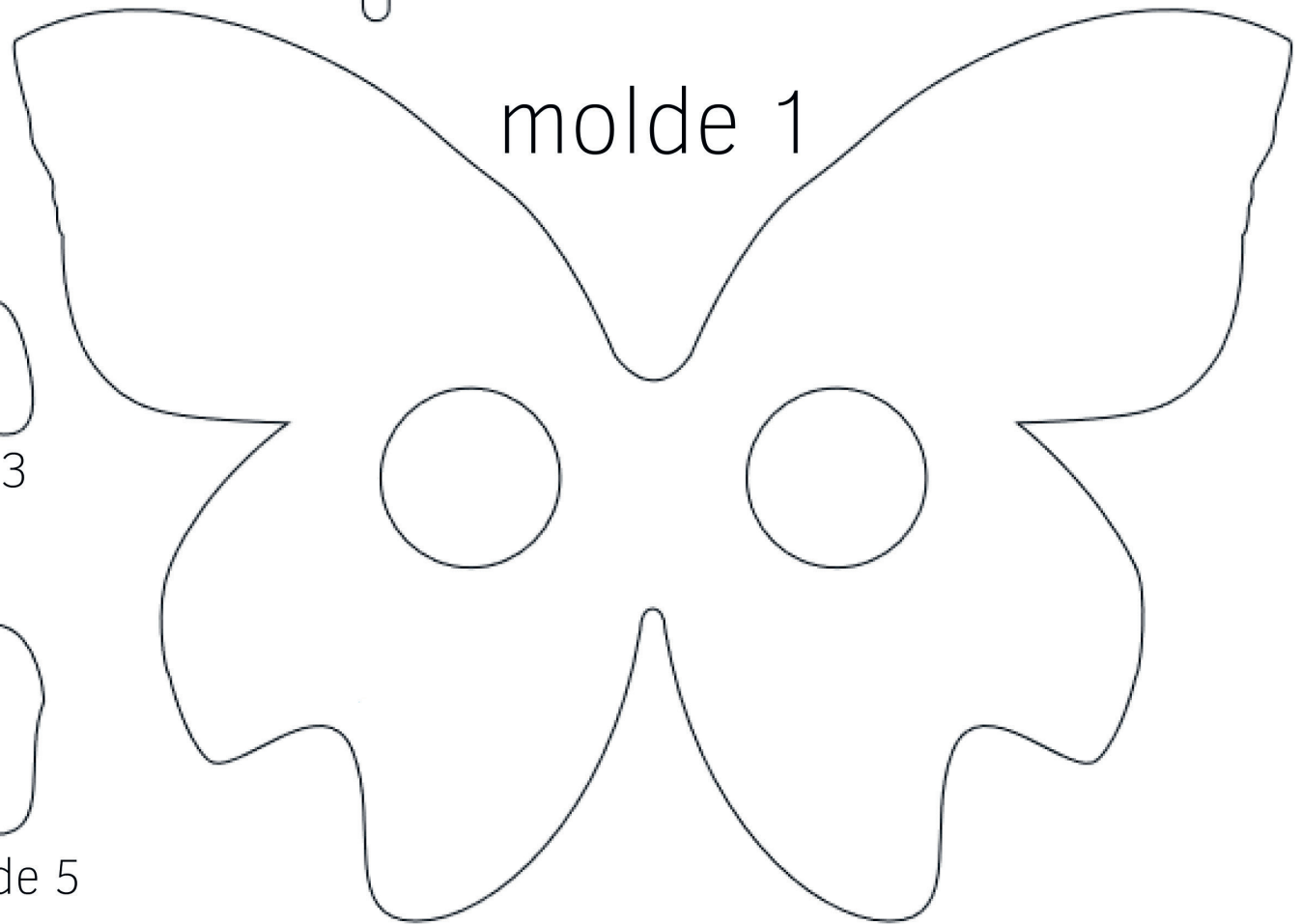
molde 4



molde 5



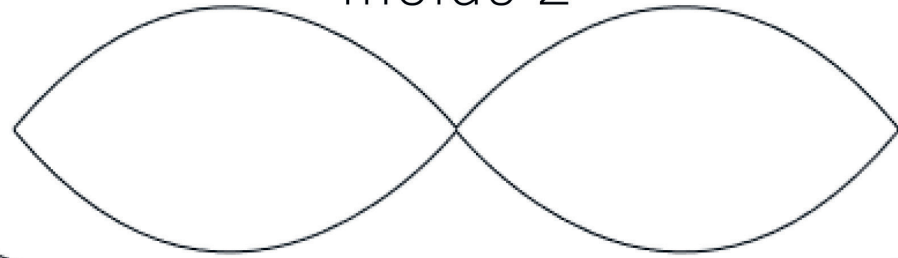
molde 6



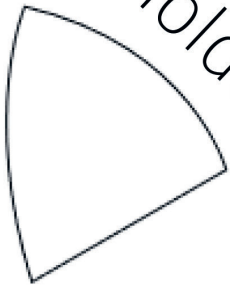
molde 1



molde 2



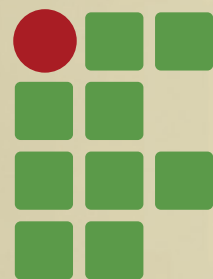
molde 4



molde 3



molde 1



**INSTITUTO FEDERAL**

Santa Catarina