
CRIANÇAS PASSEIAM PELAS VEREDAS DO CINEMA, POR MEIO DA TECNOLOGIA¹

Maria Esperança de Paula*
Eneida Maria Chaves**

RESUMO

O objetivo deste artigo é relatar uma experiência realizada com crianças em processo de aprendizagem formal da leitura e da escrita. Partindo do pressuposto de que esses sujeitos são capazes de atuar de forma ativa na construção do próprio conhecimento, foi delineado um projeto que, tendo como eixo norteador a arte cinematográfica, possibilitou o trabalho com diversas tecnologias e a leitura de diferentes linguagens. Para isso, foram focalizados, inicialmente, o surgimento e a evolução do cinema; em seguida, os alunos foram introduzidos a uma leitura crítica da linguagem do audiovisual, da televisão e do vídeo; finalmente, deu-se a criação conjunta de um filme a partir do livro *Se criança governasse o mundo*, de Marcelo Xavier. Em síntese, este projeto propiciou não apenas a construção de uma nova proposta para a alfabetização, mas o aprendizado de diferentes processos e assimilação de novos conhecimentos cognitivos, afetivos e/ou sociais.

Palavras-chave: leitura, escrita, cinema, linguagem audiovisual, tecnologia, mídia, infância.

INTRODUÇÃO: OBJETIVOS E ETAPAS DO PROJETO SOBRE DIVERSAS LINGUAGENS TECNOLÓGICAS

O objetivo deste artigo é relatar uma experiência realizada com crianças em processo de aprendizagem formal da leitura e da escrita, partindo do pressuposto de que esses sujeitos são capazes de atuar de forma ativa na construção do próprio conhecimento. Como vivemos em um mundo altamente interligado com várias possibilidades de uso de linguagens tecnológicas, pretende-se, por meio de destaque especial para a arte cinematográfica, sugerir formas de utilização dessas linguagens e demonstrar como é possível a transformação do aprendizado em momentos prazerosos, criativos e poéticos. Priorizando uma modalidade mais humanizada de educação, em que o educador se mostra interessado em levar aprendizes a entenderem que fazem parte integrante do contexto educacional, trabalhar com a arte cinematográfica se tornou uma alternativa de resgatar valores cognitivos, afetivos e histórico-sociais, considerados fundamentais para a construção de uma modalidade de alfabetizar que vá além do simples ato de ler e escrever.

Com esses pressupostos em mente, foi planejado – a partir da repercussão causada por um livro levado, por um dos alunos, para a sala de aula – um projeto que fosse capaz de trabalhar a formação integral do educando e também sugerisse formas de o educador aprimorar a sua formação. Assim, foram focalizados o surgimento e a evolução do cinema, explorando-se o primeiro filme

¹Texto apresentado no "IV Seminário Internacional As Redes de conhecimentos e a tecnologia: práticas educativas, cotidiano e cultura", realizado na UERJ de 11 a 14 de junho de 2007.

*Mestranda do ProPEd-UERJ. Professora da Universidade do Estado de Minas Gerais, professora do curso de administração, normal superior e turismo da Faculdade Metropolitana de Belo Horizonte, professora e orientadora de trabalho de conclusão de curso no curso de normal superior da Faculdade Metropolitana de Belo Horizonte. Pesquisadora do grupo de Estudos em Educação a distância no CEPEAD – Centro de Pesquisa em Educação a Distância, da Universidade do Estado de Minas Gerais. Professora de Informática Educativa no Colégio Padre Eustáquio.

**Doutora em Lingüística pela Indiana University (1989). Professor Titular da Universidade Federal de São João del-Rei. Pesquisadora visitante na Faculdade de Educação da Universidade do Estado de Minas Gerais.

produzido, o primeiro longa-metragem, assim como o cinema mudo e a máquina fotográfica, precursores do cinema na idade contemporânea. Além desse estudo, os alunos foram também **introduzidos a uma leitura crítica da linguagem do audiovisual**, da televisão e do vídeo. Projetos dessa natureza visam a inserir os educandos num contexto artístico gerado pela literatura e pelo cinema-arte. Desse objetivo geral, advêm outros desdobramentos, como: 1) levar o aluno a entender as diferenças entre a linguagem literária e a proposta fílmica; 2) utilizar o cinema para provocar reflexões sobre relações humanas (afetivas e emocionais); 3) gerar discussões a partir da temática do filme assistido; e 4) desenvolver compreensão cada vez mais apurada da arte cinematográfica, trabalhando concomitantemente habilidades da linguagem escrita, oral e corporal. A construção de um filme, baseado em um livro de escolha da turma, pretende "coroar" essa trajetória de aprendizagem. Depois de se contextualizar o livro escolhido em diversas linguagens, principalmente na versão virtual, são elaborados o roteiro e o figurino e montado o cenário com a participação de todos os alunos. Paralelamente, são construídas em pedaço de madeira, com massinha de modelar, as cenas a serem filmadas. Para isso, são observadas, primeiramente, algumas estratégias, como: 1ª) preparar ambiente adequado a uma sala de cinema; 2ª) divulgar antecipadamente os filmes a serem exibidos por meio de cartaz com informações sobre direção, sinopse, ano de produção e tempo de exibição; 3ª) estudar os recursos tecnológicos, estratégias e linguagens utilizadas; 4ª) exibir dois filmes por semana: filme mudo ou de animação gráfica, preto e branco ou computadorizado *etc.*; 5ª) após cada sessão, abrir espaço para discussão e socialização de idéias; 6ª) construir as maquetes referentes às cenas; e 7ª) elaborar um manual de orientação. Recomenda-se também avaliar a todo o momento as intervenções dos alunos e os procedimentos adotados.

PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

O presente relato de experiência, fundamentado em princípios piagetianos e wallonianos, sugere caminhos possíveis para o desenvolvimento de habilidades que pressupõem a construção ativa do conhecimento lingüístico, psicológico, afetivo, moral e social pelo sujeito aprendiz, a partir da sua interação com o objeto a ser apreendido.

Para Piaget, a criança – agindo sobre o objeto de conhecimento – é capaz de elaborar o seu modelo de mundo, por meio de um processo de construção interna, e também de exercer controle sobre a obtenção e a organização de suas experiências. Interage com o mundo ao seu redor, ao mesmo tempo em que realiza ações exploratórias e desenvolve esquemas psíquicos que vão mudando, tornando-se mais refinados e gradativamente se complexificando, por meio dos processos de assimilação, acomodação e adaptação. A assimilação acontece quando se dá a incorporação de um novo dado perceptual, motor ou conceitual aos esquemas já construídos. Ocorre a acomodação quando o organismo passa por transformações para ter condições de lidar com o ambiente e são criados novos esquemas ou são modificados os velhos, numa tentativa de adaptação à nova situação. A construção do conhecimento se processa quando ações físicas ou mentais sobre objetos provocam desequilíbrio, de que resulta assimilação ou acomodação e assimilação dessas ações e, finalmente, construção de esquemas ou conhecimento. Quando não consegue assimilar o estímulo, o indivíduo tenta fazer uma acomodação e, a seguir, uma assimilação, e o equilíbrio é, assim, alcançado (PIAGET, 1998; WADSWORTH, 1996). Dessa forma, para Piaget, o conhecimento resulta de um processo de construção do próprio sujeito que interage, de forma dinâmica, com a realidade circundante e com o objeto.

Por sua vez, Wallon defendeu que o desenvolvimento intelectual não pressupõe apenas atividades com o cérebro, mas que a afetividade e as emoções constituem elementos fundantes do desenvolvimento humano. Baseou suas idéias em quatro elementos básicos que estariam em constante processo de comunicação: 1) a afetividade, 2) o movimento, 3) a inteligência e 4) a formação do eu como pessoa. Por meio das emoções, a pessoa exterioriza desejos e vontades, parte de um universo importante, que não tem sido devidamente estimulado pelos modelos tradicionais de ensino. Por isso, considerando que as emoções causam impacto no outro e tendem a se propagar nos mais diversos meios sociais, Wallon propôs levar as emoções da criança para a sala de aula. Nossa experiência mostrou que, pela arte cinematográfica, essas exteriorizações podem ocorrer de forma natural e as transformações fisiológicas da criança podem revelar traços importantes de caráter e personalidade. À diferença dos métodos tradicionais (em que são priorizados a inteligência e o desempenho), a proposta de se estar trabalhando com uma diversidade de linguagens coloca o desenvolvimento intelectual dentro de uma cultura mais humanizada, uma vez que focaliza a pessoa como um todo, valorizando elementos como afetividade, emoções, movimento e espaço físico. Dessa forma, o enfoque das disciplinas trabalhadas em sala não é apenas o conteúdo temático, mas a possibilidade de descoberta do eu no outro, numa relação dialética que favorece o desenvolvimento da criança em sintonia com o meio (GALVÃO, 1995).

Nesse quadro teórico – de que se destacam os postulados de Piaget sobre a gênese do conhecimento e de Wallon sobre a afetividade – se insere o projeto desencadeado a partir do livro *Se criança governasse o mundo*, de Marcelo Xavier. O trabalho com esse livro possibilitou a abordagem de várias questões culturais e problemas sociais, desencadeando discussões sobre saúde, educação, fome, exclusão social e racial e cidadania. As crianças passaram a entender que cada uma, na qualidade de cidadão, pode contribuir para resolver esses problemas e para construir um mundo melhor. Esses conceitos foram trabalhados por meio de diversas modalidades de linguagens, como especificado a seguir.



Capa do livro *Se criança governasse o mundo*, de Marcelo Xavier

O PROJETO A ESCOLA VAI AO CINEMA: RELATO DE EXPERIÊNCIA²

Os próprios alunos realizaram todas as etapas criativas e técnicas do projeto, orientados por tecnologias adequadas ao trabalho escolar e auxiliados por mídia-educadores que os incentivaram a iniciarem uma busca interna, estimulando-os a pensar e usar a criatividade, fazendo um resgate histórico-social e reforçando a construção de estruturas psicopedagógicas.

Durante as gravações desse filme, percebemos que a afetividade exerceu um papel importante, manifestando-se em momentos de raiva, de alegria ou de tristeza, de medo, de negação, numa demonstração de que as emoções dependem fundamentalmente da organização dos espaços para se manifestarem. Sentimentos profundos podem ganhar função relevante na relação da criança com o meio, entre as próprias crianças e entre as crianças e os professores. Por exemplo, no estudo sobre cenário e suas características e mudanças no decorrer da história, pôde-se perceber que a motricidade tem caráter pedagógico tanto pela qualidade do gesto e do movimento quanto por sua representação. O tipo de material selecionado pelos alunos para gravação das cenas e montagem do cenário disponibilizou atividades lúdicas que ampliaram totalmente a capacidade de movimento e sustentabilidade das crianças, permitindo a fluidez das emoções e do pensamento, tão necessária para o desenvolvimento completo da pessoa, conforme propõe Wallon.

Com pressupostos wallonianos e piagetianos em mente, teve início o projeto “A Escola Vai ao Cinema” com crianças de 6 anos do 3º período.³

Garotada, vocês sabiam que no dia 28 de dezembro de 1895, quatro dias depois do Natal, foi realizada a primeira projeção cinematográfica em Paris?! Vocês sabem onde fica Paris? Pois é, num país chamado França, lá na Europa.⁴

Foi um susto danado! Muita gente gritou, outras pessoas saíram correndo! Pensam vocês! As pessoas daquela época nunca tinham visto nada parecido com isto. Elas não esperavam tal tecnologia. É que naquela época não existia telefone, não existia computador... A cena começou com uma imagem parada de um trem. De repente... o trem acelerou em direção ao público parecendo que ia passar por cima das pessoas!

Mas não foi uma pessoa sozinha que fez essa maravilha de invento que encantava tanta gente. Vários cientistas contribuíram para o surgimento do cinema. Vocês querem saber como a coisa acontecia?

A cena era projetada na telinha, mas a voz não era ouvida. Para as pessoas entenderem o que os atores estavam dizendo aparecia uma legenda escrita com o que o ator queria dizer. Ou então não parecia nada, somente um som e os atores tinham que passar a mensagem através dos gestos e da

²O projeto – relatado aqui e desenvolvido no segundo semestre de 2003 – teve inicialmente o título “A Vila Vai ao Cinema”, mas no decorrer houve uma mudança de nome. Naquela época, o livro *A escola vai ao cinema*, de Teixeira & Lopes (2003), não havia chegado às nossas mãos. Esse livro nos foi útil em 2004, quando da elaboração de uma monografia de especialização, mas não constituiu inspiração para o projeto em epígrafe. Agradecemos a fundamentação que essa publicação possa ter nos proporcionado, mas enfatizamos que há aqui apenas uma coincidência de terminologia.

³No desenvolvimento do projeto, crianças e pais se envolveram muito levantando, de fontes diferenciadas, um material muito rico que era levado para a sala de aula. De posse desse acervo valioso de informações sobre o cinema e de muitas curiosidades, foi construído um software chamado *O Mundo do Cinema*.

⁴O conteúdo dos textos que aqui aparecem – compondo o relato de experiência propriamente dito – foi pesquisado pelas crianças, com a ajuda dos pais, conforme explicitado na nota anterior. Sua apresentação foi, no entanto, adaptada para o desenvolvimento dos diálogos com alunos de 3º período. Daí, a linguagem coloquial que caracteriza os vários trechos dessa conversa desencadeada em sala de aula.

expressão corporal. Vocês se lembram do filme mudo que assistimos, do Gordo e Magro? A gente só conseguia ouvir o som do piano, mas a gente entendia tudo que estava acontecendo no filme.

Vocês acham que as pessoas eram roucas? Não! A tecnologia daquela época é que não permitia gravar as vozes das pessoas, porque não existia nenhum tipo de microfone capaz de gravar os sons das cenas junto com as imagens. O jeito era contratar uma orquestra ou um artista famoso para tocar enquanto o filme rolava na telinha. Vocês já ouviram falar do compositor Ari Barroso, aquele que escreveu Aquarela do Brasil? Pois é, ele tocou piano em vários filmes, inclusive no exterior.

Fazendo um parêntese, é importante chamar a atenção para a atitude das crianças, que, estudando as características do cinema mudo, não conseguiram aceitar o fato de os personagens não emitirem som, apesar de entenderem a falta de recursos daquela época: elas automaticamente começavam a dramatizar em voz alta, colocando dizeres nas cenas mudas de acordo com as imagens dos atores. Ao mesmo tempo, julgamos importante trazer informações, para a sala de aula, sobre alguns inventos e inventores que contribuíram para o surgimento técnico da arte cinematográfica. Nessa ocasião, os alunos se divertiram bastante, analisando e reconstruindo as “engenhocas” que, de alguma forma, ajudaram o aparecimento do cinema.

Muitos cientistas tentaram criar algum invento que desse movimento às imagens desenhadas, mas todos fracassavam! Mais tarde é que começaram a ter resultados positivos.

Em 1832, um cientista chamado Joseph Plateau criou um evento chamado fenacístoscópio. Nome esquisito, não? Esse cientista, sem saber, teve grandes contribuições para o cinema. Construiu dois discos em extremidades opostas. Esses discos, girados e observados por um buracozinho, davam a ilusão de que as imagens se moviam.

Agora vocês já sabem que vários cientistas contribuíram para o surgimento do cinema. Há também vários que contribuíram para o surgimento da fotografia. Por exemplo, Edward James Muybridge começou fotografando em 1860 e logo ficou conhecido como um grande fotógrafo de paisagem, porque naquela época as fotografias eram tiradas somente de paisagens. Mais tarde é que começaram a fotografar objetos e depois pessoas.

Por volta de 1872, um homem chamado Leland Stanford, magnata da Califórnia, desafiou Muybridge dizendo que o cavalo, ao galopar, ficava alguns segundos sem que as suas quatro patas tocassem o chão.

Embora, naquela época, as máquinas não fossem como as nossas, cheias de recursos digitais: elas eram bem grandes e rudimentares, isto não impediu o fotógrafo de provar esse fato e conseguiu satisfazer as vontades de Leland.

Com o objetivo de esclarecer melhor como se deram as experiências iniciais, as crianças foram levadas ao audiovisual a fim de assistirem a uma projeção preto e branco que mostrava, quadro a quadro, as cenas do galope do cavalo, provando que, de fato, a teoria de Leland era correta.

Aposto que vocês acham que foi Thomas Edison que inventou a lâmpada elétrica! Foi sim, mas ele também inventou em 1891 o primeiro cinetoscópio, que era uma caixinha com uma manivela. Quando a manivela era girada, as pessoas podiam assistir, por meio de um buracozinho feito na caixa, um filme em movimento. Mais tarde, ele conseguiu unir o som ao movimento e criou o cinematógrafo que foi um grande sucesso. Esse invento passou a ser bem utilizado pelas pessoas individualmente. Para assistir o filme, as pessoas tinham que colocar uma moeda, igualzinho quando a gente joga no fliperama. Como vocês podem perceber, este foi o grande passo para o surgimento do cinema.

Além da lâmpada elétrica, Thomas Edison criou vários objetos que nos dão bastante conforto e bem-estar hoje: como o microfone, o telefone, mas o cinematógrafo é que foi o principal para o surgimento do cinema.

Os diretores irmãos Lumière tiveram também uma participação bem especial na história do cinema. Baseando-se no cinetoscópio de Thomas Edison, na máquina de costura e em outros objetos, eles inventaram em 1895 o cinematógrafo, aparelho responsável pela primeira exibição pública de uma imagem em movimento. Por isso, eles chegaram a ser considerados os fundadores do cinema, a chamada Sétima Arte.

Essa mistura deu o que falar! Pois, assim, os Irmãos Lumière conseguiram uma visualização bem real das imagens projetadas. As imagens eram fotografadas em série, com a câmera fotográfica; a luz do cinematógrafo era responsável pela projeção, e a máquina de costura era responsável pela velocidade da projeção.

Após a análise desses grandes inventos, professora e alunos partiram para a compreensão do desenho animado que possibilitou a elaboração do primeiro filme longa-metragem: o famoso *Branca de Neve e os Sete Anões*.

Crianças, antes do cinema foi inventado o desenho animado. Émile Reynaud, um francês, criou uma máquina bem primitiva, e PÕE primitiva nisso! O praxinoscópio! O praxinoscópio era um aparelho que projetava na tela imagens desenhadas sobre fitas transparentes! Com o passar do tempo, o praxinoscópio foi sendo aperfeiçoado com uma lanterna improvisada, com um sistema complicado de jogos de espelhos que permitiam a multiplicação de imagens e vários truques e efeitos visuais. Mas no início Émile Reynaud utilizou uma lata de biscoito, uma tira de papel com imagens desenhadas e um único espelho. Quando a lata de biscoito era girada, as imagens desenhadas eram projetadas e ganhavam vida. Sensacional! Vocês não acham?

*Dessa mesma forma, utilizando tiras de papel desenhado é que foi criado o filme *Branca de Neve e os Sete Anões*. O que vocês acham de assistir o filme agora?*

Depois que as crianças assistiram a esse filme e a alguns filmes mudos, ocasião em que investimos bastante em Charlie Chaplin, chegou a hora de cada uma construir o próprio praxinoscópio, uma evolução do fenacistoscópio. Com uma cartolina cortada em círculo, usando bastante a criatividade e a imaginação foram feitos desenhos animados em seqüência e, quando girados, as figuras dentro do praxinoscópio ganhavam animação e movimento.

Em seguida, foi explicado às crianças como funciona o registro dessas imagens no sistema nervoso do homem, como se dá o registro visual e a magia do movimento dentro do globo ocular.

Bom! Criançada, agora que todos estão com seus praxinoscópio em mãos, vamos brincar. É só girar a cartolina e observar os movimentos dos desenhos das cenas. Vocês perceberam que as imagens desenhadas criaram um movimento? Bem! Na verdade estes movimentos das imagens são uma ilusão aos nossos olhos, uma vez que, na verdade, o globo ocular só consegue enxergar 12 imagens por segundo.

Pensando em todas as evoluções da projeção do praxinoscópio, Reynaud começou a ganhar muito dinheiro exibindo filmes animados através do Teatro Óptico, nome que recebeu o novo invento de Reynaud.

Vocês estão percebendo para onde estamos indo? Estava inventado o desenho animado! Mas somente anos depois é que apareceu o primeiro desenho animado em longa-metragem!

Nesse ponto, foi preciso mostrar para as crianças como surgiram as grandes empresas cinematográficas. Como todas sabiam quem era Walt Disney, o caminho estava preparado para entenderem como foi construído o primeiro longa-metragem.

Agora, quem sabe onde fica a Disneylândia? Quem sabe quem é Walt Disney?

Walt Disney foi um desenhista que adorava desenhar os animais que viviam com ele na sua infância, na fazenda onde morava com seus pais. O primeiro desenho de sucesso foi o famoso Mickey Mouse, criado em 1928. Quem conhece o Mickey Mouse?

Ah! Não podemos esquecer do Pato Donald que foi a próxima criação de sucesso de Disney. Lembrem do filme que assistimos, da Branca de Neve e os Sete Anões? Ele foi o primeiro longa-metragem, um filme com mais de uma hora e uma qualidade tão boa que deixou todo mundo de queixo caído. Esse filme fez tanto sucesso que foi traduzido em dezessete línguas diferentes. Logo em seguida, fundou a maior companhia de multimídia e o maior e mais famoso parque temático do mundo: a Disneylândia.

É, sim, Disneylândia! Disney contribuiu muito para os sonhos e as fantasias de várias crianças e adultos.

Hoje em dia, ainda existem desenhistas de grandes empresas produtoras de filme que não utilizam o computador para fazerem as imagens dos desenhos animados. Vocês se lembram como desenhamos na mesa de luz? Pois é assim que os desenhistas fazem para que os desenhos animados tenham uma arte e um efeito de características de forma humana e imagens bonitas de serem admiradas, como por exemplo no filme O Rei Leão.

Agora, vocês vão saber como são feitos hoje os desenhos animados usando a computação gráfica.

Chamamos, em seguida, a atenção das crianças para o interesse da indústria cinematográfica em estar constantemente evoluindo seus recursos tecnológicos, a ponto de levar ao surgimento do desenho computadorizado. Para exemplificar como diversos filmes se adaptaram à computação gráfica, foram apresentadas mostras digitalizadas.

Agora que acabamos de assistir Toy Story e Vida de Inseto, quero que vocês me digam o que perceberam de diferente do filme da Turma da Mônica.

Ah! Muito bem! Toy Story foi o primeiro filme desenhado e animado pelos desenhistas no computador. Diferente do filme A Fuga das Galinhas, onde foi aplicada a técnica Stop Motion que significa (parar o movimento), onde fazemos o boneco de massinha de modelar e movimentamos ele em frente da câmera.

Já nos filmes a Vida de Inseto, FormiguinhaZ, Shrek, Monstros S.A e outros, foi utilizado o computador para criar os desenhos e os movimentos.

Para fazer o filme A Era do Gelo, o primeiro longa-metragem da Fox Filme, foi usada a mais moderna das técnicas utilizando o computador: profissionais chamados animadores fizeram desenhos em 3D, criaram o cenário e todos os movimentos e efeitos dentro do computador. Estes profissionais utilizaram softwares especiais tipo o Fire Work, vocês se lembram? Quando fizemos os nossos desenhos ganharem vida e movimento!

Nesse ponto da criação coletiva, recorrendo à linguagem tecnológica das apresentações de multimídia e dos *software* de simulação que se encontram no mercado, todos – professora e crianças – foram para o computador entender um pouco mais como funcionava a computação gráfica: em

flash e everest, acompanharam passo a passo como se faz esta incrível animação. E o diálogo continuou...

Vejam bem, crianças, computadores com softwares especiais, como os nossos, permitem fazer facilmente efeitos e movimentos que tempos atrás eram muito difíceis. Vamos ver novamente um pedacinho do filme King-Kong?

...o som está muito ruim, não é, crianças? É que esta foi a primeira produção que utilizou diálogos, ruídos e música ao mesmo tempo. Mas a qualidade do som não é legal e o King-Kong parecia um robô.

Hoje, com a ajuda dos efeitos especiais utilizando o computador, isto jamais aconteceria. Olhem o filme Jurassic Park! Os dinossauros parecem de verdade. E são grandes bonecos tipo o King, porém com o computador podemos fazer efeitos de movimentos, o que em 1933 não era possível. O macaco era movido mecanicamente.

Após os estudos feitos sobre o cinema, com bagagem suficiente para a criação do filme coletivo, havia, finalmente, chegado a vez das crianças e da professora colocarem em prática toda esta magia, aproveitando os recursos tecnológicos e esta fabulosa aprendizagem para a construção do curta-metragem do grupo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: AVALIAÇÃO DO RELATO DE EXPERIÊNCIA

Nosso objetivo aqui foi relatar como, a partir do livro *Se criança governasse o mundo*, de Marcelo Xavier, foi criado um filme, que, além de muita magia e criatividade, contou com a utilização de diversas linguagens tecnológicas e processos de informação, experiência auxiliada pelas descobertas dos próprios aprendizes. As crianças – aguçadas pela curiosidade e pelo encantamento – se envolveram tanto nessa experiência que solicitaram um mergulho pela história do cinema, que se iniciou pela simplicidade de uma máquina fotográfica, mas provocou o estudo da própria evolução da arte cinematográfica.

Por ocasião da elaboração do roteiro e nas gravações das cenas, foi dada atenção especial para o desenvolvimento psicomotor, devido à preocupação em propor atividades lúdicas capazes de integrar os aspectos afetivo, social e cognitivo dos educandos. Orientados por uma perspectiva pedagógica interdisciplinar, foram utilizadas diferentes linguagens tecnológicas e estratégias criativas na expectativa de que se colaborar para o desenvolvimento integral das crianças. Acredita-se que é importante desenvolver nelas um olhar sensível e crítico frente ao bombardeio de mensagens audiovisuais a que estão expostas, porque elas precisam aprender a elaborar seus filtros, uma vez que assistem a essas mensagens em casa, na maioria das vezes desacompanhadas. Por isso, acredita-se também que o educador deve desenvolver atividades cujo objetivo é a formação de indivíduos mais exigentes quanto à qualidade do que assistem.

Além disso, o desenvolvimento desse projeto evidenciou que a vibração, o companheirismo e a cooperação são valores de cidadania que ensinaram que as crianças experimentassem sentimentos e emoções, que aprendessem o valor do respeito às regras e às diferenças individuais. Na medida em que lhes foi permitido desenvolver seus potenciais, dominar seus limites com responsabilidade e autonomia e respeitar as dificuldades do outro, escalaram degraus importantes na construção da própria personalidade.

Finalmente, por meio de estratégias diversas, da utilização de instrumentos tecnológicos e da viabilização de informações, este projeto propiciou a educadores e educandos não apenas a construção de uma nova proposta para a alfabetização, mas o aprendizado de diferentes processos e assimilação de novos conhecimentos: cognitivos, afetivos e/ou sociais. Constatou-se que o cinema possibilita a criação artística, a manifestação de emoções e sentimentos e a apreciação e valorização da arte, além da melhora da auto-estima e da aprendizagem da convivência harmoniosa entre colegas e professores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- GALVÃO, I. *Henri Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil*. Petrópolis-RJ: Vozes, 1995.
- LÉVY, P. *O que é o virtual?* Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- PAULA, M. E. de; CHAVES, E. M. Cinema: efeitos especiais na escola. *AMAE Educando*, Belo Horizonte, ano 38, n. 330, p. 41-45, abr. 2005.
- PIAGET, J. *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- TEIXEIRA, I. A. de C.; LOPES, J. de S. M. (Org.). *A escola vai ao cinema*. 2. ed. rev. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- WADSWORTH, B. J. *Inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget*. Tradução Esméria Rovai. 4. ed. São Paulo: Pioneira, 1996.
- XAVIER, M. *Se criança governasse o mundo*. Belo Horizonte: Formato, 2003.

ABSTRACT

*The aim of this article is to tell an experience carried out with children in the process of formal learning of reading and writing skills. Derived from the claim that these subjects are capable to act positively in the construction of their own knowledge, a cinematographic art project was designed, making possible the work with diverse technologies and the reading of different languages. For that end, the sprouting and the evolution of the cinema were first discussed; after that, the pupils were introduced to a critical reading of the audiovisual, the television and the video languages; finally, the joint creation of a film based on the book *Se criança governasse o mundo*, by Marcelo Xavier, took place. In short, this project not only provided the construction of a new literacy proposal, but also the learning of different language processes and the assimilation of new cognitive, affective and/or social knowledge.*

Keywords: *reading, writing, films, audiovisual language, technology, media, childhood.*