



ISBN nº 978-65-990477-0-1

Obra: ARTE, CULTURA E TECNOLOGIA: POSSIBILIDADES EDUCATIVAS COM CRIANÇAS

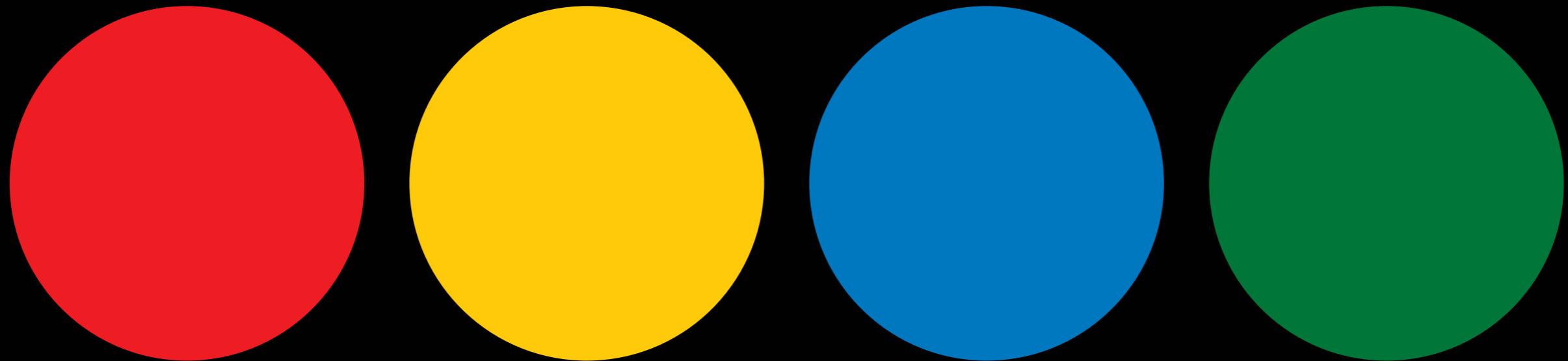
Formato da obra: E-Book

Extensão da Obra: .PDF

Edição: Editora FMP- Faculdade Municipal de Palhoça

Ano: 2020

Cidade: Palhoça-SC



ARTE,
CULTURA E
TECNOLOGIA

Possibilidades
Educativas
com Crianças





© 2020 FMP-SC

Juliana Costa Müller
Karine Joulie Martins
Lizyane F. Silva dos Santos
Lúcia Valente
Silviane de Luca Avila

Projeto gráfico e editoração
Multitarefa Serviços Ltda.
[contato@cesarvalente.com](mailto: contato@cesarvalente.com)

Revisão: Gláucia Caetano Souza

● ARTE, ● CULTURA E ● TECNOLOGIA

POSSIBILIDADES
EDUCATIVAS
COM CRIANÇAS

Ar757 **Arte, cultura e tecnologia: possibilidades educativas com crianças /**
Juliana Costa Müller, Karine Joulie Martins, Lizyane F. Silva dos Santos, Lúcia
Valente, Silviane de Luca Avila, (orgs.). – Palhoça, SC : FMP, 2020.
60 p. il., color., 36 cm.
Vários autores.
1. Arte. 2. Cultura. 3. Tecnologias. 4. Educação. 5. Crianças . I. Müller, Juliana
Costa. II. Martins, Karine Joulie. III. Santos, Lizyane F. Silva dos. IV. Valente,
Lúcia Seara Berka. V. Avila, Silviane de Luca.

CDD: 707

ISBN 978-65-990477-0-1

SUMÁRIO

PREFÁCIO

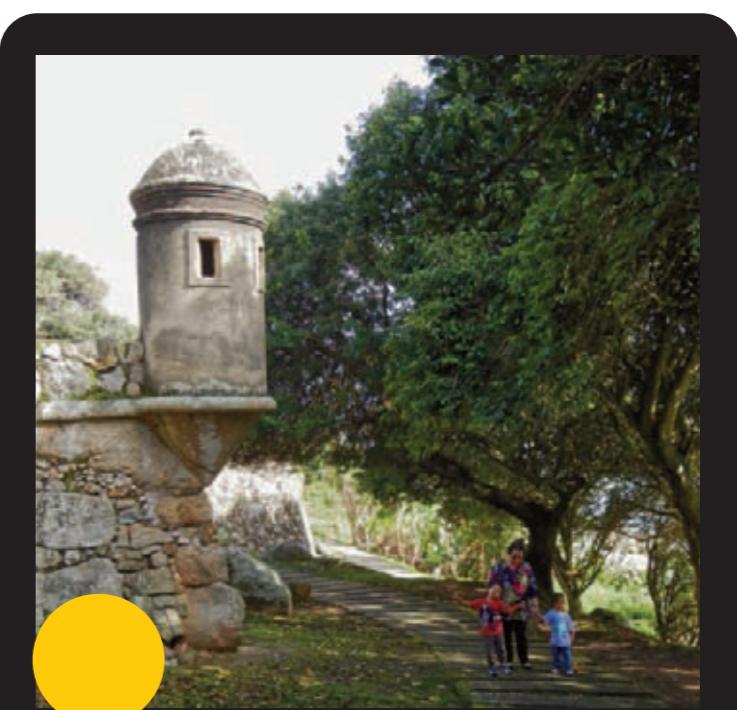
Monica Fantin

APRESENTAÇÃO

Juliana Costa Müller, Karine Joulie Martins,
Lizyane F. Silva dos Santos, Lúcia Valente e
Silviane de Luca Avila



		BRINCADEIRAS CANTADAS	9
5		Lizyane F. Silva dos Santos	
		O que são as brincadeiras cantadas?	10
7		E qual a origem das brincadeiras cantadas?	10
		Existe algum site ou livro em que podemos encontrar repertórios de brincadeiras cantadas?	11
		Há diferença entre as brincadeiras cantadas e os brinquedos cantados?	11
		Existem vários tipos de brincadeiras cantadas?	12
		Com que idade as crianças podem começar a brincar com esse tipo de brincadeira? Existem brincadeiras cantadas específicas por faixa etária?	13
		Qual a importância das brincadeiras cantadas para o desenvolvimento infantil?	14
		Existem regras para as brincadeiras cantadas?	15
		Mas no Brasil, quem são as pessoas que trabalham com as brincadeiras cantadas?	15
		Vamos brincar?	16
		Indicações de alguns materiais relacionados às brincadeiras cantadas	19

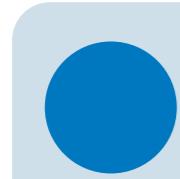


ESPAÇOS CULTURAIS

Lúcia Valente

	ESPAÇOS CULTURAIS	20
	Lúcia Valente	
	O que são espaços culturais?	21
	O que é ação educativa? E mediação?	21
	Como preparar uma visita a um espaço cultural?	22
	Como os espaços culturais podem contribuir para o repertório das crianças?	25
	O que fazer depois de uma visita a um espaço cultural?	26
	Onde encontrar espaços culturais na Grande Florianópolis?	26
	Alguns museus de Florianópolis que vale a pena visitar	27

SUMÁRIO



CINEMA

Karine Joulie Martins

30

- Afinal, o que é o cinema? 31
Que tal conhecer um pouquinho das origens do cinema? 32
Onde pode acontecer uma sessão de cinema? 33
O que é um cineclube? 34
Posso fazer uma sessão de cinema na escola? 34
E como posso fazer a escolha dos filmes? 38
Quanto tempo eu preciso para fazer uma sessão de cinema? 39
Onde encontro filmes para fazer as sessões? 40
E onde encontro filmes para assistir em casa? 41
É possível fazer cinema na escola com as crianças? 42



TECNOLOGIAS DIGITAIS

Juliana Costa Müller e Silviane de Luca Avila

45

- O que são tecnologias e tecnologias digitais? 46
É recomendável o uso de tecnologias digitais por bebês? 47
Depois do primeiro ano de vida, a tecnologia digital pode ser ofertada? 47
Como vocês, da área da educação, percebem as recomendações para os usos das tecnologias digitais das pesquisas na área da saúde? 48
Teria alguma indicação, na área da educação, sobre o uso das tecnologias digitais por crianças? 49
Podemos dizer que é prejudicial ficar muito tempo na frente da tela? 50
Como educar para o uso das tecnologias digitais? 50
- E quais posturas posso adotar para ensinar as crianças a usar a tecnologia de modo equilibrado? 51
O uso das redes sociais (Youtube, Instagram, WhatsApp, Facebook) é recomendado para as crianças? 52
O uso das tecnologias digitais induz ao consumo? 53
E na escola, como podemos educar as crianças para o uso das tecnologias? 53
Indicações de aplicativos para crianças 55
Indicações de canais no YouTube para crianças 56



SOBRE AS AUTORAS

57

CRÉDITOS DAS IMAGENS

58

REFERÊNCIAS

59

PREFÁCIO



MONICA FANTIN

Há mais de 20 anos o tema da infância, do brincar e da cultura fazem parte de minha vida profissional, seja na prática docente realizada com crianças de diferentes faixas etárias, seja na formação inicial e continuada de professores e na pesquisa¹. Nos últimos anos, os estudos se ampliaram revelando a crescente presença e participação da mídia, do cinema, da televisão e das tecnologias nas práticas culturais infantis², por vezes assumindo certo protagonismo diante das transformações propiciadas pela cultura digital. Como toda transformação provoca certas

desestabilizações de certezas, as pesquisas nessa área foram tornando-se importantes aliadas de nossas práticas e reflexões³.

Afinal, como pensar as crianças hoje sem lembrar as crianças que fomos? Como propor brincadeiras infantis atuais sem as referências de nossos tempos de infância? Como mediar de forma significativa as interações das crianças com as tecnologias da cultura digital sem a formação e a sensibilidade que tal processo requer? E ainda, como considerar as diversas dimensões do ser criança sem articular os temas do lúdico, da cultura, das artes, da mídia, da corporeidade, dos direitos das crianças com os desafios da formação e das práticas culturais na cultura digital?

Diante de tantas interrogações, destaco a importância de "considerar a escuta às vozes, aos silêncios e às

performances das crianças como forma privilegiada para construir metodologias participativas"⁴, tanto na pesquisa quanto na formação de crianças e professores. É nessa perspectiva que situo a contribuição deste trabalho.

Acolhi com prazer o convite para fazer o prefácio deste ebook **Arte, Cultura e Tecnologia: possibilidades educativas com crianças**, fruto de diversas pesquisas realizadas e/ou em desenvolvimento no contexto do Grupo de Pesquisa que coordeno, Núcleo Infância, Comunicação, Cultura e Arte, NICA, UFSC/CNPq. Aliado a isso, a alegria de ser/ter sido orientadora das pesquisadoras/ professoras/autoras e assim ter compartilhado muitas reflexões, práticas e propostas aqui socializadas. Além de socializar e divulgar resultados de pesquisas realizadas com crianças, o livro traz uma significativa contribuição à área a partir de propostas pedagógicas que

¹ FANTIN, M. No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

² FANTIN, M. Crianças, cinema e educação: além do arco-íris. São Paulo: Annablume, 2011.

³ FANTIN, M.; RIVOLTELLA, P.C. Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores. Campinas: Papirus, 2012.

⁴ FANTIN, M.; GIRARDELLO, G. Cenários de pesquisa com e sobre crianças, mídia, imagens e corporeidade. Perspectiva, v.37, n.1, 2019, p.100-124. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2019.e54575/pdf>

buscam dialogar com a formação docente, enfatizando diferentes aspectos das práticas culturais infantis.

Ao sugerir pistas e possibilidades à formação docente em relação ao trabalho educativo com crianças, os capítulos contemplam as dimensões da arte, da cultura e da tecnologia no cotidiano educativo que se constrói na escola e fora dela. Em **Brincadeiras Cantadas**, Lizyane F. Silva dos Santos apresenta aspectos históricos e conceituais das brincadeiras cantadas situando sua importância para o desenvolvimento infantil e sugerindo diversas atividades lúdicas a serem praticadas com as crianças. Em **Espaços Culturais**, o foco escolhido por Lúcia Valente são os museus e as mediações educativas para ampliar os repertórios culturais infantis, trazendo também sugestões de atividades relacionadas às visitas com crianças aos espaços culturais da cidade. **Cinema** é o tema tratado por Karine Joulie Martins, que situa as possibilidades educativas das sessões de cinema na escola, de cineclubes, das escolhas de filmes a

serem vistos em casa, na escola e no cinema, sugerindo também possíveis projetos e atividades com audiovisual e crianças. Por fim, em **Tecnologias Digitais**, Juliana Costa Müller e Silviane de Luca Avila refletem sobre a relação das crianças com as tecnologias digitais apresentando recomendações e discutindo sobre os riscos e as possibilidades de mediação, com especial atenção aos usos das redes sociais e às indicações de aplicativos e canais para crianças. Temas contemporâneos que solicitam cada vez mais espaço na formação de quem atua com a educação de crianças.

Em síntese, o que o leitor – estudante universitário, professor, pais e/ou familiares – encontrará nesse livro é um conjunto de perguntas e respostas que podem ser feitas sobre os temas da infância, da cultura e da formação, como as autoras destacam na apresentação: "A partir de um jogo de perguntas e respostas diretas são abordadas as brincadeiras cantadas, os espaços culturais, cinema e audiovisual e tecnologias digitais com alguns exemplos e sugestões para inspirar novas ideias e ações."

Com uma linguagem didática e uma bela diagramação, o ebook oferece diferentes possibilidades de complementar os temas tratados com a indicação de links e outros recursos multimídia que podem enriquecer a leitura e inspirar outras relações, experiências e práticas culturais com as crianças. Experiências e práticas significativas, qualificadas e responsáveis, tão necessárias para reafirmar os direitos das crianças e o papel do adulto nessa formação e que não podemos deixar de refletir criticamente.

É também por isso que continuamos a caminhar juntas em outros projetos que articulam infância, cultura, arte, mídia, tecnologia e educação.

Bem-vindos a esta leitura!

Florianópolis, fevereiro de 2020



APRESENTAÇÃO



Quais são as suas memórias mais marcantes da infância?

Se você nasceu até o início dos anos 1990, é muito provável que muitas dessas memórias envolvam brincar em espaços abertos como a rua, praças e terrenos baldios. Talvez essas memórias venham acompanhadas da letra de uma ou outra canção que você aprendeu com os avós, pais e professoras. Ou sejam canções que embalavam a corda ou a ciranda com os amigos do bairro nas festinhas de aniversário. Os passeios da escola a museus e marcos históricos da sua região, muito provavelmente, também fazem parte desse conjunto de memórias especiais! E os filmes? Com certeza você se lembra da primeira ida ao cinema. De ver e rever animações no videocassete ou da eterna espera para que um grande filme de aventura chegasse à televisão.

Essas memórias de infância ajudaram a compor nossa personalidade, quem nós somos e de que modo nós vemos o mundo. As memórias nos acompanham hoje, e se fazem presentes com maior força especialmente quando nos deparamos com o grande desafio de nos tornarmos educadores. Seja no âmbito familiar, seja na formação profissional, a tarefa de educar coloca a nossa infância em confronto com a infância contemporânea, permeada por tecnologias que se transformam rapidamente e por um crescente sentimento de insegurança nos espaços abertos.

Para a filósofa alemã **Hannah Arendt** (2014), educar é uma tarefa que exige a demonstração de nossa responsabilidade sobre o mundo para apresentá-lo às crianças que chegam para, sobre este mundo, trazer a novidade. Por mais que essa afirmação possa nos direcionar a uma ideia de futuro – um mundo novo a ser delineado pelas crianças –, também

abrange a preocupação com o processo de desenvolvimento desses sujeitos que trazem a novidade. E ainda, a preservação do mundo velho onde as crianças poderão inserir aquilo que vão construindo ao longo desse processo de conhecer.

No cotidiano não há interrupção entre os processos de conhecer “o velho” e construir a novidade. Se estendermos esse diálogo a **Paulo Freire** (2019), para quem o mundo “está sendo”, podemos considerar então que tanto o mundo, quanto os sujeitos que o habitam estão em um constante processo de transformação.

Com a rapidez dos avanços tecnológicos na contemporaneidade essa transformação, porém, pode acarretar desequilíbrios, pois estas tecnologias muitas vezes chegam sem que tenhamos tempo suficiente para conhecer todo o seu potencial e riscos. Por outro lado, não é raro nos deparamos com discursos que colocam a criança como autodidata diante destas novas tecnologias. Mas, será que o uso que a criança faz dessa tecnologia contribui para o seu desenvolvimento? O que elas aprendem com as tecnologias? Qual nosso papel, enquanto adultos educadores, diante deste cenário?

A educação das crianças no Brasil desde a Constituição Federal (1988) tornou-se um dever da família e do Estado, que se configura pelo contexto social, cultural, político, econômico e, também, tecnológico. Deste modo, à medida que tratamos da educação das crianças falamos dos diferentes agentes envolvidos nesse processo que colaboram para a sua formação integral em todos os seus aspectos (físico, psicológico, intelectual e social), e para a construção de uma infância na contemporaneidade.

Pesquisadores da educação e infância, em um trabalho que envolve outras áreas como medicina, psicologia e sociologia, articulam essa demanda em "três pés": proteção, provisão e participação. Ou seja, tanto no aspecto físico, psicológico, intelectual e social, nosso esforço é de garantir que as crianças tenham espaço de participação não apenas como "receptoras de direitos", mas como produtoras da sua própria cultura, respeitando suas singularidades.

É nesse sentido que "Arte, cultura e tecnologia: possibilidades educativas com crianças" ensaiá algumas questões e possíveis trajetórias para você que, assume esse papel de educador e, se vê diante da tensão entre as memórias de infância que nos acompanham e as múltiplas possibilidades de um presente permeado pelas tecnologias.

Ao tratarmos das crianças em suas diversas formas de aprender e se desenvolver entendemos o adulto como responsável pela ampliação do repertório cultural lúdico que considera as especificidades dessa fase de vida. Desse modo, este livro traz algumas questões emergentes sobre a educação das crianças, envolvendo não apenas as tecnologias, mas também retomando algumas dimensões presentes em nossa infância. A partir de um jogo de perguntas e respostas diretas são abordadas as brincadeiras cantadas, os espaços culturais, cinema e tecnologias digitais com alguns exemplos e sugestões para inspirar novas ideias e ações.

E assim, enquanto um coletivo formado por professoras e pesquisadoras, que aqui escreve, evidenciamos que nosso objetivo é contribuir para a educação das crianças ao discutir e apresentar materiais qualitativos que possibilitem a ampliação dos repertórios infantis e dos adultos responsáveis pela mediação entre as crianças e o mundo. Afinal, muito se discute o que "não é recomendado" para as crianças, mas pouco se aprofunda naquilo que pode ser qualitativo para a sua educação.

E este é o propósito deste livro, levar ao público em geral (acadêmicos/as, professores/as, famílias) possibilidades educativas de acesso a um repertório cultural amplo e para além do viés comercial, com enfoque em elementos e produções culturais brasileiras e regionais. Tudo isso em um respeito ao direito à infância de brincar, aprender e se desenvolver em suas diversas linguagens.

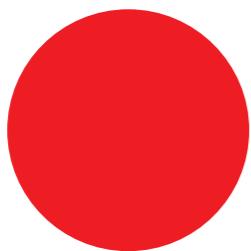




Brincadeiras cantadas

O que são as
brincadeiras
cantadas?

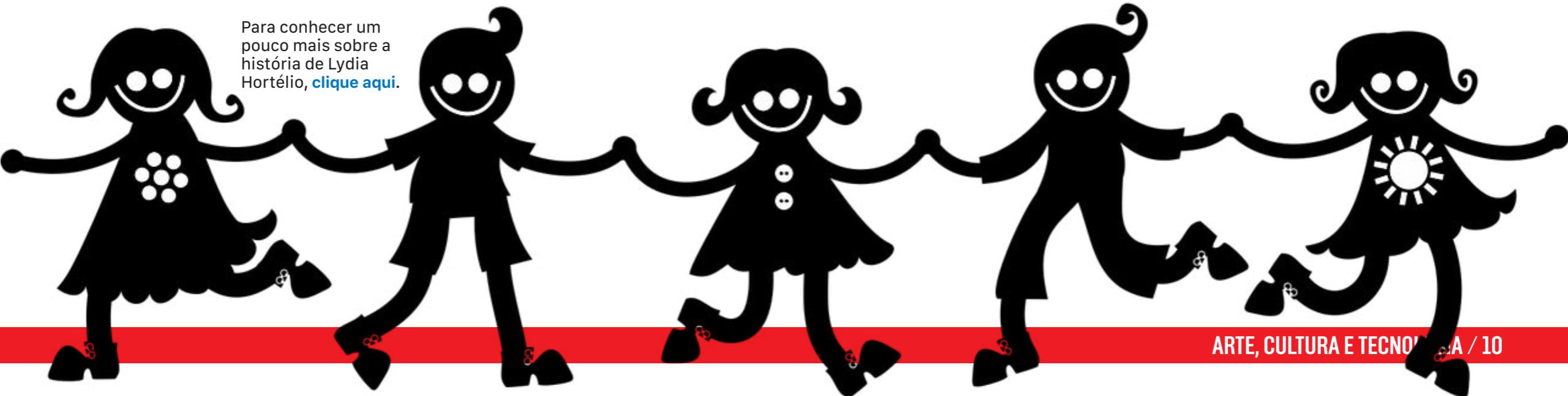
LIZYANE F. SILVA DOS SANTOS



O que são as brincadeiras cantadas?

Como diria a grande educadora musical brasileira Lydia Hortélio a brincadeira cantada é “uma música a ser brincada”. Ela recebe essa definição porque geralmente acontece em grupo, com elementos fundamentais e expressivos da música como ritmo, melodia, harmonia, tempo e dinâmica, em uma inter-relação com o corpo, com a palavra, com a liberdade de movimentos, que não precisam ser coordenados, e possibilitam a ação de brincar, a criação e recriação, além de desencadear a ludicidade em seus participantes.

Para conhecer um pouco mais sobre a história de Lydia Hortélio, [clique aqui](#).



E qual a origem das brincadeiras cantadas?

Podemos dizer que não existe um consenso sobre este assunto, assim como não há consenso sobre sua terminologia, pois as brincadeiras cantadas e/ou brinquedos cantados, ou, ainda, músicas tradicionais da infância, como são reconhecidas por alguns autores podem ter se originado de múltiplas formas. Há registros de que algumas faziam parte das cerimônias da corte; de jogos e danças de adultos que mais tarde foram adaptadas e/ou imitadas pelas crianças; outras podem ter nascido de estórias contadas às crianças, nas quais foram dadas melodias; algumas surgiram a partir da “descrição” de cenas do cotidiano vivenciado por determinados grupos. E, ainda, existe a possibilidade de terem se originado de

canções populares, fandango ou críticas políticas.

Mas uma questão é certa: as brincadeiras cantadas sofreram influência dos povos indígenas, dos portugueses e outros imigrantes europeus e dos povos africanos que vieram para o Brasil. E com o passar do tempo se tornaram tradição por serem propagadas através das gerações pela oralidade, nos provocando a apreciar uma infinidade de crenças e costumes, compondo de modo permanente o acervo do patrimônio cultural brasileiro.

Por esse contexto histórico, a maioria não apresenta identificação de autoria, está em domínio público, e

conforme a região do país possui variação de letra, ritmo e gestos, que são aceitos, mantidos ou reformulados pela população local, conforme sugestão no final deste capítulo.

Existe algum site ou livro em que podemos encontrar repertórios de brincadeiras cantadas?

Sim. Atualmente muitas brincadeiras cantadas estão acessíveis através de dispositivos midiáticos, pois foram gravadas e regravadas por grupos folclóricos e/ou músicos famosos, que comercializam e/ou disponibilizam gratuitamente estas canções através de livros, CDs, DVDs, sites, streaming digitais e canais na plataforma YouTube.

Também é possível encontrar na internet vídeos amadores mostrando a utilização de determinadas brincadeiras em diversos espaços/contextos /instituições. O que, de certo modo, tem contribuído para a sua manutenção como repertórios de brincadeiras, uma vez que os modos de brincar das crianças contemporâneas são distintos das

gerações passadas, e as ruas, parques, praças deixaram de ser espaços de brincadeira livre infantil, devido a inúmeras questões, inclusive o aumento da violência nas cidades, o que por sua vez prejudicou o acesso a estes espaços e diminuiu consideravelmente a disseminação destas brincadeiras. Segundo **Perrotti** (1990) “o confinamento da infância ocasionou-lhe sérios problemas sócio-político-culturais. A cultura produzida pela infância livremente nos espaços públicos foi progressivamente sendo assimilada pelos espaços privados à medida que urbanização e a vida burguesa avançavam”. (p.92)

Há diferença entre as brincadeiras cantadas e os brinquedos cantados?

Na verdade, os dois termos são usados como sinônimos, porém o primeiro termo desmistifica a ideia de materialidade/objeto que talvez o segundo possa causar nas pessoas, pois o que justamente difere esta brincadeira das outras são as relações interpessoais que elas possibilitam aos participantes, os encontros com o outro independentemente da faixa etária.

Salvo algumas exceções e adaptações, que podem vir a utilizar bolas, cordas, copos, tecidos ou papel, a maioria destas brincadeiras não necessita de materiais específicos para que aconteçam e possuem um significado, além do próprio corpo, da voz e da disponibilidade de vivenciar o momento.

Use sua criatividade! Invente novas brincadeiras! E brinque muito...



Existem vários tipos de brincadeiras cantadas?

Sim, as brincadeiras cantadas são classificadas por gêneros, tais como:

Acalantos: também conhecidas como cantigas de ninar ou de berço, são canções mais tranquilas, praticamente sem gestos, com letras

curtas e simples geralmente utilizadas para embalar os bebês na hora de dormir. Exemplos: Nana neném; Bicho- papão; Boi da cara preta.

Parlendas: são versos com poucas sílabas, curtos, repetitivos, com rimas, sem música, declamados em forma de texto verbal, nos quais se estabelece como base a acentuação para que sejam compreendidos. Exemplos: Batatinha quando nasce; Hoje é domingo, pede cachimbo; Uni, duni, tê; Cadê o toucinho que estava aqui?

Brincos: é um tipo de parlenda, mais utilizada com bebês ou crianças bem pequenas que geralmente é cantada envolvendo gestos que tocam o corpo da criança. Exemplos: Upa cavalinho; Serra serrador; Bate palminha.

Cantilenes: canções breves, simples e delicadas; poemas curtos. Exemplos: Bão-balalão.

Cantigas de roda: também conhecidas como cirandas, são canções cantadas com os participantes organizados em roda, geralmente com as mãos dadas, que segue um ritmo e algumas movimentações específicas. Exemplo:

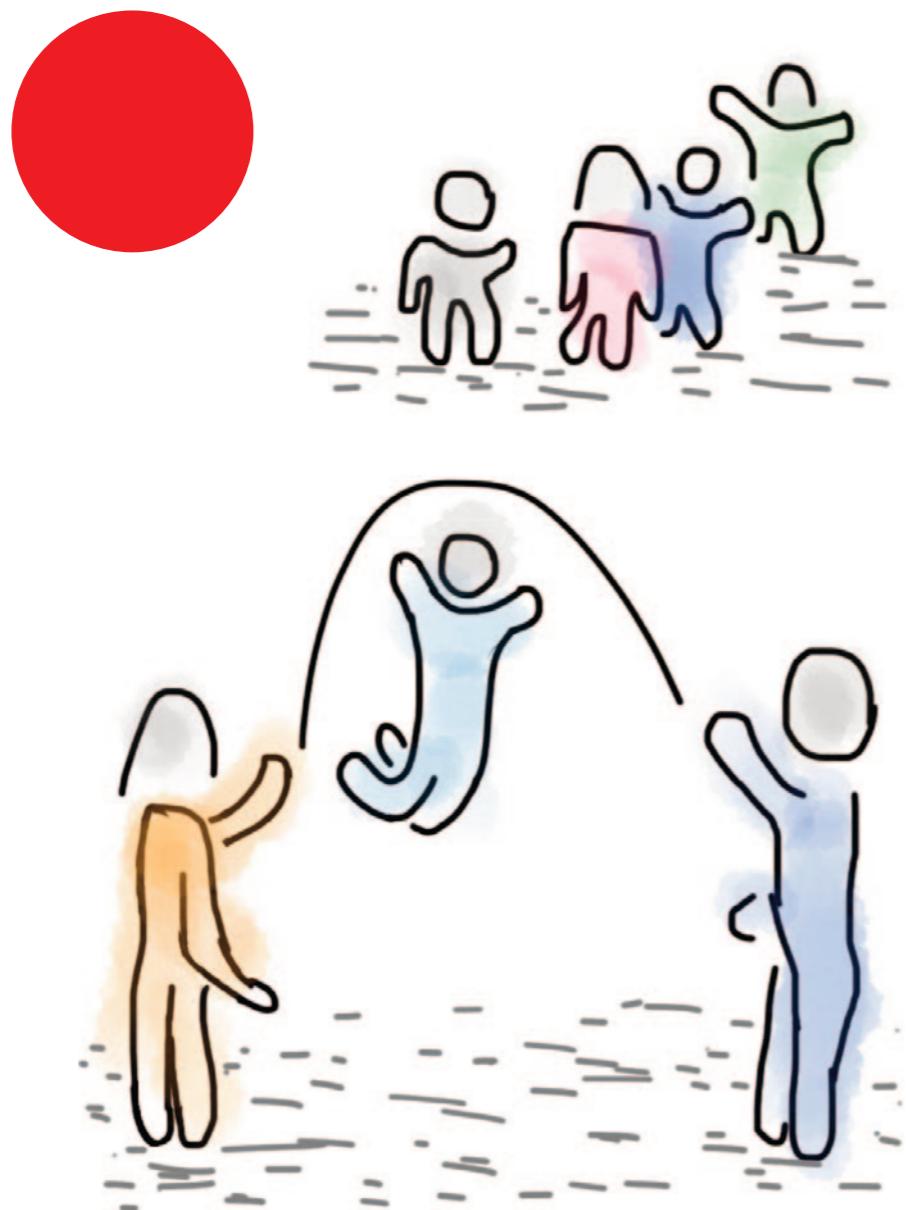
Ciranda-Cirandinha; Atirei o pau no gato; Roda Cutia.

Cantigas de versos: são rodas onde as crianças brincam de jogar versos, que podem ser inventados na hora ou alguns já memorizados por elas de outras ocasiões. Exemplo: Batatinha quando nasce.

Histórias cantadas: são histórias as quais foram dadas melodias e possuem um enredo com o desfecho para seus personagens. Exemplos: A linda Rosa Juvenil; O cravo e a rosa.

Fórmulas de escolha: são brincadeiras rápidas, divertidas, normalmente quadrinhas, que servem geralmente para formar equipes e/ou iniciar uma brincadeira. Exemplos: Adoleta; Vaca Amarela; Uma pulga na balança; Lá vai a bola.

Pula-corda: brincadeira em grupo, onde as crianças são desafiadas a realizarem diversos movimentos (colocar a mão no chão, ou pular com apenas um de seus pés, por exemplo), enquanto pulam uma corda que é girada por outros, em velocidades distintas conforme o ritmo da música escolhida para a brincadeira. Exemplo: Cobrinha; Um homem bateu em minha porta...



Jogos de mãos: brincadeira em que duas ou mais pessoas realizam diversos movimentos com as mãos, sincronizados com o ritmo da música escolhida, às vezes os movimentos se alternam com outras partes do corpo. A velocidade da brincadeira pode variar, quanto mais rápido, mais difícil é manter o sincronismo. Exemplo: Papagaio Louro; Babalu.

Jogos de copos: é uma brincadeira cooperativa, pois desafia os participantes a terem sincronia no momento de realizar a troca dos copos de forma ritmada. É necessário, também, agilidade quando o movimento for bater com o copo no chão ou na outra mão, respeitando o tempo da música. Exemplo: variação da canção Escravos de Jó.

Nestes links é possível ver outras variações de jogos de copos, em contextos diferentes



Clique aqui para ver o video da Palavra Cantada: Fome Come.

Canções acumulativas: são brincadeiras que exigem atenção, memorização e repertório, pois desafiam os participantes a acrescentar elementos na brincadeira (palavras, sons, gestos), sem desprezar o que os outros já haviam realizado anteriormente, de modo que, à medida que a música avança se torna maior e mais complexa, por possuir muitos elementos. Exemplos: A velha a fiar; A árvore da montanha; Fui visitar minha tia em Marrocos.

Convido você a escolher a que mais se identifica e chamar alguém para brincar e, quem sabe ainda, lembrar das brincadeiras cantadas de sua infância! Divirta-se.



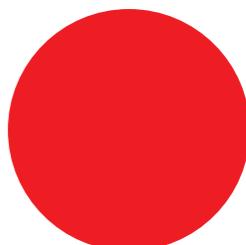
E clique aqui para um video com brincadeira semelhante, com Ana Kendrick, em inglês.

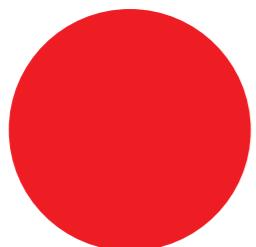
Com que idade as crianças podem começar a brincar com esse tipo de brincadeira?

Existem brincadeiras cantadas específicas por faixa etária?

As brincadeiras cantadas estão ao alcance de qualquer faixa etária e é importante adequar a idade, as facilidades e limitações das pessoas envolvidas. Vale lembrar que alguns gêneros/tipos instigam mais a atenção em determinadas idades do que outros.

Deste modo, é importante conhecer as brincadeiras antes de propor a um grupo ou sujeito e preparar o momento, pois o grau de interesse e motivação se dará conforme as necessidades de desenvolvimento, a fase de vida que cada um está passando e pelo desenrolar da proposta. Mas, pela minha experiência, posso dizer que é difícil aquele/a que não entra na brincadeira.





Qual a importância das brincadeiras cantadas para o desenvolvimento infantil?

As brincadeiras cantadas permitem uma grande variedade de propostas e cada uma delas permite oportunidades distintas para o desenvolvimento integral dos sujeitos, elas podem aliar aspectos cognitivos, físicos, afetivos e sociais às pessoas, pois possibilitam integração da criança desde muito cedo ao meio e à cultura.

Em relação aos aspectos cognitivos, as brincadeiras cantadas podem auxiliar no processo de construção de conhecimentos das crianças, partindo do interesse que elas tenham pelos conteúdos das canções. Além disso, a vivência rica de apropriação da estrutura da língua materna (rimas, versos, encenações, diálogos, etc.), contribui para ampliação de vocabulário, para um fonetismo claro, aguçando a criatividade, a imaginação, a ludicidade e atenção. Tais aspectos são primordiais para desencadear aprendizagens futuras.

Já no que se refere ao desenvolvimento motor, as



brincadeiras podem oportunizar uma melhor percepção corporal, a agilidade/tempo de resposta, o desenvolvimento do ritmo e de suas estruturas temporais, além de incentivar a coordenação motora e o domínio da organização dos movimentos no espaço, incluindo a lateralidade (direita/ esquerda) por sugerir comandos/ações que se harmonizam com as músicas como: mexer a cabeça, dar dois pulinhos, levantar a mão direita, mexer o pé esquerdo, etc.

Embora esses movimentos possam parecer simples aos olhos dos adultos, para as crianças, determinadas atividades geram um

grande esforço, um enorme poder de concentração/atenção e controle do tônus muscular, funções que necessitam de um comportamento consciente dos sujeitos.

As brincadeiras cantadas também podem contribuir para a ampliação das relações sociais das crianças. Ao assumirem uma postura brincante, os pequenos podem amenizar a timidez, tendo uma oportunidade de se conhecer e conhecer aos outros melhor, podem se expressar de modo espontâneo, interagir e cooperar em grupos, construindo valores pessoais, aguçando a afetividade e a empatia pelos outros.

Através da representação de papéis, do jogo dramático, da espera pela sua vez em participar e/ou de tomar para si o papel de destaque, as crianças começam a estabelecer limites para si e para o contato que pretendem estabelecer com os outros, percebendo o que lhe agrada ou desagrada, o que lhe diverte ou causa estranhamento, e aos poucos vão se sentindo mais motivadas e atraídas a participar.

É importante sempre lembrar do olhar sensível e respeitoso para as crianças que, em determinado momento, não desejam se envolver nas propostas, seja porque não se sentem à vontade, ou simplesmente porque aquele gênero escolhido não lhes agrada no momento.

Vale destacar que a organização em roda, contribui de modo muito importante para a rede de relações que o sujeito estabelece durante a brincadeira, pois tem como característica a acolhida, na roda não há hierarquias, todos conseguem trocar olhares por igual, dando uma sensação de pertencimento ao grupo.

Existem regras para as brincadeiras cantadas?

As regras existentes nas brincadeiras cantadas são simples e podem ser modificadas por quem estiver brincando. O mais importante é combinar as alterações para que todos os participantes se sintam incluídos. Além disso, as brincadeiras devem ser adequadas às condições físicas, motoras e cognitivas de quem participará, para que todos tenham as suas especificidades acolhidas. Inclusive, é muito interessante incentivar variações, trabalhar as diferenças, acrescentando novas palavras, estrofes, novos passos e outros movimentos. Tudo isso torna esses brinquedos uma forma essencial para desenvolver a autonomia, o pensar e o agir criativo.

Mas no Brasil, quem são as pessoas que trabalham com as brincadeiras cantadas?

No Brasil há muitas pessoas em diversas áreas que se dedicam a estudar, registrar e preservar esta cultura: artistas, folcloristas, professoras/es, educadores físicos,

profissionais da recreação e lazer, musicistas, pesquisadores, etc. Seria injusto eu destacar apenas alguns nesta escrita, porém neste capítulo gostaríamos de convidá-los a conhecer um pouco mais sobre o universo mágico e potente destas brincadeiras. Junte seus amigos/familiares ou leve para a escola, garanto que depois que você experimentar ser um brincante, você nunca mais será o mesmo.



Vamos brincar?

Lavadeira

O sol vem nascendo ali
Eu vi uma velhinha assim
Com a roupa deste tamanho
E água pequininha

Refrão: Lava, lava lavadeira
Quanto mais lava mais cheira (2x)

O sol vem nascendo ali
Eu vi uma velhinha assim
Com a roupa deste tamanho
E água pequininha

Refrão: Esfrega, esfrega lavadeira
Quanto mais esfrega mais cheira
(2x)

Torce, torce lavadeira
Quanto mais lava mais cheira (2x)
Estende...
Passa...
Guarda....



Como se brinca?

Em roda, os participantes cantam os versos da canção seguindo os gestos, na parte do "sol" todos apontam para o céu; na segunda frase imitam uma "velhinha"; na terceira, fazem com os dois braços como se estivessem segurando uma trouxa grande de roupa; e na parte da "água" usam dois dedos para representar pouca água em um recipiente. Na parte do refrão os gestos são livres e se alternam conforme a escolha da roda. A ação de lavar pode ser representada como se estivesse esfregando a própria roupa, por exemplo.

Dança do chep-chep

1ª parte Fui à Nova York visitar a minha vó, e ela me ensinou a dançar o chep-chep

2ª parte Dança do chep-chep, dança do chep-chep, dança do chep-chep, chep-chep, auê!

Como se brinca?

Em roda, na posição em pé, um dos participantes fica no centro para ensinar a letra da música. Na primeira parte os movimentos são livres, geralmente bate-se palmas; na segunda parte da música o participante que estiver no centro para na frente de um outro e inventa uma dança ao seu estilo, a pessoa escolhida deverá repetir os gestos. Na continuação o participante irá parar em frente de uma outra pessoa e dançar ao seu jeito até que todos tenham participado. Uma variação desta brincadeira pode ser com a repetição dos movimentos em conjunto, independentemente de quem foi o escolhido da vez.

Olaria do povo

Nome do participante... Vai ter que entrar na olaria do povo (2 x)
Ele(a) desce como um vaso velho e quebrado e sobe como um vaso novo (2x)

Como se brinca?

É uma brincadeira em grupo, todos se reúnem em pé e em círculo. A música sempre inicia com o nome de um dos participantes da roda, o escolhido deve ir ao centro e abaixar-se como um "vaso velho e

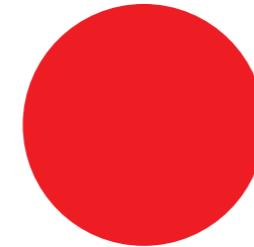
quebrado" (sem animação) e levantar como um "vaso novo" (muito animado), os movimentos podem ser livres e variados, podem ser associadas palmas como acompanhamento da canção. A brincadeira segue até que todos os nomes tenham sido cantados e todos tenham entrado na roda. Ao final, canta-se "Todo mundo vai ter que entrar..." e todos entram na roda ao mesmo tempo.

Alface

*Alface estava crescendo
Veio a chuva e quebrou o galho
Rebola, chuchu, rebola, chuchu
Rebola senão eu caio (x2)*

Como se brinca?

É uma brincadeira em grupo, todos se reúnem em pé e em círculo. E seguem a letra da música, quando o "alface cresce" pode-se colocar as mãos para cima, na parte da chuva pode-se descer as mãos devagar, em etapas, ou bem rápido inclinando o corpo para frente e para baixo ao mesmo tempo; no refrão os participantes colocam as mãos na cintura e remexem os quadris, na parte do "caio" todos podem sentar no chão.



Peixinho no aquário

1^a parte *Eu tenho um peixinho no aquário colorido e brincalhão.*

2^a parte *Gira, gira que mergulha só pra chamar atenção. (x2)*

Como se brinca?

Esta brincadeira pode ser em duplas e/ou em grupo. Na primeira parte os participantes unem as duas mãos e as movimentam como se fosse um peixe nadando no aquário, na segunda parte eles giram os dois braços em torno um

do outro, e depois junto novamente as mãos subindo em movimentos ondulares como se o peixinho estivesse nadando para sair do aquário.

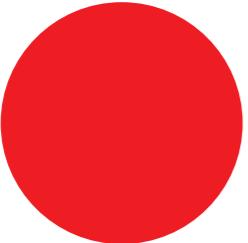
Eu tenho uma casinha

1^a parte *Eu tenho uma casinha, assim, assim.*

2^a parte *Eu bato na portinha, assim, assim, assim.*

3^a parte *Engraxo os meus sapatos, assim, assim.*

4^a parte *E pela chaminé, a fumaça sai assim.*



Como se brinca?

É uma brincadeira em grupo, todos se reúnem sentados no chão e em círculo. Na primeira parte fazer um triângulo, juntando os indicadores, que vai ser a casinha, começa-se fazendo o movimento que imita uma casinha pequena e ao longo da música vai aumentando. Na segunda parte, fecha-se uma das mãos e faz o movimento como se estivesse batendo na porta, do mesmo modo que na primeira parte começa com movimentos sutis e vai expandindo-os no decorrer da

canção. Na terceira parte, deve-se fingir lustrar os sapatos, com os braços paralelos, três vezes. (Direita para cima e esquerda para baixo, esquerda para cima e direita para baixo, direita para cima e esquerda para baixo). E na quarta parte fazer com um dos dedos uma espiral, que sobe.

Cada vez que repetir a música, ir aumentando o 'tamanho' dos gestos e o volume da voz, até que alcance o máximo de tamanho com os gestos.

Sapo cururu

1ª parte Sapo cururu, panela no fogo,

Arroz ta crú (2x)

Eu fui passear no mato, e era um mato sem fim...

2ª parte Eu vi o sapo tocar viola,
3ª parte- E as mãozinhas fazendo assim..

Tic, ti prá lá

Tic, ti prá cá

Toca viola que eu quero dançar (2x)

E as perninhas fazendo assim...

Tic, ti prá lá

Tic, ti prá cá

Toca viola que eu quero dançar (2x)

E a cabeça fazendo assim...

E o corpo inteiro fazendo assim...

Como se brinca?

Em roda, na posição em pé, formar como se fosse um trem. Na primeira parte começa a caminhar, cantando e batendo palmas. Na segunda parte, todos param e imitam tocar uma viola. Na terceira parte mexem o membro do corpo solicitado, para fora da roda quando cantar "pra lá" e para dentro da roda quando cantar "pra cá". Na parte que for solicitado o corpo inteiro, deve-se remexer todo o corpo.

Indicações de alguns materiais relacionados às brincadeiras cantadas

Filmes que podem ajudar a refletir sobre a brincadeira:
(para ver, clique no título do filme)

MITÃ

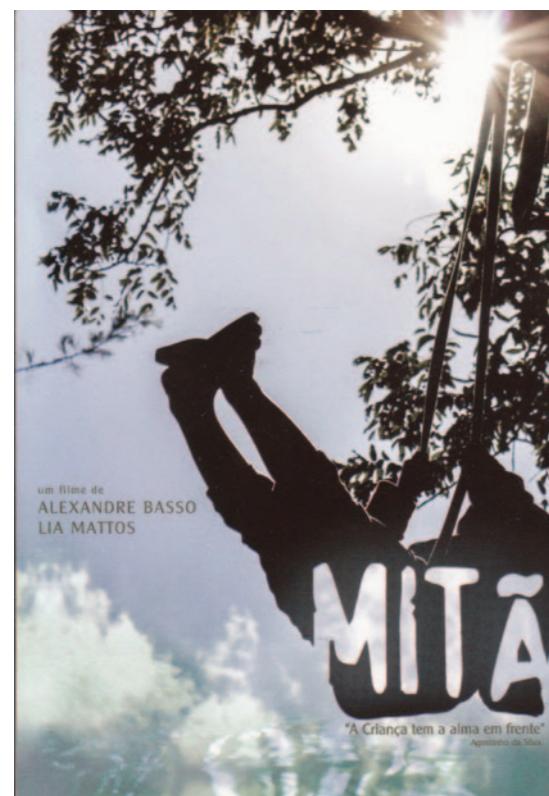
Documentário, Brasil, 2013, 52 min
Direção: Lia Mattos, Alexandre Basso
Produção: Espaço Imaginário

TERRITÓRIO DO BRINCAR

Documentário, Brasil, 90 min, 2015.
Direção: David Reeks e Renata Meirelles

TARJA BRANCA

A revolução que faltava
Documentário, 80 min, 2014.
Direção: Cacau Rhoden



As músicas, em CDs:

CONTAR CANTANDO: LAGUSTA LAGUÊ (CD)

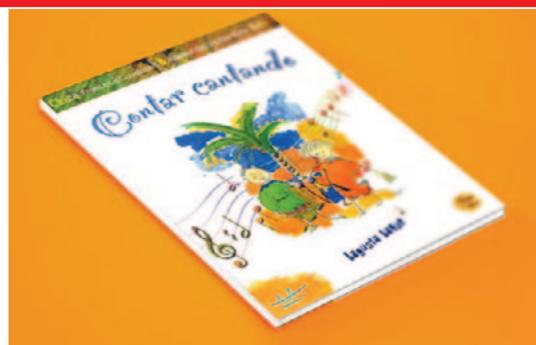
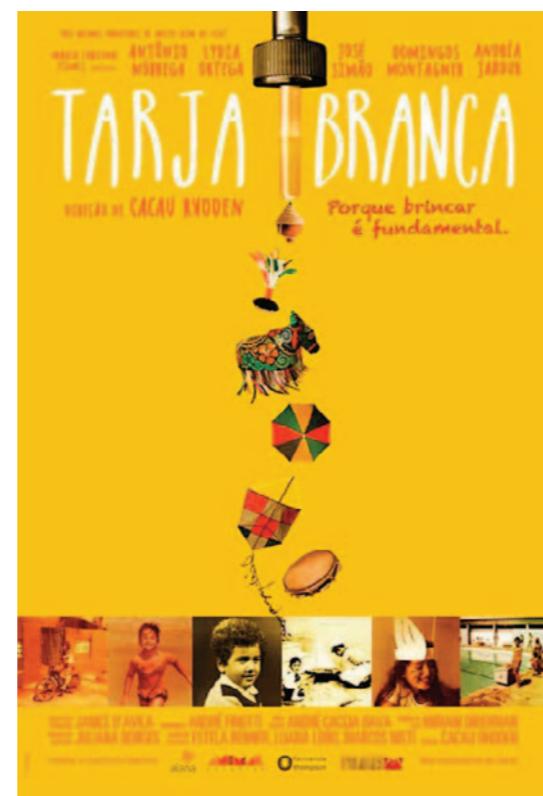
Compositores/Produtores: Francisca Cavalcanti e Adelino dos Santos Neto.
Gravadora: Sony Music/ Prêmio Cultural Fundação Catarinense de Cultura de Florianópolis. 2000

CANÇÕES DO BRASIL O BRASIL CANTADO POR SUAS CRIANÇAS (CD-LIVRO)

Autores: Sandra Peres e Paulo Tatit
Gravadora: Palavra Cantada
Cidade: São Paulo. 2001

ABRA A RODA TIN DÔ LÊ LÊ

Pesquisa e direção: Lydia Hortélio
Ano 2002
(Para ouvir, clique aqui)



Ô, BELA ALICE

Pesquisa e direção: Lydia Hortélio
Gravadora: Casa das 5 pedrinhas
Ano: 2004

PANDALELÊ BRINQUEDOS CANTADOS

Autor: Palavra Cantada
Editora: MCD COM.PRODUTOS. 1980
(para ouvir, clique aqui)

LENGA LA LENGA JOGOS DE MÃOS E COPO (CD)

Compositores: Viviane Beineke e Sérgio Paulo Ribeiro de Freitas
Gravadora: Ciranda Cultural Ano: 2006



BRINCADEIRAS DE RODA, ESTÓRIAS E CANÇÕES DE NINAR

Gravadora: Eldorado
Artistas: Solange Maria / Diversos
Artistas relacionados: Antônio Nóbrega
Ano: 1983
(para ouvir, clique aqui)

Livros, com CD

EU VI AS TRÊS MENINAS

Autora: Lucilene Silva
Ano: 2014
(para ouvir, clique aqui)

PARA OS PEQUENOS

Autoras: Maristela Loureiro e Ana Tatit
Editora: Melhoramentos
Ano: 2015.

Sites:

(para ver, clique no nome do site)

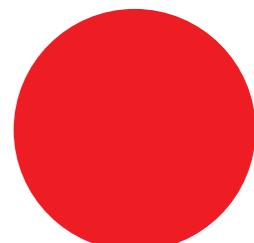
OCUPAÇÃO LYDIA HORTÉLIO

PALAVRA CANTADA

MAPA DO BRINCAR FOLHA DE SÃO PAULO

BIA BEDRAN

BARBATUQUES

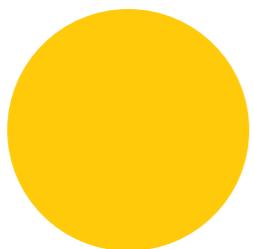


?

Espaços culturais

O que são
espaços
culturais?

LÚCIA VALENTE



O que são espaços culturais?

Espaços culturais são locais que pertencem ou são relativos à cultura, onde se vive cultura. Esses espaços podem ser os mais variados como bibliotecas, teatros, cinemas, museus e galerias de arte, e como a cultura está em todos os lugares onde está o ser humano, também as cidades, as ruas, os parques e os jardins são espaços culturais. O que muda nossa apreensão dos espaços como culturais é a maneira como nos aproximamos, como somos apresentados a eles, como conhecemos suas histórias, a história por trás deles. Por isso é importante que, desde cedo, as crianças os conheçam e deles usufruam para que se familiarizem e construam seus próprios significados.



O que é ação educativa? E mediação?

Ação educativa é o planejamento de atividades para uma determinada exposição. Mediação é a ação que possibilita melhor fruição do espaço cultural.

Quando se estuda Museologia ou Artes Visuais existe uma disciplina chamada "Ação Educativa" que trata do planejamento de ações, atividades, conteúdos que poderão ser explorados em uma exposição. Ao planejar a exposição, o curador ou responsável já pensa que ações serão essas.

Nesse plano, o curador pensa na acessibilidade, além de outros itens, que incluem os públicos com deficiências visuais, motoras, assim como o público infantil.

Em alguns espaços a mediação é realizada por monitores, profissionais ou outras pessoas treinadas (da própria instituição) que estudam os acervos para explicar ao público, receber escolas, enfim, interagir e auxiliar no processo de comunicação da exposição. Um bom mediador sabe ouvir e falar no momento oportuno, respeitando seu público.

Curador e curadoria de museus e de exposições

*A bibliografia especializada aponta o curador como o responsável por um acervo, como o especialista em um campo de conhecimento, como aquele profissional apto a assumir a direção de um museu. Mas, ainda de acordo com **Maria Cristina Bruno** (2015), professora e museóloga, e assumindo um conceito mais atual e abrangente, a curadoria é a somatória de distintas operações que entrelaçam intenções, reflexões e ações, cujo resultado evidencia os seguintes compromissos com:*

- ▶ *possibilidades interpretativas de ressignificação dos acervos e coleções;*
- ▶ *a aplicação de procedimentos museológicos de salvaguarda (conservação), sem prejuízo da comunicação; e*
- ▶ *processos curatoriais que possibilitem decodificar as necessidades das sociedades em relação à função contemporânea dos museus.*

Talvez, por essa razão, muitos visitantes de museus, galerias de arte e exposições preferem percorrer as salas por sua conta, ou, quando é oferecido, usar os audioguias, QR codes ou aplicativos disponíveis nesses espaços.

Em outros locais também podemos encontrar voluntários (professores, historiadores da arte, etc.) que se dispõem, em determinados horários e dias da semana, a explorar temas, obras ou artistas específicos para o público interessado, geralmente pequenos grupos.

"A importância do silêncio no espaço da comunicação é fundamental. De um lado, me proporciona que, ao escutar, como sujeito e não como objeto, a fala comunicante de alguém, procure "entrar" no movimento interno do seu pensamento, virando linguagem; de outro, torna possível a quem fala, realmente comprometido com comunicar e não com fazer puros comunicados, escutar a indagação, a dúvida, a criação de quem escutou. Fora disso, fenece a comunicação".

PAULO FREIRE, 2019, p. 115

Alguns espaços culturais e museus costumam agendar horários para receber estudantes e grupos de crianças de escolas, para os quais preparam uma visita com recepção (acolhimento), explicação do tema, tempo livre para exploração do espaço e, ao final, a realização de alguma atividade.

Como preparar uma visita a um espaço cultural?

Quando se planeja uma visita a um museu ou exposição, pode-se envolver as crianças na construção de objetivos e trajetórias nesse espaço, para que aproveitem bem a oportunidade, bem como para que essa visita não se torne apenas uma maneira de "sair da escola e matar tempo".

Mas, depois de entrar naquele espaço, deve-se permitir que as crianças tenham seu próprio tempo para



Museu de Cognac, França



Museu do Brinquedo, Florianópolis

"Quem somos nós senão uma combinatória de experiências, de informações, de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis"

ÍTALO CALVINO, 1990, p. 138

explorar, conhecer, contemplar e, a partir de seu repertório, propor alguma atividade dirigida.

Preparar-se significa estudar a exposição, as obras, artistas (se for o caso) para ouvir e responder perguntas, interrogações, dúvidas e abrir-se ao diálogo, incentivando a imaginação, a interpretação subjetiva e a sensibilidade estética. O professor pode estar tratando de algum conteúdo que a visita poderá complementar ou esclarecer. Uma professora de biologia que visita o Museu do Lixo, em Florianópolis, todos os anos, afirma que, depois da visita, os alunos passam a perceber o mundo à nossa volta de uma forma diferente. Por exemplo, como nossa sociedade desperdiça recursos e descarta objetos em um volume impressionante. Vale a pena criar uma experiência agradável, que os provoque a conhecer mais e a querer voltar ao museu.

A reflexão da professora e pesquisadora em educação **Sônia Kramer** (1998, p. 210), diz respeito à escolarização dos museus, que muitas vezes são usados apenas para ilustrar os conteúdos, ela diz:

"(...) para ser educativa, a arte precisa ser arte e não arte educativa; do mesmo modo, para ser educativo, o museu precisa ser espaço de cultura e não um museu educativo. É na sua precípua ação cultural que se apresenta a possibilidade de ser educativo. O museu não é lugar de ensinar a cultura, mas, sim, lugar de cultura."

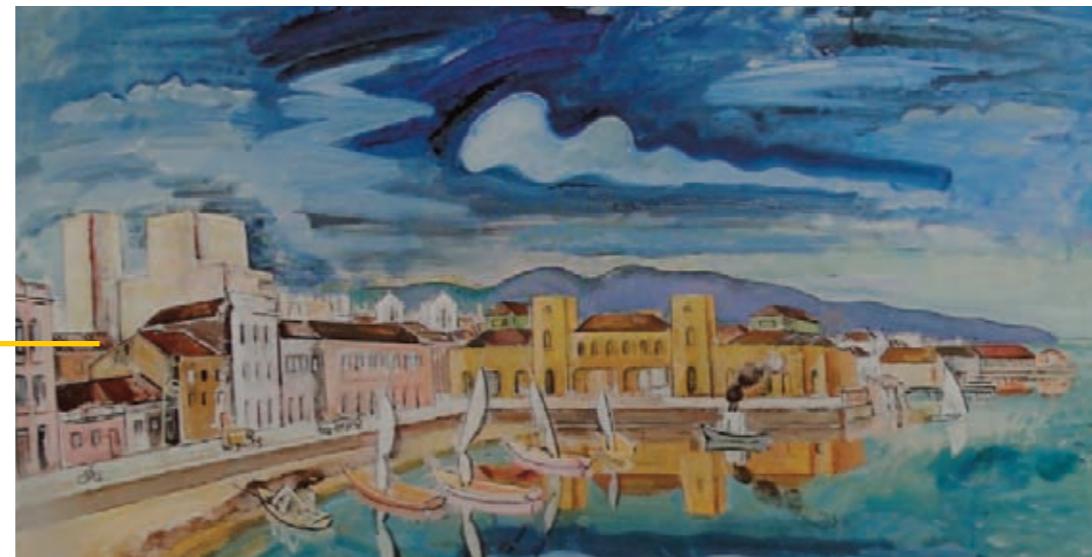
Para despertar nos alunos o gosto pela arte e o prazer no encontro com a cultura é preciso, também, desenvolver em nós mesmos esse gosto e esse prazer. Por isso é importante, para nós, adultos, conhecer, estudar, pesquisar e frequentar os espaços culturais disponíveis na cidade em que vivemos ou visitamos.

É nesse sentido que a pedagoga e professora, **Maria Cristina Carvalho** destaca *"a importância de valorizar a esfera cultural, sua natureza, suas funções, suas características, suas manifestações e suas desigualdades, e colocar-se em defesa de uma orientação cultural na formação de professores"* (2005, pag. 135).

Quando visitamos museus e exposições em família, também é

interessante que saibamos a que exposição estamos indo, consultando previamente a programação, não só para que nossos interesses coincidam com os das crianças, mas também para que seja apropriada para sua idade. Quando se faz uma visita a um museu em alguma viagem, por exemplo, mesmo que não se tenha uma agenda ou propósito específico, pode-se explorar a exposição com crianças pequenas de várias maneiras:

- ao percorrer uma sala com obras de arte, ler o nome do artista e da obra - Essa é a Mona Lisa e o pintor chamava-se Leonardo. Esse quadro é Duas Meninas ao Piano feito por Pierre Auguste Renoir. Esse é o Mercado Público de Florianópolis, feito por um pintor chamado Martinho de Haro. Assim, tenta-se dar, ao artista, uma face humana mais familiar, estabelecendo uma relação mais próxima com o autor e a obra.
- entrar em uma sala e pedir para que a criança olhe todas as obras e escolha uma de sua preferência. Depois, ler o nome da obra e do artista e conversar sobre o que lhe chamou a atenção, as formas e cores, o que está sendo

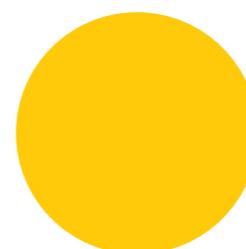


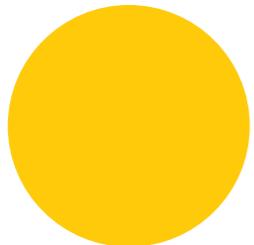
representado, se a pessoa está triste ou alegre, etc. Usar, enfim, uma obra para despertar sentimentos e um olhar crítico, sem objetivos didáticos ou de erudição.

- sentar em algum banco do museu e apenas observar as pessoas que

"A construção do conhecimento ou a produção do conhecimento do objeto implica o exercício da curiosidade, sua capacidade de crítica de "tomar distância" do objeto, de observá-lo, de delimitá-lo, de cindi-lo, de "cercar" o objeto ou fazer sua aproximação metódica, sua capacidade de comparar, de perguntar"

PAULO FREIRE, 2019, p. 83





passam e olham as obras. Essa é uma ótima maneira de descansar e ao mesmo tempo brincar. Às vezes, pode-se achar grandes coincidências entre o espectador e a obra!

- fazer uma jogo de achar objetos, detalhes, semelhanças nas obras.
- conversar com o segurança do museu para saber como é trabalhar ali. Ver, além dos objetos, as pessoas que passam seus dias naquele lugar.



Esta obra (Vista do Desterro) de Victor Meirelles retrata Florianópolis no final do século XIX e permite novas relações da arte com a geografia, história e meio ambiente, por exemplo.

Como os espaços culturais podem contribuir para o repertório das crianças?

Museus históricos

Conhecer o passado pelos objetos expostos em um museu histórico permite estabelecer algumas relações aparentemente não evidentes. Se observarmos os objetos no museu e aprendermos a ler esses objetos, podemos refletir sobre nossa vida e sobre os objetos que nos cercam na vida cotidiana. Há uma história na materialidade das coisas, como por exemplo, no mobiliário do museu, nas vestimentas, relógios e outros objetos que podem gerar comparações com seus usos, materiais e funções no tempo. Assim, podemos partir do que é familiar para o que nos é estranho e que se encontra nos museus.

Museus de arte

Muito se fala em "educação do olhar", que é um exercício, uma construção. Combinar percepção e sensibilidade para produzir conhecimento.

Adriana Ganzer, (2005), fala sobre a visita ao museu de arte como a proximidade com as obras originais que proporciona melhor visibilidade das cores, formas e técnicas das pinturas, dos desenhos ou das fotografias, suas dimensões e volumes. O hábito de ir ao museu, observar, discutir, questionar e pesquisar possibilita nas crianças aprender a fruir com sensibilidade e a olhar de uma maneira diferente, mesmo para as coisas mais comuns. Através da arte também podem ser explorados outros temas como história, geografia, meio ambiente, etc.

"(...) se pretendemos uma educação não apenas intelectual, mas principalmente humanizadora, a necessidade da arte é ainda mais crucial para desenvolver a percepção e a imaginação, para captar a realidade circundante e desenvolver a capacidade criadora, necessária à modificação dessa realidade".

ANA MAE BARBOSA, 2002, p. 5

O que fazer depois de uma visita a um espaço cultural?

Se uma visita foi bem planejada cabe ao professor, na volta à escola, buscar os elementos que foram importantes e propor uma atividade escrita, artística, de imagens, ou, utilizando as novas tecnologias disponíveis, como por exemplo uma entrevista entre pares sobre a visita.

O percurso até o museu pode ser explorado, chamando a atenção para a rua, os cartazes, as cores, as pessoas que se encontram no caminho. Essa experiência já se constitui como parte da visita,

"Portanto, não é fácil manter-se aberto à alteridade que interrogamos - e a experiência estética pressupõe isso (...) o olhar sensível não reconhece imediatamente; exige atenção flutuante. Depois, organiza e classifica. O contemplador ativo, ultrapassando os limites da obra e do artista, vai revelando símbolos, decodificando, estabelecendo sentidos. Com o reconhecimento, vem a interpretação, conservando a legitimidade do objeto estético".

FRAYSE-PEREIRA IN LEITE, 2005, p. 44

criando uma expectativa e despertando a atenção para detalhes antes não observados.

Em uma experiência realizada em uma disciplina do Curso de Pedagogia, solicitou-se aos alunos que fotografassem o caminho até o museu e coloquassem as fotos no WhatsApp do grupo, justificando a sua escolha. Essa foi uma boa experiência até porque, depois da visita, foi criado um mapa-roteiro com as fotos impressas dispostas no chão da sala, resultando num belo trabalho, com a participação de todos.

Perceber que a cultura está em muitos lugares deve ser o ponto de partida: não importa se for uma fortaleza, uma praça, uma rua ou uma exposição de arte. Provocar a curiosidade das crianças, respeitar seu tempo, suas histórias de vida e suas experiências, ser generoso e verdadeiro. Tudo isso deve fazer parte do guia para um bom mediador. O resto aprende-se com a prática e boa vontade.

Se você quiser pesquisar sobre os museus de Santa Catarina consulte o [Guia de Museus de Santa Catarina](#), e baixe o pdf.



Onde encontrar
espaços culturais
na Grande
Florianópolis?

Museu da Imagem e
do Som, Florianópolis

Oito municípios da Grande Florianópolis têm museus cadastrados nesse guia.

Biguaçu: Casa dos Açores/Museu Etnográfico

Governador Celso Ramos: Fortaleza de Santa Cruz de Anhatomirim

Nova Trento: Santuário Santa Paulina

Rancho Queimado: Casa

de Campo do Governador Hercílio Luz

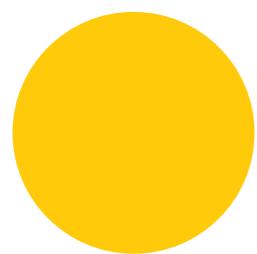
São Bonifácio: Museu Histórico Professor Francisco Serafim Guilherme Schaden

São José: Museu da Família Koerich e Museu Histórico de São José

Tijucas: Museu Tijucas

Florianópolis: possui cerca de 23 museus cadastrados.

Alguns museus de Florianópolis que vale a pena visitar



Para visitar o site,
clique no nome
do museu

Museu de Arqueologia e Etnologia Professor Oswaldo Rodrigues Cabral da UFSC

Existe desde 1965. Além do importante acervo de Arqueologia Pré-Colonial e Histórica, e de Etnologia Indígena, o Museu é guardião da coleção "Prof^a Elizabeth Pavan Cascaes", preservando o significativo acervo do artista Franklin Joaquim Cascaes, constituído por desenhos e esculturas que retratam o cotidiano, a religiosidade, lendas, mitos, folguedos folclóricos e tradições dos primeiros colonizadores da Ilha de Santa Catarina. Possui setor de Ação Educativa e recebe grupos por agendamento.



Museu do Homem do Sambaqui Pe. João Alfredo Rohr

Conhecido nacional e internacionalmente pelo seu importante acervo arqueológico recolhido pelo jesuíta que lhe dá o nome, situa-se no Colégio Catarinense. Atende escolas por agendamento.



Museu de Arte de Santa Catarina / Centro Integrado de Cultura

Criado em 1949, possui acervo importante de artistas catarinenses e nacionais, promove exposições temporárias e possui núcleo de ação educativa.

Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina / UFSC

Criado em 1999 pela professora Telma Piacentini com inspiração na obra de Franklin Cascaes. Possui acervo de aproximadamente 300 brinquedos e está aberto ao público na Biblioteca Universitária da UFSC. Possui Ala Pedagógica para atendimento a escolas.



Museu da Escola Catarinense / UDESC

Criado em 1992 e instalado definitivamente no prédio atual em 2007. Tem como objetivo principal a consolidação como espaço educativo não formal, responsável pela preservação do patrimônio cultural catarinense ligado à Educação. Faz agendamento para visitas mediadas.

Museu do Lixo

Criado em 2003 por iniciativa de servidores da Companhia Melhoramentos da Capital - COMCAP, para abrigar material em bom estado que tinha sido recolhido pelo serviço de coleta de lixo. Espaço destinado à Educação Ambiental, abriga milhares de



itens, vários dos quais doados por visitantes. Está localizado no Centro de Transferência de Resíduos Sólidos da Comcap, no Itacorubi. Agendamento de visitas de grupos e escolas por telefone.

Museu Victor Meirelles

Está instalado desde 1952 na casa da família do artista. Reformado, ainda não tem data de reabertura. Possui significativo acervo do artista e também realiza exposições temporárias de arte contemporânea.

Museu Ovo Eli Heil

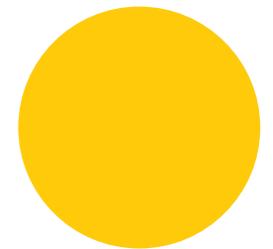
O Museu "O Mundo Ovo de Eli Heil" abriga o acervo da artista plástica catarinense Eli M. Heil, com exposição permanente de suas obras. Possui três espaços: a "Sala de Exposição", a "Sala de Esculturas" e o anexo que abriga a



obra "Presépio". Nos jardins do museu estão expostas, ainda, várias esculturas, com destaque para o conjunto de obras denominado "O Paraíso". Agendamento de visitas por telefone ou e-mail.

Museu Histórico de Santa Catarina / Palácio Cruz e Sousa

Instalado em 1986, no Palácio Cruz e Sousa, na Praça XV de Novembro. Possui cinco categorias de acervo: arquitetônico, arqueológico, arquivístico, bibliográfico e museológico. Agenda visitas mediadas e apresenta exposições permanentes e temporárias.





Fortalezas da Ilha de Santa Catarina

São José da Ponta Grossa e Santo Antônio de Ratones
Parte de um conjunto do sistema defensivo da Ilha de Santa Catarina, construído por volta de 1700, as fortalezas permaneceram em ruínas por muitos anos. Hoje, abertas à visitação pública e sob a tutela da UFSC representam patrimônio cultural e exemplos da arquitetura militar daquela época.

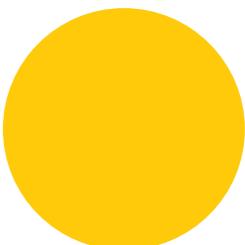


Museu da Imagem e do Som / Centro Integrado de Cultura

O MIS foi criado para preservar, documentar, pesquisar e comunicar acervos audiovisuais de relevância nacional e preferencialmente do Estado de Santa Catarina, dando continuidade ao trabalho realizado pelo Núcleo de Documentação Audiovisual (NDA) da Fundação Catarinense de Cultura (FCC), existente entre 1989 e 1998.

Fundação Cultural Badesc

Inaugurada em 2006 como "um espaço transdisciplinar, um universo que valoriza o artista e todas as formas de arte e cultura". Também proporciona diversas combinações e interligações dessas diferentes formas de fazer arte e de propagar conhecimento. Apresenta exposições temporárias, cursos e extensa programação em seu Cineclube. Realiza ação educativa.

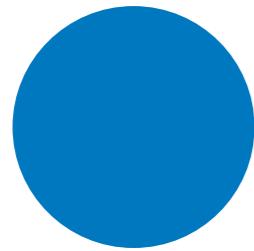


3

Cinema

Afinal,
o que é
cinema?

KARINE JOULIE MARTINS



Afinal, o que é o cinema?

Por mais simples que pareça, existem muitas formas de responder a essa pergunta. Provavelmente quando você a leu imaginou uma sala grande, em formato de auditório, com poltronas acolchoadas voltadas para uma tela que cobre toda a parede. O cheirinho de pipoca, a ansiedade durante os *trailers* e a empolgação quando as luzes apagam. Pode ter imaginado também um domingo chuvoso com amigos no sofá discutindo sobre qual filme de terror vão assistir na *Netflix*. Talvez uma longa viagem de ônibus com o *smartphone* na mão e alguns *road movies* na *playlist*?

Quanto mais maneiras temos de assistir filmes (e de produzi-los também), mais desafiador é encontrar uma resposta objetiva para definir o cinema. Com a ajuda de muitos pesquisadores, de diversas áreas, podemos admitir o cinema como um sistema de regras e convenções para criar sentidos a partir da combinação das imagens. Nesse sistema, outros pesquisadores vão perceber o potencial de uma linguagem que comunica de diferentes formas com imagens em movimento. Mas não podemos esquecer que o cinema é também o lugar em que vemos filmes.

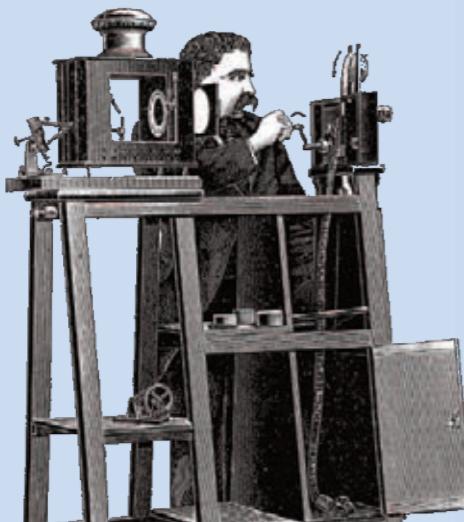
E podemos chamar de cinema também a indústria que produz esses filmes.

Então quando assistimos a um filme fora da sala de cinema, por exemplo, na escola, será que podemos chamar de cinema? E quando as crianças produzem um filme na escola? O fato é que o cinema sempre transitou por diversos espaços e esteve em diálogo com outras áreas, é claro deixando também suas contribuições nessa trajetória. Nas próximas páginas vamos apresentar um pouquinho dessas possibilidades de aproximação entre o cinema e a área da educação.



Que tal conhecer um pouquinho das origens do cinema?

Paris, 28 de dezembro de 1895. No subsolo do Grand Café, mais precisamente no Salon Indien, os irmãos August e Louis Lumière apresentam uma nova invenção: o cinematógrafo, uma máquina capaz de filmar e projetar imagens em movimento. O público curioso e apreensivo senta em cadeiras de frente para um painel improvisado, logo ocupado por um feixe de luz que se transforma na porta de uma fábrica. De lá saem operários e mais operários e a cena se repete por aproximadamente um minuto. Depois de outros pequenos filmes sobre o cotidiano e as ruas de Paris, surge na tela um trem em movimento. E ele se aproxima rapidamente!



Neste link você pode assistir a alguns filmes produzidos e projetados pelos Irmãos Lumière. Além do famoso "A chegada do trem na estação Ciotat", havia outros pequenos filmes sobre o cotidiano urbano em Paris. Note que o acompanhamento musical não é original, uma vez que naquele momento o equipamento não permitia a gravação e reprodução de sons e imagens sincronizadas. Algo que só foi possível no final dos anos 1920!

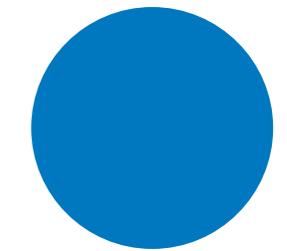
Algumas versões dessa história contam que muitas pessoas se levantaram assustadas com a possibilidade de serem atropeladas.

Pesquisadores na área do cinema chamam atenção para o grande esforço realizado por artistas e cientistas, ao longo da história da humanidade, no sentido de reproduzir a realidade – ou promover uma ilusão dela. Encontramos indícios desse esforço na pintura figurativa, por exemplo, ou na fotografia. Mas para que acreditássemos nessa ilusão, faltava algo: o movimento!

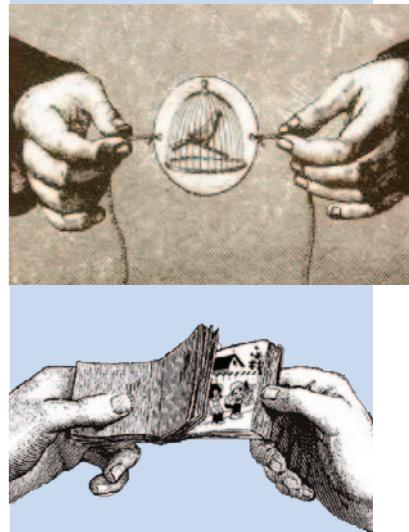
Então, no século XIX houve uma “corrida pelo movimento” que leva os cientistas a desenvolverem teorias e equipamentos óticos que permitiam a captação e o estudo do movimento. Por conta dessas pesquisas surgem também os brinquedos óticos, que

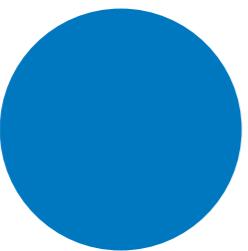
basicamente consistem em imagens fixas dispostas em sequência que, ao sofrerem ação de um movimento mecânico, nos causam a impressão de estarem se movimentando.

Todo esse esforço leva à invenção do cinematógrafo, usado naquela primeira projeção que mencionamos. Mas para chegar ao cinema como o conhecemos, foi necessário que outras pessoas ainda vissem no cinematógrafo, por exemplo, um potencial para contar histórias. **Alice Guy Blachè** foi talvez a primeira delas e em 1896 produziu "**A fada do repolho**", no qual uma fada retira crianças de grandes repolhos plantados em um jardim, por aproximadamente um minuto. Outra produção que merece destaque nesse sentido é "**Viagem à Lua**", realizada em 1902 nos Estados Unidos, pelo mágico/ilusionista Georges Meliès. No



Muito provavelmente você já testou um brinquedo ótico quando era criança, como o flipbook ou o taumatópio. Quer conhecer alguns brinquedos óticos? **Clique aqui.**





filme de 15 minutos, baseado no livro "Os Primeiros Homens na Lua", de H.G. Wells, cinco astrônomos entram em um foguete e viajam até o satélite. Lá, são capturados por "homens-lua". O filme traz cenários e fantasias teatrais e "trucagens" - sobreposição de imagens e cortes que podemos considerar os primórdios dos efeitos especiais.

Em diálogo com a literatura, o teatro, as artes visuais e a antropologia, a forma de se fazer filmes foi sendo transformada, ampliando seu potencial para contar histórias e



também para nos provocar diferentes sensações. Ao mesmo tempo, o cinema também foi origem de outras áreas que se desenvolvem, por vezes, se aproximando ou se afastando desse "sistema de formas", como a publicidade e a televisão, por exemplo. Além de, claro, hoje, compartilhar a mesma tela das tecnologias digitais com aquilo que é produzido por outros meios.

Por mais que isso cause algumas divergências teóricas acerca dos limites entre cinema e outros produtos audiovisuais, também proporciona novas experiências individuais e coletivas que há pouco mais de um século não passariam de sonhos. Vamos conhecer mais sobre elas?

Muito provavelmente você já conhece a série brasileira "Castelo Rá-Tim-Bum", criada por Cao Hamburger e Flávio de Souza, e exibida na TV Cultura entre 1994 e 1997. O episódio "**Luz, câmera, ação**" traz algumas aproximações com a história e os modos de produção de cinema, potencial para iniciar uma conversa com as crianças.

Onde pode acontecer uma sessão de cinema?

Você sabia que apenas 7,4% das cidades brasileiras têm salas de cinema? Segundo [relatório publicado pelo Observatório do Cinema e Audiovisual da Ancine](#) em 2018 o Brasil tinha apenas 3.347 salas de cinema espalhadas em 416 das suas 5.570 cidades. Esses dados demonstram que em muitos lugares a exibição de filmes em outros espaços pode ser a única maneira de se ter uma experiência coletiva de cinema.

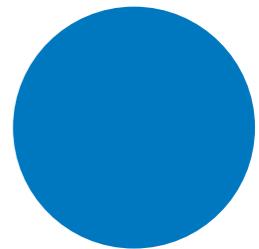
Hoje, com poucos equipamentos é possível fazer sessões de cinema em qualquer lugar que tenha espaço e segurança para o grupo de pessoas que se pretende acolher. Você já imaginou ver um filme em uma praça? Na praia? Em uma estação de trem desativada? Em uma Câmara de Vereadores? Espalhadas pelo Brasil e pelo mundo, há iniciativas públicas, de grupos particulares ou projetos sociais que se dedicam a realizar sessões de cinema diferentes daquela experiência que se conhece da sala de exibição comum, que na maioria das cidades, fica no shopping. Alguns desses grupos tornam suas sessões regulares e acabam se organizando para formar um cineclube.

O que é um cineclube?

Por definição, um cineclube é um espaço de exibição que reúne pessoas interessadas não apenas em assistir filmes, mas também discuti-los. É uma ideia que surgiu nos anos 1920, na França, e propiciou a construção de um pensamento acerca das questões ético-estéticas do cinema, ajudando a consolidá-lo como uma área de pesquisa. Além disso, em muitos lugares, também incentivou a produção de filmes com um maior teor de experimentação, quebrando regras e convenções de linguagem. No Brasil, surge, assim, o Cinema Novo, nos anos 1960, movimento que buscava um cinema que dialogasse mais com o povo, tanto na forma quanto no conteúdo.

Ainda hoje, no Brasil, você vai encontrar uma imensa diversidade de iniciativas de cineclubes. De modo geral, são espaços que oferecem sessões gratuitas, regulares, com

Se você quiser conhecer mais sobre os **princípios do cineclube**, [clique aqui](#) para ler o manifesto de autoria do cineclubista Felipe Macedo publicado na Pré-Jornada Nacional de Cineclubes de 2004.

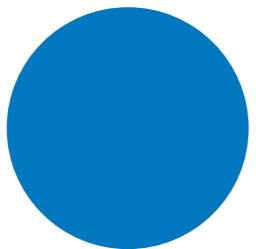


programação de filmes nacionais, regionais ou estrangeiros de difícil acesso. O cineclube tem dentre seus objetivos, a formação do público com um repertório mais amplo e diverso, além de oferecer espaço para a exibição de filmes independentes, ou seja, filmes realizados por pequenas e médias produtoras com financiamento coletivo, através de patrocínio ou edital. Geralmente esses filmes não conseguem espaço em salas de cinema e encontram na distribuição alternativa para cineclubes um meio para chegar ao público. Mais adiante falaremos sobre algumas plataformas que fazem essa distribuição.

Posso fazer uma sessão de cinema na escola?

"O cinema nos oferece uma janela pela qual podemos nos assomar ao mundo para ver o que está lá fora, distante no espaço ou no tempo, para ver o que não conseguimos ver com nossos próprios olhos de modo direto. Ao mesmo tempo, essa janela vira espelho e nos permite fazer longas viagens para o interior, tão ou mais distante de nosso conhecimento imediato e possível. A tela do cinema (ou o visor da câmera) se instaura como uma nova forma de membrana para permear um outro modo de comunicação com o outro (com a alteridade do mundo, das pessoas, das coisas, dos sistemas) e em si próprio."

ADRIANA FRESQUET, 2013, P.19



A professora e pesquisadora Adriana Fresquet (2013) nos apresenta uma dimensão do cinema que é profundamente relacionada ao processo de ensino-aprendizagem: o potencial de nos conduzir ao distante e a nós mesmos! As histórias e pontos de vista que o cinema traz nos marcam de modo semelhante às nossas memórias e podem nos ajudar a perceber de outra forma o cotidiano que nos cerca. Por isso, levar o cinema para a escola não significa apenas proporcionar momentos de entretenimento para as crianças ou trabalhar ludicamente alguns conteúdos curriculares, mas também incentivar a reflexão sobre a forma como olhamos e conhecemos o mundo.

Alinhados a esse pensamento, pesquisadores, professores e cineastas dedicaram-se a propor um projeto para tornar a exibição de filmes um componente curricular no Brasil. Assim, após muita discussão, em 2014 foi sancionada a **Lei 13.006** que demanda a exibição de 2 horas mensais de cinema brasileiro na escola. Pensando nessa demanda, mas também em iniciativas que possam surgir com outras finalidades, apresentamos algumas dicas para você organizar um cineclube na escola.



Equipe e projeto

É muito mais fácil nos mantermos motivados quando dividimos a responsabilidade sobre o trabalho. Portanto, consideramos que o primeiro passo para consolidar seu projeto é organizar uma equipe, seja com duas ou três pessoas, para que possam se dividir para realizar as atividades: uma pessoa assume a infraestrutura, a outra organiza a escolha dos filmes e uma terceira se concentra na divulgação, por exemplo.

O grupo não precisa ser necessariamente formado só por professores. Você pode envolver outros funcionários como auxiliares de serviços gerais, cozinheiras (os)

secretárias (os). E, claro, os alunos também! Diante de uma nova experiência com cinema na escola, novos interesses podem ser despertados, especialmente relacionados à expressão artística, além da própria responsabilidade com a produção de um evento na escola.

Com essa equipe formada, vocês podem começar a discutir o projeto do cineclube. Talvez começando com algumas questões como: Qual será o objetivo do cineclube? Será associado ao conteúdo trabalhado em disciplinas? Ou priorizará discussões mais amplas e interdisciplinares? Quais tipos de filmes serão exibidos? De que forma envolverá os alunos e funcionários da

escola? A comunidade poderá participar das atividades?

Não se esqueça de pensar, também, em um nome para o cineclube. Esse nome pode surgir a partir de muitas inspirações. Pode estar relacionado ao objetivo ou ao gênero dos filmes que serão exibidos, caso seja feita a opção por um gênero único, às discussões que se propõe, ao lugar onde a sessão acontece, uma homenagem a um(a) cineasta ou quem sabe uma homenagem a alguém muito querido(a) pela escola.

Ah! Depois desses passos, procure a direção para institucionalizar o projeto. Para isso, você pode escrever um projeto que relate o

retorno dessas discussões, as demandas de espaço, equipamento e as datas das sessões.

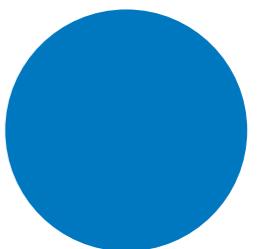
Espaço

O próximo passo é saber se há um espaço na escola disponível, confortável e seguro para o número de pessoas que você espera na sessão. Lembre-se de que o espaço deve ser acessível a todos os alunos (deve ter rampa e sinalização para pessoas com deficiência visual, caso você vá promover uma sessão com audiodescrição). Se a sala não tiver cadeiras, você pode pensar em trazer almofadas e tapetes de borracha que fiquem confortáveis para sentar. Elas devem ser dispostas com certa

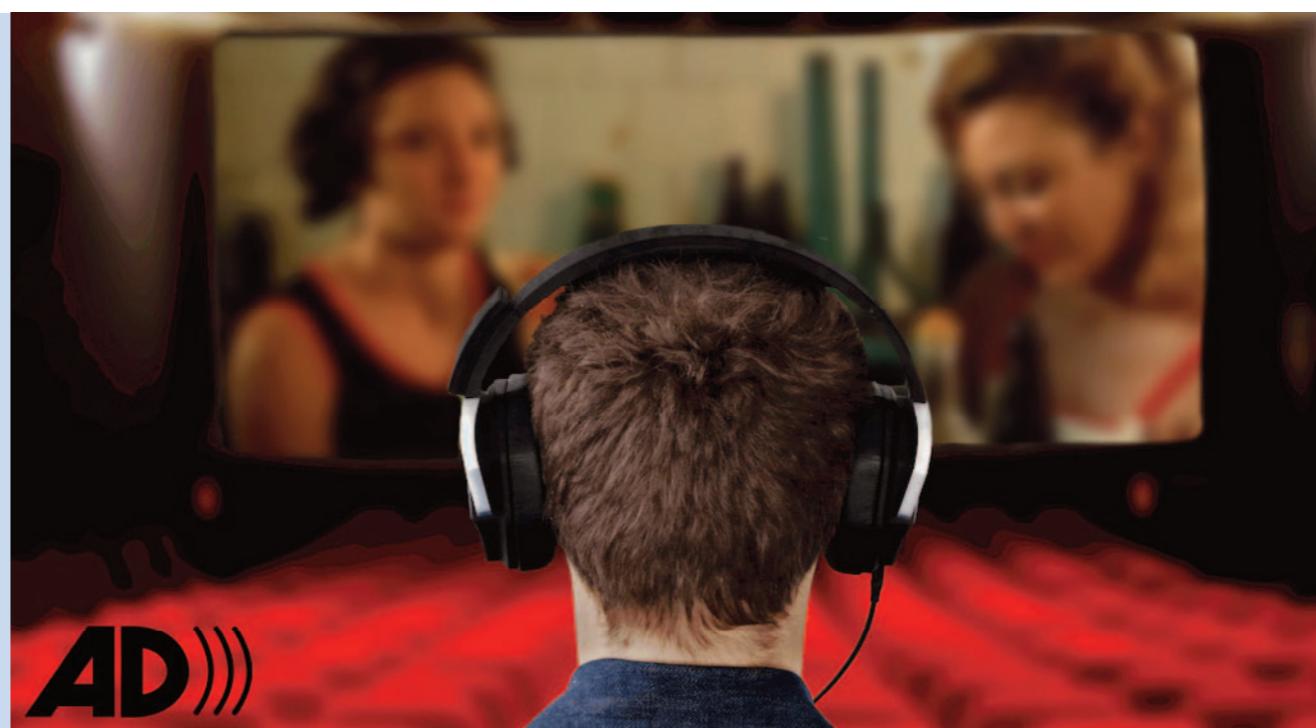
distância da parede onde será feita a projeção. Não esqueça de verificar o funcionamento das tomadas. Por fim, se a sala não tiver cortinas, cubra o vidro com papel Kraft ou outro semelhante para evitar que a luz atrapalhe a projeção.

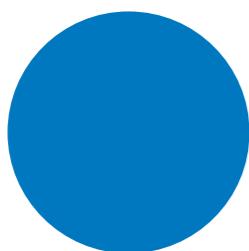
Se a sua intenção for realizar um cineclube ao ar livre, lembre-se de conferir o horário do pôr-do-sol para agendar a sessão. E, se a luz da rua atrapalhar, entre em contato com a empresa fornecedora de energia para verificar a possibilidade de desligamento das luzes dos postes próximos durante a sessão.

Caso sua iniciativa seja produzir sessões em praças ou outros espaços



Você sabia que pessoas com deficiência visual também podem ter uma experiência de cinema? Para isso os filmes precisam ter um recurso chamado de audiodescrição, que é uma faixa extra de áudio, adicionada ao arquivo do filme. Nessa faixa são descritos os cenários, objetos, personagens, ações e movimentos, com pausa para os sons e diálogos. Para pessoas surdas, há dois recursos que aprimoram a experiência de cinema, a Legenda para Surdos e Ensurdizados (LSE) que além dos diálogos também transcrevem os sons e músicas das cenas; e a janela de LIBRAS, na qual a interpretação de diálogos, sons e músicas é inserida no canto da tela. Quer ver/ouvir um filme com esses recursos? [Acesse aqui.](#)





públicos, você deve consultar a prefeitura da sua cidade para verificar os procedimentos de autorização.

Equipamentos ou recursos

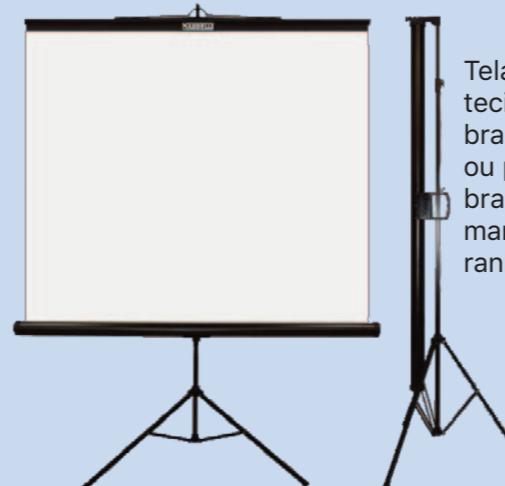
Hoje há uma grande variedade de equipamentos que algumas escolas têm disponíveis para aulas e eventos. Caso a sua escola não tenha o necessário, que tal buscar uma parceria com escolas vizinhas? Outros espaços como associações de moradores, clubes e ONGs também podem ter interesse em apoiar um projeto de cineclube.

Divulgação

Se a sessão que você está organizando não for exclusiva para uma turma, é importante realizar uma divulgação na escola convidando o público. Ou ainda, se a sessão for aberta, é necessário chamar as pessoas da comunidade para participar. Você tem alunos ou colegas com habilidades em desenho ou design? Que tal pedir a eles que façam um cartaz bem atrativo?

Nesse material você pode adicionar informações sobre o filme: título, direção, ano, país de origem e duração, faixa etária recomendada, e

Aqui relacionamos os equipamentos necessários para fazer uma projeção



Tela, painel, tecido espesso branco esticado ou parede branca sem manchas ou ranhuras.



Projetor digital.

ATENÇÃO: Além de ter acesso ao equipamento para fazer testes é necessário verificar se as saída do notebook ou computador são compatíveis com o projetor.



Caixa de som amplificada ou outro equipamento de som disponível. Recomendamos, no entanto, que seja um equipamento conectado por cabos, uma vez que a conexão via Bluetooth pode causar atrasos na reprodução do áudio dos filmes



Notebook ou computador de mesa com entrada para DVD (caso queira exibir filmes nesse suporte) e software para leitura de vídeos. Na internet você encontra alguns para download gratuito como o [VLC](#) ou o [BSPlayer](#).

ATENÇÃO: É fundamental que você tenha acesso a esse equipamento para fazer testes antes da sessão.



Cabo HDMI ou VGA para a transmissão da imagem. A opção depende da saída do notebook ou computador e entrada do projetor. Caso haja incompatibilidade entre os equipamentos, é possível utilizar um adaptador que se encontra em lojas de acessórios eletrônicos.



Cabo P2-P10, P2-RCA ou outro compatível com a entrada do equipamento de som.

sobre a sessão: horário, local, se vai haver conversa após o filme, se vai haver a distribuição de pipoca e se é necessário confirmar presença antes, em função da quantidade de lugares. Além disso, vale acrescentar a informação de que a sessão é gratuita, especialmente se for aberta à comunidade.

Nas primeiras sessões pode ser que seu público seja pequeno. O principal meio para ampliar esse público é manter a regularidade nas sessões, por exemplo, em uma sexta-feira às 18h, a cada 15 dias. Assim, seu público saberá que há sessões naquele dia, independentemente de encontrar um dos cartazes de divulgação. A divulgação "boca a boca" também pode ajudar a atrair a atenção para o projeto, principalmente no início. E,



Uma boa ferramenta para fazer cartazes de divulgação é o **Canva**, que possui site e aplicativo gratuitos e fáceis de utilizar. Basta adicionar imagens e as informações, salvar e pronto!

caso a sessão seja aberta, vale a pena colocar cartazes em locais de grande circulação como supermercados, padarias ou farmácias.

E como posso fazer a escolha dos filmes?

Quais filmes você costuma assistir? Você assiste filmes brasileiros? O que chama mais a sua atenção em um filme? Sobre o que eles falam? Como são os personagens principais? Você acha que os personagens se parecem com pessoas que você conhece? O que se passa no filme, poderia se passar em outro lugar do mundo? Consegue se identificar com eles?

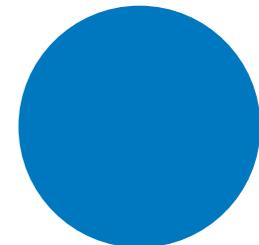
O momento de escolher os filmes para exibir na escola é o passo mais desafiador de todos para concretizar

seu projeto, talvez seja também o mais pessoal. Isso porque as nossas escolhas revelam, além de nosso objetivo, também o nosso repertório cultural, aquilo que consumimos, o que nos entretem e o que nos provoca a refletir.

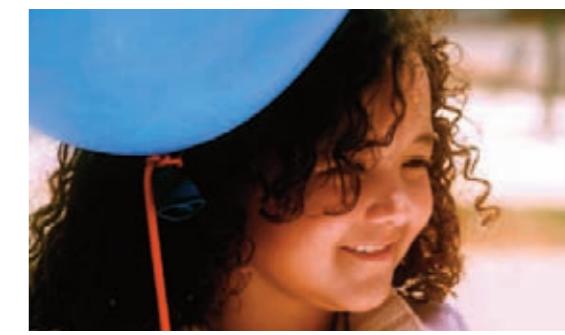
É fundamental que nesse momento você tenha em

mente que a ampliação desse repertório passa pela desconstrução de algumas ideias prévias geradas pelos filmes comerciais que consumimos em plataformas de streaming, na televisão ou no cinema. Em geral, esses filmes têm questões de linguagem e conteúdo muito semelhantes e, por vezes, acabam criando estereótipos de pessoas por suas características físicas ou origens étnicas. O mesmo acontece com a repetição dos conflitos que movem os filmes de gênero, como comédias românticas ou filmes de terror. Se quisermos nos distanciar dessas padronizações, podemos nos fazer algumas perguntas no momento de escolha dos filmes:

- Há personagens negros? São protagonistas? O que eles fazem?
- Há personagens indígenas? Refugiados ou com outras origens étnicas? Como esses personagens são tratados?



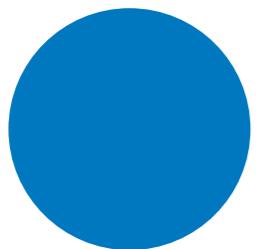
Dela (de Bernard Attal, 2018)



O balãozinho azul (de Fáuston da Silva, 2013)



Vivi Lobo e o quarto mágico
(de Isabelle Santos e Edu MZ Camargo, 2019)



- Há personagens mulheres, meninas? Sobre o que elas falam?
- Há personagens com alguma deficiência? O que elas fazem?
- Onde o filme se passa?
- O filme valoriza outras culturas?
- O filme traz fatos ou elementos novos para mim?



Territórios do brincar (de Renata Meirelles e David Reeks, 2015)

*E que tal exibir, além de ficções, **documentários** também? O documentário é um formato (ou gênero, dependendo do autor) que se propõe a construir narrativas a partir de, ou com a realidade. O formato se popularizou na televisão, mas nas salas de cinema, ficou fora do circuito comercial. O documentário também tem espaço em festivais e plataformas de streaming e muitos realizadores usam esse gênero para falar sobre temas do cotidiano, para denunciar questões sociais, apresentar soluções encontradas para problemas do meio ambiente.*

Não existe um método único para escolher os filmes. Você pode planejar com muita antecedência suas sessões, perpassadas por um tema, pelos personagens de uma determinada origem étnica, pelo gênero, explorando as obras de um diretor ou país de origem. Ou se pautar, ainda, pela discussão que gostaria de instigar após o filme, pensando nas questões estéticas apenas, ou no conteúdo. Outra forma de escolher os filmes é envolvendo o próprio público, com uma escuta atenta ao debate para perceber questões que emergem e podem ser aprofundadas. Ou, ainda, com votação aberta entre dois ou mais filmes pré-selecionados. Independentemente da abordagem, você, com certeza, passará algumas horas assistindo a filmes e lendo críticas/artigos sobre eles na internet antes de propor uma sessão.

Outra consideração relevante na hora da escolha do filme é a faixa etária para a qual propomos a sessão. No Brasil há um **sistema de Classificação Indicativa** que produz informações sobre a idade mínima para a qual se recomendam conteúdos audiovisuais. Mas quando estamos falando de crianças, além da classificação oficial livre, é

interessante que você perceba nos filmes se o tema é adequado ou se traz elementos e linguagens que não sejam adequados à faixa etária do seu público. Por isso é imprescindível que você assista aos filmes antes da sessão.

Quanto tempo eu preciso para fazer uma sessão de cinema?

É muito comum professores que exibem filmes em aula relatarem que precisam dividi-lo em dois dias devido ao curto tempo da aula. Mas existem filmes chamados curta-metragem que tem duração de até 30 minutos. Na verdade, o curta-metragem foi o formato que deu origem ao cinema, pois naquele momento o rolo da película para filmar era muito curto, o que dava para garantir pouco mais de um minuto de filmagem. Toda a experimentação dos primeiros anos do cinematógrafo se deu com a produção de curtas. Apenas mais tarde, quando se disseminou a exploração do cinema para contar histórias (e não apenas mostrar o movimento) é que se alongou o tamanho dos rolos de película.

Mesmo hoje, quando o digital amplia muito mais os limites de gravação e armazenamento, o formato de curta-metragem é utilizado por cineastas que estão em formação ou início de carreira, pois é mais barato, mais rápido e objetivo. Porém, é um formato que hoje não tem mais espaço nas salas de cinema, limitando-se à circulação em festivais, cineclubes e mais recentemente em plataformas da internet.

Na escola, uma sessão de curtas tem um grande potencial para mostrar diversos olhares sobre o mesmo tema, por exemplo. E o tempo mais curto ainda permite que se faça uma conversa ou outra atividade após o filme. Além disso, para crianças muito pequenas, com um período mais curto de atenção, podemos promover sessões com um ou dois curtas.

O ideal de tempo reservado para esse projeto é calcular a duração do(s) filme(s) que você vai exibir com alguns minutos para uma breve acolhida ou apresentação da atividade e pelo menos 30 minutos para uma conversa ou outra atividade ao final da sessão, assim você garante um espaço de participação mais ativa para o público.

Onde encontro filmes para fazer as sessões?

PLATAFORMAS DE DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

Agora que você já viu alguns passos necessários para produzir uma sessão de cinema, que tal fazer um teste e produzir uma na sua escola? Ou no seu bairro? Na internet é possível encontrar algumas plataformas que disponibilizam filmes brasileiros com licença para a realização de sessões públicas e gratuitas. E muitos deles ainda são acompanhados de materiais escritos pela equipe de produção para orientar conversas e outras atividades após a sessão.

Videocamp

Uma das plataformas mais conhecidas pelos cineclubistas, a Videocamp reúne filmes e programas que abordam temas sensíveis, causas sociais, situações que merecem um olhar mais atencioso. Para promover uma exibição, basta cadastrar-se no site, escolher o filme e agendar uma sessão pública – segundo apresentação da plataforma “basta reunir cinco pessoas para poder assistir”. Dois dias antes da sessão você receberá



um link para download ou streaming do filme. Todas as exibições programadas são divulgadas no site. Depois da sessão que você organizou, é necessário preencher um relatório on-line simples, com dados de público e impressões sobre o filme e debate. Ah! Não se esqueça de fotografar a sessão para incluir imagens no relatório! Essas fotos não serão divulgadas, elas servem apenas para a comprovação de que a sessão aconteceu.

Taturana Mobilização Social

O funcionamento desta plataforma é muito semelhante ao da Videocamp. Aqui você se cadastrá como exibidor, seleciona o filme e agenda a sessão. Alguns dias antes da sessão você recebe o link para download ou streaming e depois você insere no site dados de público e do debate. O catálogo traz, em sua maioria, documentários voltados para questões sociais. Tanto aqui quanto na Videocamp é importante testar o arquivo do filme no notebook ou computador antes do dia da exibição.



PROJETOS DE DISTRIBUIÇÃO DE MATERIAL FÍSICO

Apesar de não tão comuns, você pode encontrar, também, alguns projetos que ainda distribuem DVDs através de serviços postais ou em eventos de cinema e/ou educação.



Círculo de Cinema Infantil

Desde 2011 a Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis lança anualmente DVDs com alguns curta-metragens que participaram do evento. Há algumas edições, os DVDs possuem recursos de audiodescrição, Legendas para Surdos e Ensurdecidos (LSE) e LIBRAS. Os DVDs são lançados no primeiro semestre e são distribuídos para escolas e gestores culturais que se comprometem a realizar sessões para as crianças de suas instituições ou município. Para receberê-lo você deve comparecer a um dos eventos do Círculo – acompanhe a agenda no site da Mostra e nas redes sociais – ou fazer a solicitação de envio através do site. O número de DVDs é limitado. Fique atento para não perder o prazo de solicitação!

E onde encontro filmes para assistir em casa?

Se a sua intenção é assistir filmes em casa, sozinho ou com amigos, para conhecer novos diretores, novos estilos e ampliar seu repertório com as crianças – especialmente as mais velhas – elencamos aqui algumas plataformas de streaming gratuitas, criadas e mantidas no Brasil. Atenção! Todo o conteúdo possui licença livre para exibição doméstica via streaming, ou seja, não é possível baixar conteúdo ou realizar sessões utilizando essas plataformas.



Libreflix

Serviço de streaming colaborativo e de código aberto. Aqui o próprio usuário que tiver produções autorais pode contribuir com o catálogo enviando o arquivo através de um formulário. Você vai encontrar aqui produções nacionais e internacionais, organizadas por formato (documentário, ficção, séries, etc.) ou tema (social, música, ativismo).



Afroflix

É uma plataforma colaborativa que disponibiliza conteúdos audiovisuais brasileiros que tenham, pelo menos, uma pessoa negra em uma área de atuação técnica/artística, como direção, produção ou no elenco principal. Também é possível enviar conteúdo desde que atenda a proposta da plataforma. Você vai encontrar o catálogo aqui, organizado por formato (documentário, ficção, séries, etc.).

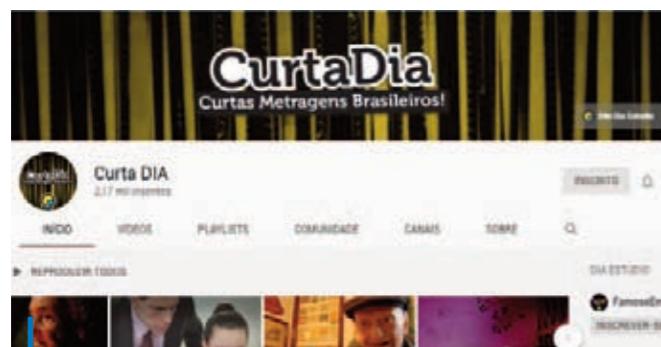
Filmes que voam

O catálogo traz curtas e longa-metragens, documentários e ficções nacionais. O diferencial desta plataforma são os recursos de LIBRAS e audiodescrição em alguns dos filmes para a promoção de acessibilidade, inclusive em filmes infantis que são parte do acervo da **Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis**. Para assistir não é necessário fazer cadastro, mas caso queira utilizar os filmes em sessões públicas, é possível enviar uma mensagem na plataforma para verificar a disponibilidade da licença para o filme escolhido.



Curta Doc

É uma plataforma que deriva de um projeto homônimo desenvolvido para a televisão, em 2009 e voltado para a exibição de documentários produzidos na América Latina. Dois anos depois foi criada a plataforma on-line para a divulgação desse acervo. Aqui é possível encontrar filmes documentários curta, média e longa-metragens em português, espanhol ou em línguas indígenas com legendas. O acervo está dividido por temas, tais como direitos humanos, literatura, infância, entre outros.



Curta Dia

Em plataformas como o Youtube e o Vimeo você também encontrará canais que são dedicados à divulgação de curtas-metragens, como o **Canal Curta Dia**, dedicado a divulgar curtas-metragens nacionais. Mas em uma rápida pesquisa você também poderá encontrar canais que trazem filmes por gênero ou acervos de festivais de cinema internacional.

Curta o Curta

A plataforma foi criada no ano 2000 por um coletivo independente e desde então disponibiliza curta-metragens brasileiros para exibição doméstica, além de reservar um espaço para notícias relacionadas à produção audiovisual no Brasil. O foco são as produções independentes. Aqui há mais de 1000 filmes disponíveis entre catálogo e acervo e a plataforma tem recursos de busca por título, direção, gênero, duração, entre outras categorias.



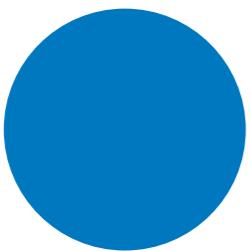
Retina Latina

Para quem comprehende bem o espanhol, Retina Latina é uma boa maneira de conhecer um pouquinho da cinematografia dos nossos países vizinhos. A plataforma foi criada em 2015 pelo governo colombiano e, desde então, outros países aderiram ao espaço on-line para dar visibilidade às suas produções, que pouco conseguem espaço nas salas de cinema. A plataforma também oferece notícias, entrevistas e resenhas sobre os filmes.



É possível fazer cinema na escola com as crianças?

Com a popularização das tecnologias de produção de imagens nas câmeras digitais, smartphones e tablets ficou muito mais fácil experimentar com fotografia e vídeo fora dos espaços profissionais. Além disso, há alguns equipamentos como tripé e microfones disponíveis a um preço acessível no mercado. E, claro, há sempre a possibilidade de trabalhar a criatividade na produção de acessórios com materiais simples como canos de PVC, arames, cola quente, etc. No **Youtube** é possível encontrar muitos tutoriais para produção doméstica.



O que precisamos ter em mente aqui é que existem algumas singularidades na produção de um filme que o diferem, por exemplo, dos registros que fazemos no cotidiano. Em um filme cada imagem que vemos é planejada e representa uma escolha dentre muitas possibilidades. O que filmar? Onde colocar a câmera? A que distância do que/quem estamos filmando? Em que direção? Movimentar ou não? Com som ou sem som? Qual som? Com música ou sem? Cada uma dessas escolhas vai produzir um significado diferente para quem assiste e a combinação de uma imagem com a próxima pode acrescentar ainda outros significados. Essas escolhas constituem a linguagem do cinema, aquele sistema de regras e convenções que mencionamos no início deste capítulo.

No entanto, mais importante do que a variedade/qualidade dos equipamentos ou o domínio de um sistema de convenções, é que tenhamos clara a intenção da nossa experiência de fazer cinema com as crianças, para criar possibilidades de participação e envolvimento de acordo com a faixa etária. Algumas questões podem nos ajudar no desenvolvimento dessa experiência:

- ▶ Se nosso principal objetivo é fazer cinema com as crianças, é preciso valorizar o processo mais do que almejar um resultado técnica e esteticamente padronizados, e isso acontece quando investimos na experimentação e no aprofundamento de cada exercício que propomos. Um filme produzido pelas crianças trará marcas da descoberta dos equipamentos e do processo de aprendizagem, como trazem seus desenhos e textos, por exemplo;
- ▶ É possível e necessário criar espaços de escuta nesse processo, evitando descartar ideias sem uma discussão coletiva sobre elas. Se essas ideias refletem apenas consumos culturais comerciais ou não, correspondentes com a faixa etária, você pode trazer também

outras referências para promover a reflexão. É possível também propor uma reinterpretação daquilo que foi trazido, aproveitando o espaço para fazer a mediação;

- ▶ Quem vai assistir ao filme? Que tal pensar no público com as crianças? Se o filme é para crianças não-alfabetizadas, você pode incluir outras linguagens para os créditos que não a escrita, por exemplo;
- ▶ Nem todas as crianças vão demonstrar a mesma disposição em práticas com cinema, assim como em outras brincadeiras ou tarefas, mas você pode tentar agregar outros interesses que ela tenha na produção, como o desenho ou a música;



► Se você nunca passou por uma experiência com produção de cinema na escola, talvez seja mais simples começar com documentário. Você pode partir da ressignificação do registro, se já for um hábito, buscando criar uma lógica narrativa entre as imagens para contar um dia na escola ou falar de algum projeto pedagógico.

Considerando essas questões, há diferentes formas de se desenvolver esses projetos com cinema na escola. Há, por exemplo, uma abordagem mais próxima de uma organização profissional que seria a divisão do grupo/turma em equipes, com funções diferentes: produção, direção, fotografia, arte, som, edição, dentro das quais pode ou não haver hierarquias entre diretor e assistentes. Dessa forma, há uma profundidade maior na pesquisa e dedicação para cada função e um desenvolvimento maior de uma habilidade, porém as crianças não vão poder conhecer outras funções. Outra possibilidade é trabalhar por meio de jogos ou exercícios e fazer com que todas as crianças passem por todas as funções, garantindo que todas conheçam minimamente do que se trata, porém sem aprofundamento.

Para organizar melhor o trabalho e não esquecer nenhum detalhe na hora de filmar, que tal fazer um projeto por escrito? Aqui tem um exemplo para você começar a organizar as informações:

PROJETO DE AUDIOVISUAL

Título:

Documentário ou ficção?:

Duração:

Tema:

Storyline:

(Conte a história em uma linha)

Argumento:

(Conte a história completa em até uma página)

Personagens:

Equipe:

Abordagem/Direção:

(Como você organizará as filmagens? De que modo as crianças participarão?)

Roteiro/Tratamento:

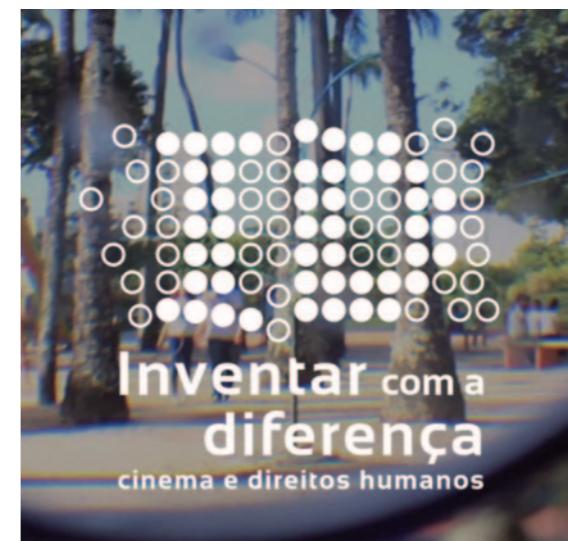
(Escreva como você imagina o argumento e as estratégias de abordagem no corpo do filme. A escrita pode ser livre, num texto corrido ou dividida em cenas/blocos. Aproveite para descrever onde a câmera vai ficar em cada uma das cenas, se vai haver movimento ou não, se o som será gravado também, etc.)

Cronograma:

(Relacionar o que será gravada em cada dia e local)

Equipamentos:

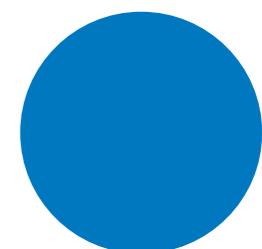
(Listar os equipamentos necessários)



Caso você tenha interesse em desenvolver projetos com cinema na sua escola e não sabe por onde começar, dê uma olhada no material desenvolvido em outros projetos, com sugestões de exercícios que não demandam conhecimentos técnicos, como o **Inventar com a Diferença: Cinema, Educação e Direitos Humanos (ID)**, um projeto de nível nacional desenvolvido pela Universidade Federal Fluminense que deu origem a um intenso movimento de produção de cinema nas escolas. Projetos como esse demonstram que o primeiro passo para trazer o cinema para a escola é a disposição para descobrir a novidade junto com as crianças.



Quer mais ideias para práticas e desenvolvimento de um projeto com as crianças? Visite **Cinema na escola: construindo espaços de cidadania**.

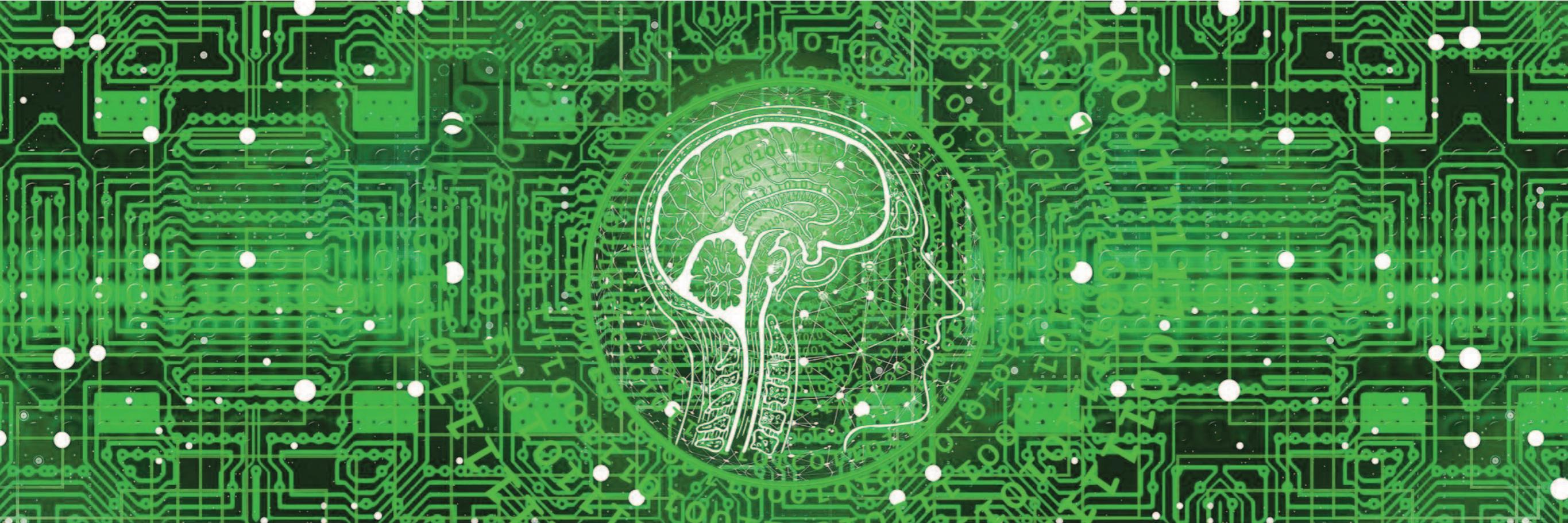


4

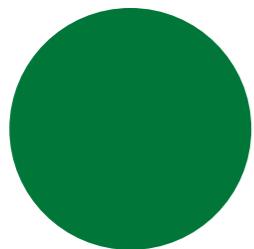
Tecnologias digitais

O que são
tecnologias e
tecnologias
digitais?

JULIANA COSTA MÜLLER
SILVIANE DE LUCA AVILA



O que são tecnologias e tecnologias digitais?



Praticamente tudo que cerca você neste momento, enquanto lê este livro, é resultado de alguma forma de tecnologia ou representa uma tecnologia, tanto o material em que é produzido como o seu formato. Por exemplo, se você está sentado em uma cadeira, para que chegassem onde você está, ela passou por diversos processos tecnológicos, desde o seu formato como o material do qual foi produzida. Considere uma cadeira de madeira: para a madeira ficar neste formato, ela passou por diversos

processos e máquinas que são resultados de tecnologias que foram sendo desenvolvidas ao longo da história. Desde o lápis, ao processo de criação do papel, ou todos os materiais que compõem seu computador ou o dispositivo móvel na sua mão, são exemplos de tecnologias.

Já as tecnologias digitais são aquelas que utilizam o sinal digital (aquele que modifica as transmissões de informação para uma combinação binária (0 e 1) para representar qualquer informação em bits. Este modo abre grandes portas para o

armazenamento e a divulgação de muitas informações ao mesmo tempo, por meio de tecnologias que fazem parte do nosso dia a dia e que não possuem o sinal analógico, como: computadores, notebooks, netbooks, celulares smartphones, tablets, TV digital e outros dispositivos móveis. O termo "Tecnologia Digital da Informação e Comunicação (TDIC)" é muito utilizado quando se deseja tratar especificamente das tecnologias digitais e "Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC)" quando se deseja falar de algo em um sentido mais amplo.

É recomendável o uso de tecnologias digitais por bebês?

De acordo com a **Organização Mundial de Saúde** (OMS), 2019, não é recomendável que bebês menores de um ano de idade permaneçam na frente de dispositivos móveis, televisores, computadores, pois o excesso de telas além de prever a inatividade física, têm contribuído para o aumento dos casos de miopia.

Nessa idade são essenciais os vínculos afetivos e o contato com outras pessoas para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e físicas que podem acontecer nas brincadeiras no chão, nas atividades em que o bebê está de bruços, na leitura e contação de histórias. E ainda, na organização de tempo para um sono de qualidade, conforme a idade: até 3 meses de 14 a 17 horas, de 4 a 11 meses de 12 a 16 horas de sono.

É importante sempre lembrar que: as recomendações de uso das tecnologias devem ser consideradas por você a partir de seu contexto e do crescimento do bebê, pois conforme mencionamos, são recomendações.



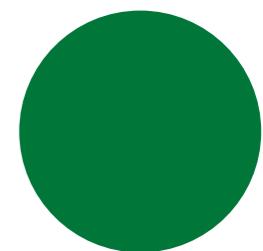
Por isso, sugerimos que você avalie quando e como tais recomendações podem contribuir para que você ofereça uma educação cada vez mais saudável e equilibrada para o contexto em que vive.

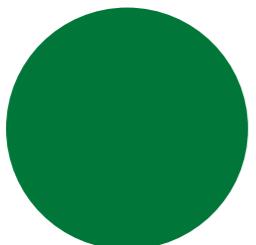
Depois do primeiro ano de vida, a tecnologia digital pode ser ofertada?

A orientação de **Serge Tisseron**, doutor em psicologia e psiquiatra, em seu livro "*3-6-9-12: diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*" ("3-6-

9-12: crescendo na época das telas digitais"), 2015, é evitar deixar as crianças antes dos 3 anos na frente das telas; antes dos 6 anos não oferecer videogames individuais; entre 9 e 12 anos acompanhar o uso da internet pelas crianças; e aos 12 anos não permitir o uso ilimitado da internet quando a criança puder navegar sozinha. Além disso, o autor afirma que assim como precisamos de uma dieta alimentar, precisamos fazer uma dieta das mídias.

Para isso, **Tisseron** apresenta possibilidades de mediação para cada um dos diferentes grupos de idade (a





cada 3 anos), como por exemplo: para crianças de até 3 anos assegurar o desenvolvimento de outras linguagens, como a sensorial e espacial, pois não há uma contribuição em relação às telas que seja essencial para o crescimento das crianças nessa idade.

Já para a **Sociedade Brasileira de Pediatria** (SBP, 2016, p. 3) o uso das tecnologias deve estar de acordo com o desenvolvimento cerebral-cognitivo-psicossocial das crianças e jovens; deve ser evitado, desencorajado ou proibido quando apresentar conteúdo inapropriado, principalmente antes dos dois anos, durante as refeições ou entre 1 e 2 horas antes de dormir.

Entre 2 e 5 anos, computador e televisão devem ser limitados em até 1 hora; menores de 6 anos devem ser protegidos da violência virtual; até os 10 anos tais dispositivos não devem estar nos quartos; e, para o crescimento e desenvolvimento saudável dos adolescentes recomenda-se de oito a nove horas de sono, além de evitar que se isolam nos quartos ou ultrapassem as horas de sono recomendadas.

Perceba assim que, uma pesquisa não recomenda o uso antes dos 2 anos, outra, antes dos 3, mas ambas sinalizam que esse uso não deve acontecer no primeiro ano de vida, conforme as inúmeras questões apresentadas acima.



Como vocês, da área da educação, percebem as recomendações para os usos das tecnologias digitais das pesquisas na área da saúde?

Essa temática é cada vez mais importante e tem contribuído muito para nossas discussões sobre os usos das tecnologias digitais na infância, ou ainda, como orientar os adultos a fazer uso das tecnologias de modo saudável e educar as crianças para tal.

Nós defendemos que cada vez mais se faz importante discutirmos o tema e compartilhá-lo com os adultos, pois eles são as pessoas responsáveis pela educação, que poderão avaliar os fatores para constituir uma educação saudável e equilibrada no contexto em que estão imersos.

E assim, percebemos que um dos desafios é oferecer diferentes materiais, enfatizar as múltiplas linguagens da criança, a corporeidade, a relação com o meio ambiente e o caráter lúdico das atividades, em respeito e defesa do direito da criança de viver a sua infância em suas questões biológicas, psicológicas e sociais.

Teria alguma indicação, na área da educação, sobre o uso das tecnologias digitais por crianças?

Na área da educação, podemos mencionar a pesquisa de doutorado que tratou sobre a mediação na escola, na família e o uso das tecnologias por crianças, de **Juliana Costa Müller** (2019, p. 266), que, com base em diversas pesquisas, apresenta como recomendações:

"Antes dos 3 anos: evitar o contato com as telas, embora, muitas vezes, ele já aconteça nos contextos familiares, e cabe à instituição de Educação Infantil ofertar outras possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem à criança, como artes, culinária, teatro, sons, músicas, entre outros".

"A partir dos 3 anos: incentivar a conversa sobre o que usam e consomem com as tecnologias, a fim de trabalhar com materiais que vão além do que oferta a indústria cultural. Questioná-las sobre suas preferências de jogos e desenhos pode ser o caminho para a abertura e encontro de outros modos de ser criança, como, por exemplo, na oferta das brincadeiras tradicionais infantis:

amarelinha, pular corda, soltar pipa, cantigas de roda. E quando fazer uso da tela, certificar-se do objetivo, da qualidade do conteúdo e do tempo, de modo que as crianças percebam que esse é apenas mais um recurso".

"Dos 6 aos 9 anos (1º ao 3º anos): na escola, precisamos promover os processos de construção da escrita e leitura, bem como ensinar os conteúdos curriculares estabelecidos. No contexto da cultura digital, a tecnologia pode ajudar tanto no planejamento do professor como nas atividades com as crianças: audiovisual, livros em suporte digital e jogos digitais; conta de e-mail, login, senha, já que são utilizados por grande parte das crianças para diversas atividades em jogos e brincadeiras digitais – que são a preferência nessa faixa etária. Também seria desejável discutir as preferências e os critérios de escolha

Você pode ver mais na tese *"Crianças e tecnologias digitais: desafios da mediação familiar e escolar"* de Juliana Costa Müller, defendida na Universidade Federal de Santa Catarina em 2019, sob orientação da Profª. Dra. Monica Fantin. [Clique aqui para ler.](#)



dos conteúdos, tais como jogo, vídeos, etc".

"Dos 9 aos 12 anos (4º ao 6º anos): incentivar a elaboração de trabalhos a partir de outros sites, assim como ensinar a usar serviços de armazenamento e sincronização de arquivos, tais como edição de arquivos on-line, produção e editoração de vídeos, por meio de diversos recursos. Explicar sobre direitos autorais e a importância de referenciar os conteúdos. Aos poucos, criar propostas pedagógicas para que as crianças possam se posicionar e falar sobre o que fazem com as tecnologias digitais. Além disso, prover espaços para que elas criem movimentos na escola, orientando seus colegas a partir de vídeos, manifestos, eventos".

Podemos dizer que é prejudicial ficar muito tempo na frente da tela?

O que de fato estamos fazendo na frente da tela? Estamos nas redes sociais? Estreitando laços com quem viajou? Realizando atividades do trabalho? Estudando? Fazendo trabalhos escolares?

"O que estamos fazendo em frente às telas?" Talvez essa seja a questão principal para podermos conversar sobre o "tempo de tela" em um tempo em que as críticas aparecem vazias de conhecimento sobre o contexto e de reflexão sobre o que estamos fazendo e o porquê fazemos quando estamos on ou off-line.

Uma das questões principais envolve a multifuncionalidade das telas, pois elas nos levam a (re)pensar a dimensão do tempo de tela, a sua qualidade, algo que não é passível de ser calculado quando frisamos pelo que está sendo feito e não apenas pela dimensão cronológica do tempo.

E assim, longe de qualquer sentimento de culpa pelo "tempo que ficamos na frente das telas" convidamos você a pensar sobre o

compromisso com a educação das crianças, seus direitos de proteção, provisão, participação, e quais momentos vivenciamos quando estamos em frente às telas. São individuais? Coletivos? Há mediação de algum conteúdo? Qual tempo a tecnologia ocupa na minha vida e no convívio com os demais?

Quem sabe estejamos em um momento de trocar a pergunta "e o tempo de tela" para "como são as interações, criações e aprendizagens no tempo das telas?".

Como educar para o uso das tecnologias digitais?

Existem recomendações da área da saúde, mas consideramos que não há nada mais eficaz do que a mediação e participação efetiva dos educadores, tanto no ambiente familiar quanto escolar.

Para **Serge Tisseron** (2013) enquanto educadores/as devemos incentivar as crianças a falarem sobre o que viram nas telas, pois as telas fazem parte de sua vida. É interessante situar o



tempo para a criança, como o que aconteceu antes, durante e depois, além de encorajá-la a construir as narrativas provindas das imagens que revelam os sentidos atribuídos aos conteúdos que assistem.

E as posturas que os adultos adotam na mediação dos usos das crianças pelos artefatos, para **Sonia Livingstone** (2017), professora de Psicologia Social que lidera diversas pesquisas a nível mundial, se dá de modo restritivo ou capacitador. A restritiva é aquela que supervisiona, proíbe, restringe as atividades das crianças; e a capacitadora estabelece o diálogo como forma de encorajar as crianças a falarem sobre suas experiências, orientando-as sobre a segurança no meio digital.

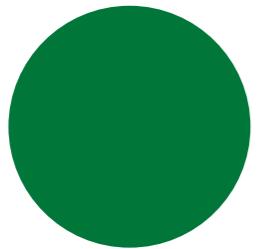
Portanto, consideramos que a educação dos adultos se apresenta em um constante movimento, ora restringe, ora capacita, ora negocia, e quando estes se ausentam, então a tecnologia é quem realiza a mediação. Por isso, "Negociar, controlar, proibir, permitir, restringir, capacitar e incentivar são mediações que estão em constante movimento e que não se sustentam se nos prendermos somente ao nosso modo de educar". Ou seja, enquanto adulto faz-se

importante considerarmos a pluralidade do desenvolvimento infantil, seu desenvolvimento e contexto sociocultural ao tratarmos da educação que "ora pode ser negociadora, ora pode capacitar, mas, sobretudo, deve ser equilibrada", propondo um uso equilibrado e saudável tanto do uso das tecnologias quanto de outros materiais (**MÜLLER**, 2019, p. 262).

E quais posturas posso adotar para ensinar as crianças a usar a tecnologia de modo equilibrado?

Segundo **Müller** (2019) para uma mediação qualificada e equilibrada é importante promover, no ambiente digital, os **direitos das crianças**, seu bem-estar e o momento com outras brincadeiras que não apenas as





digitais; apresentar aos poucos questões que envolvem a **segurança digital**, como, por exemplo, se os amigos das redes sociais são conhecidos; avaliar a **qualidade dos conteúdos** acessados, bem como a recomendação de idade; sobre a **participação das crianças no ambiente digital** “confiar na criança, em um incentivo a sua participação, fazendo com que ela sinta-se mais segura de si”; **incentivar a conversa** sobre o que as crianças fazem online, criando, assim, vínculos de confiança e posturas responsáveis; **construir combinados** que se apliquem a todos e favoreça o momento juntos, além de incentivar outras experiências que envolvam as múltiplas linguagens infantis; adotar diversas **posturas mediadoras** de compartilhamento de experiências entre os professores e famílias, além de fortalecer laços harmoniosos com as crianças no meio digital e fora dele (**MÜLLER**, 2019, p. 264).



O uso das redes sociais (Youtube, Instagram, WhatsApp, Facebook) é recomendado para as crianças?

Facebook, Instagram (adquirida pelo Facebook), Youtube, Twitter são empresas que operam nos Estados Unidos da América, por isso seguem sua legislação, mais especificamente, a lei federal que determina a proteção de dados de crianças on-line, de 1998, por isso a grande maioria destas redes sociais determina que a idade mínima de criação de um usuário seja de 13 anos.

Assim, as redes Facebook, Instagram, Snapchat, Tumbler, Twitter e YouTube exigem a idade mínima de 13 anos para a criação de login e senha. Vale ressaltar que a plataforma YouTube possui também o YouTube Kids, recomendado para crianças de até 12 anos. Neste, o conteúdo é restrito a

essa faixa etária. Já o WhatsApp exige a idade mínima de 16 anos.

Estas são as idades mínimas que constam na política de uso dos aplicativos, mas vale lembrar que não necessariamente são recomendações e, aqui, novamente, cabe a mediação do adulto, pois em todas as redes sociais citadas há possibilidade de que crianças e/ou adolescentes acessem conteúdos inapropriados para sua idade.

Estar atento ao que as crianças e adolescentes acessam é fundamental para orientá-las aos caminhos de como acessar de forma qualificada e equilibrada. Afinal, as redes sociais digitais podem ser grandes aliadas na sociabilidade de crianças e jovens se bem trabalhadas, construindo um uso crítico e inteligente, mas também podem ser grandes vilãs ao gravarem e venderem seus dados, saberem sua localização e, direcionarem uma propaganda ou material.



O uso das tecnologias digitais induz ao consumo?

Sim, pode induzir. Principalmente pela crescente publicidade nas redes sociais, sendo elas pagas ou geradas automaticamente antes de assistirmos a um vídeo no YouTube, por exemplo, ou ainda disseminadas pelos "influenciadores digitais" (sujeitos que se destacaram nas redes sociais e são seguidos por um grande número de pessoas) em seus canais e perfis pessoais.

Vale pontuar que é a partir dos 12 anos que as defesas cognitivas em relação às estratégias de marketing são criadas, por isso, assistir uma criança brincando no YouTube, ou abrindo uma caixa com os brinquedos "recebidos", para outra criança, podem ser consideradas posturas que incitam o desejo do consumo na criança.

Por isso, reafirmamos que a mediação de um adulto é fundamental, de modo que o adulto eduque a criança a conhecer seus desejos e aqueles incitados a partir do consumo das telas, como, por exemplo, quando as crianças pedem aos adultos um brinquedo caro, que foi apresentado pelo seu YouTuber preferido em um vídeo.

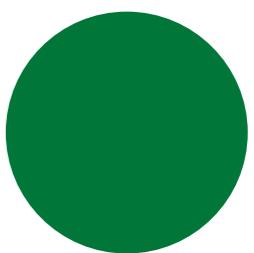
É importante pensarmos ainda que "[...] quando o consumo está atrelado ao entendimento de que a felicidade reside em algo externo (juízo que cabe não somente às crianças), a criança corre grande risco de se frustrar, de se deprimir, porque a demanda é interna e não será preenchida por outra coisa, o que faz com que ela, a todo momento, crie novos desejos de consumo" (**MÜLLER**, 2019, p. 236).

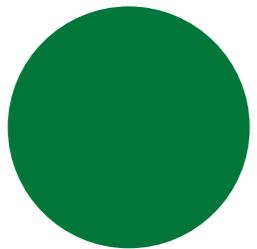
Outra questão interessante que podemos levantar é que a maioria dos dispositivos móveis atualmente não são produzidos para "durar" muitos anos, pelo contrário, somos incentivados a que troquemos de celular a cada ano, pois o aparelho, com o tempo, fica obsoleto, uma vez que não acompanha os aplicativos e suas atualizações de sistema operacional.

Essa é uma outra questão a ser ponderada quando falamos do incentivo ao consumo, que abrange a sociedade em um todo. Por isso, fazer escolhas conscientes e avaliar se realmente é preciso trocar seu aparelho ou demais tecnologias é necessário, inclusive ao considerarmos a preservação do meio ambiente.

E na escola, como podemos educar as crianças para o uso das tecnologias?

A escola e os profissionais da educação possuem um papel muito importante, tanto para acompanhar e mediar, como também ampliar as possibilidades às crianças. Para além de sites de jogos e canais do YouTube





que as crianças já acessam, a escola ao fazer uso dos diversos artefatos tecnológicos possibilita a criança criar, recriar outros modos de se relacionar no ambiente off e on-line. É importante destacar que, além de ser um espaço bastante rico de conhecimento e trocas, o ambiente virtual pode também representar perigos a crianças e adolescentes, por isso o acompanhamento e diálogo devem ser constantes.

O uso das tecnologias digitais em sala de aula também pode representar uma mudança significativa quando pensada de forma a alimentar a curiosidade dos estudantes e por meio



de pesquisas desenvolver a criticidade dos mesmos. Estes, com apoio e estrutura, podem buscar a mudança em sua prática cotidiana, aprender a aproveitar os recursos educacionais que já estão à sua disposição, ou ainda falar sobre eles mesmo quando se fazem pouco ou nada presentes na vida das pessoas que consideram tal temática importante.

Por isso, podemos indicar como os primeiros passos para a educação das crianças para as tecnologias:

- ▶ Conhecer quais as tecnologias disponíveis na escola e as que os próprios alunos/as possuem e podem ser utilizadas;
- ▶ Aproveitar os recursos abertos existentes, como os softwares livres;
- ▶ Pesquisar sites e aplicativos que os (as) alunos (as) já acessam e analisar se há possibilidades pedagógicas a partir destes, ou ainda quais assuntos podem ser problematizados a partir dos conteúdos acessados pelos estudantes;
- ▶ Planejar encontros com o uso de tecnologias ou vídeos do YouTube com uma intencionalidade pedagógica que oportunize a reflexão, (re)criação e olhar crítico;

- ▶ Antes do uso de qualquer tecnologia ou aplicativo e software com os (as) estudantes, testar é fundamental! Explore e teste, se aproprie para, assim, trabalhar pedagogicamente com e para os estudantes;
- ▶ Avaliar com os (as) alunos (as) a utilização da tecnologia escolhida, ampliando seu repertório e criando oportunidades para que os estudantes apresentem outras ferramentas e/ou usos;
- ▶ Teste, incentive a criação e produção dos (das) estudantes, (re)crie, mesmo não possuindo todas as ferramentas necessárias ou da melhor qualidade. Criar espaços para discussão sobre os usos é um dos meios de fazermos presentes as tecnologias na educação escolar, mesmo quando nossas escolas ainda não estão totalmente equipadas.

A internet tem muitas possibilidades e as tecnologias digitais, quando não ofertadas a todos, se tornam mais uma forma de exclusão, por isso a importância de (re)pensarmos modos de envolver as tecnologias no ambiente escolar contribuindo, assim, para uma educação equilibrada e saudável.

Indicações de aplicativos para crianças



Maritaca

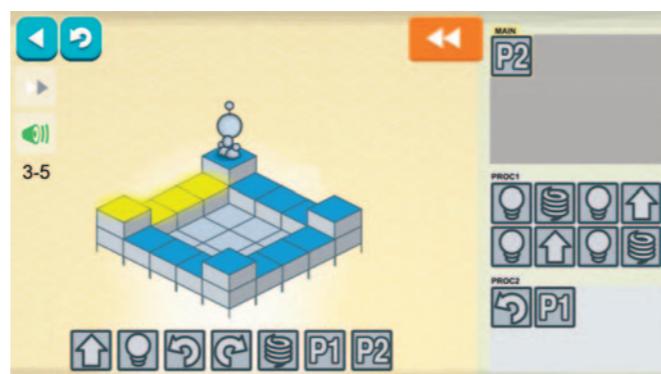
Este é um aplicativo bem diferente e superinteressante! Gratuito e voltado para crianças entre 2 a 10 anos, o "Maritaca" é um podcast de contação de histórias. Uma excelente oportunidade para pais e responsáveis pararem alguns minutos com seus filhos e escutarem uma boa história. Além de histórias contadas, há dicas de brincadeiras, livros, músicas infantis e dicas de passeios culturais.

Tap Kids

O Tap Kids é um aplicativo que apresenta quatro diferentes jogos com a intenção de que a criança aprenda brincando. Cada jogo possui



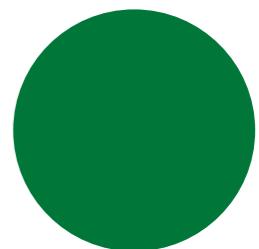
um objetivo, ensinar as cores, ensinar matemática básica, ensinar o nome dos animais e também dos objetos. Sua interface é intuitiva e com desenhos que chamam a atenção. Ele é recomendado para crianças acima de quatro anos.



LightBot

O LightBot é um aplicativo disponível gratuitamente para Android e IOS, que desenvolve as habilidades de programação por meio de desafios. Aconselhável para crianças acima de sete anos, este aplicativo solicita que

a criança programe quais serão as ações do robô, que se chama Lightbot. Incentiva, assim, o raciocínio lógico e exige concentração e paciência. Sendo um aplicativo interessante para ser utilizado também no ambiente escolar, realizando trabalhos em duplas ou trios.



Para ver, clique no nome do app



Arqueólogo / Antigo Egito (e outros)

O aplicativo Arqueólogo, indicado para crianças de até 8 anos, possui diversas variações (como este do Antigo Egito e outros que envolvem dinossauros) que incluem a criança com o mundo da arqueologia através de pistas para solucionar a aventura. Durante os desafios a criança vai aprendendo sobre História e se divertindo.

Indicações de canais no YouTube para crianças



Para ver, clique
no nome do canal

Antes de indicar alguns canais específicos, vale lembrar que o YouTube possui um aplicativo específico para crianças, o **YouTube Kids**. Diferente da plataforma on-line, o

YouTube Kids deve ser baixado em seu dispositivo para ser acessado, e é indicado para crianças de até 12 anos. Possui indicações selecionadas de conteúdo, recursos de controle dos pais e filtragem de vídeos considerados inadequados.

Manual do Mundo

Com uma linguagem acessível e divertida, o canal, comandado por Iberê Tenório, apresenta experiências caseiras para explicar princípios básicos da química e da física, e responde perguntas e dúvidas dos espectadores sobre os mais diversos assuntos.



Palavra Cantada



Com excelente qualidade nas músicas e animações, o canal é uma boa alternativa para os/as pequenos/as.

Universidade das Crianças / UFMG



Universidade das Crianças é um projeto de extensão da Universidade Federal de Minas Gerais, que responde perguntas de crianças por meio de animações. O projeto trabalha com crianças em oficinas e na produção de curtas de animação, textos ilustrados, áudios e livros. O canal e seus vídeos são os resultados do projeto.

Carol Levy



Carol Levy é cantora e locutora e seu canal traz conteúdos de contação de histórias, músicas e conteúdos educativos. Indicado para todas as idades.

Canal do Júlio



O Canal do Júlio, personagem do programa infantil "Cocoricó" exibido pela TV Cultura, possui histórias, entrevistas e ensina brincadeiras. O personagem principal é um menino de oito anos que com uma linguagem de criança desta idade envolve a todos em seus conteúdos inteligentes.

SOBRE AS AUTORAS



Juliana Costa Müller

Pedagoga (USJ), mestra e doutora em Educação (PPGE/UFSC) com estágio no exterior na Università Cattolica Del Sacro Cuore (Milão/Itália) e curso de aperfeiçoamento no Centro Internazionale Loris Malaguzzi (RE/IT). Especialista em Psicopedagogia Institucional (FMP); e em Design Instrucional para EaD (FACEL). Pesquisadora do Núcleo Infância, Comunicação, Cultura e Arte (NICA/UFSC/ CNPq) desenvolve estudos sobre a infância e as crianças na contemporaneidade; educação das famílias e das escolas nos usos das tecnologias digitais por crianças; múltiplas linguagens infantis; consumo infantil; produção midiática. E atualmente é Professora da Faculdade Municipal de Palhoça (FMP) e da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

julianamuller.formacao@gmail.com

Karine Joulie Martins

Mestra em Educação e bacharela em Cinema pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Atua no desenvolvimento de projetos de formação de professores, mediação de cineclubes, além da realização de mostras de cinema voltados para infância, educação e direitos humanos. Membro do Núcleo Infância, Comunicação, Cultura e Arte (NICA/UFSC/CNPq). Atualmente é doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Educação da UFSC na linha de Educação e Comunicação.

karinejoulie@gmail.com

Lizyane F. Silva dos Santos

Pedagoga e mestrandona do programa de Pós-graduação em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (PPGE/UFSC/CNPq). Especialista em Gestão e Metodologia do Ensino pela Faculdade Dom Bosco (2010); em Educação Infantil pela UFSC (2012); e em Tecnologias da Informação e Comunicação e técnicas de Ensino pela UTFPR (2018). Membro do grupo de Pesquisa Núcleo Infância, Comunicação, Cultura e Arte, (NICA/UFSC). Atualmente é professora efetiva da educação infantil na Prefeitura Municipal de Florianópolis.

lizyane@gmail.com

Lúcia Seara Berka Valente

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina na Linha de Pesquisa Educação e Comunicação. Possui graduação em Museologia (2015) e Pedagogia (1985) pela Universidade Federal de Santa Catarina e especialização em Organização, Sistemas e Métodos (UFSC). Atua como museóloga voluntária no Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina, vinculado à UFSC. Autora do projeto e curadora do Espaço Memória Unicred Florianópolis. Co-curadora da exposição Wetzel, História & Patrimônio, do Centro Universitário Católica de Santa Catarina, em Joinville, SC. Membro do Grupo de Pesquisa Núcleo Infância, Comunicação, Cultura e Arte UFSC/CNPq.

luciavalente@gmail.com

Silviane De Luca Avila

Pedagoga com Habilitação em Anos Iniciais e Mestre em Educação pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Já atuou como professora de educação infantil, anos iniciais e ensino superior. Seus estudos são voltados para as interfaces entre tecnologia e educação, com ênfase na alfabetização e formação de professores. Atualmente é doutoranda em Educação no Programa de Pós-graduação em Educação na Universidade Federal de Santa Catarina (PPGE/UFSC), na linha de Educação e Comunicação e integrante do Grupo de Pesquisa NICA - Núcleo Infância, Comunicação, Cultura e Arte, sediado no Centro de Ciências em Educação da UFSC

silvianeavila@gmail.com

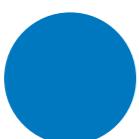
CRÉDITOS DAS IMAGENS



Pixabay.com
Imagens com atribuição Criative Commons Zero CC0
Páginas 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53 e 54.



Cesar Valente
Páginas 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28 e 29.



Capturas de tela
Sites, filmes e videos citados.
Páginas 13, 19, 36, 40, 41, 42, 44, 55 e 56.



Reproduções
Capa de livro, cartaz e quadros citados.
Páginas 19, 23, 25 e 38

Lúcia Valente
Páginas 18 e 27

Karine Martins

Página 34

Projeto Fortalezas
Divulgação.
Página 29

tempotransfixo.blogspot.com

Página 28

Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis

Divulgação.
Páginas 31 e 43

Projeto Cinema na Escola: Construindo Espaços de Cidadania
Divulgação.
Páginas 42 e 43

Projeto Cinema na Praça
Divulgação. Iguaí, BA.
Página 35

Rodrigo Ramos

Cine Jangada em Sernambi, PB.
Página 33

Rio Festival 2019

Divulgação.
Página 39

Institut Lumière

institut-lumiere.org
Página 32

Time Graphics

Página 32

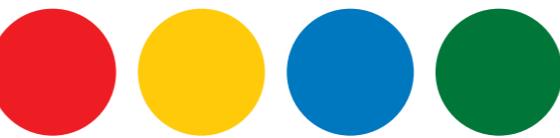
infinitedictionary.com

Página 32

Divulgação

Fotos capturadas nos sites dos fabricantes dos equipamentos.
Página 37

REFERÊNCIAS



- ARENDT, H. **Entre o passado e o futuro.** São Paulo: Perspectiva, 2014.
- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte.** São Paulo: Perspectiva, 2002
- BAZIN, André. **O que é o cinema? São Paulo: Cosac Naify, 2014.**
- BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema.** São Paulo: Nova Cultural/Brasiliense, 1985.
- BRASIL. **Lei 13.006, de 26 de junho de 2014.** Acrescenta ao § 8º ao art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. *Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil*. Brasília, DF, 27 jun. 2014, p. 2
- BRUNO, Maria Cristina. **Definição de Curadoria: Os caminhos do enquadramento, tratamento e extroversão da herança patrimonial.** Disponível em: http://www.ibermuseus.org/wp-content/uploads/2015/07/Unidad1Texto_Definicao-de-Curadoria.pdf. Acesso em 28/01/2019.
- CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio: Lições americanas.** São Paulo, Companhia das Letras. 1990.
- CARVALHO, Maria Cristina. **in LEITE, Maria Isabel. Museu, Educação e Cultura: Encontros de crianças e professores com a arte/** Maria Isabel Leite,
- Luciana Esmeralda Ostetto (orgs.) - Campinas, SP: Papirus, 2005..
- FOIRET, J.; BROCHARD, P. **Os irmãos Lumière e o cinema.** São Paulo: Ed. Augustus, 1995.
- FRAYSE-PEREIRA, João Augusto. in LEITE, Maria Isabel. **Museu, Educação e Cultura: Encontros de crianças e professores com a arte/** Maria Isabel Leite, Luciana Esmeralda Ostetto (orgs.) - Campinas, SP: Papirus, 2005.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessárias à prática educativa.** Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2019.
- FRESQUET, A. **Cinema e educação: Reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e "fora" da escola.** Rio de Janeiro: Autêntica, 2013.
- GANZER, Adriana in LEITE, Maria Isabel. **Museu, Educação e Cultura: Encontros de crianças e professores com a arte/** Maria Isabel Leite, Luciana Esmeralda Ostetto (orgs.) - Campinas, SP: Papirus, 2005.
- KRAMER, Sonia. **Produção cultural e educação: Algumas reflexões críticas sobre educar em museus.** In KRAMER, Sonia e LEITE, Maria Isabel (orgs.). **Infância e produção cultural.** Campinas: Papirus, pp.199-215.
- LEITE, M. I.; OSTETTO, L. E. (orgs.). **Museu, Educação e Cultura: Encontros de**
- crianças e professores com a arte.** Campinas: Papirus, 2005.
- LIVINGSTONE, Sonia. **Digital Skills matter in the quest for the "Holy Grail". Parenting for a Digital Future, [S. l.], fev. 2017.** Disponível em: <https://bit.ly/2POqZhE>. Acesso em: ago. 2018.
- MARTINS, K. J. **Oficinas de cinema: olhares e participação de crianças e jovens na escola.** 2017. 267 p. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina.
- MICHAUD, P. A. **Filme: por uma teoria expandida do cinema.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- MÜLLER, Juliana Costa. **Crianças e tecnologias digitais: desafios da mediação familiar e escolar.** 2019. 318 p. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2019. Disponível em: <http://tede.ufsc.br/teses/PEED1418-T.pdf> Acesso em: 5 dez. 2019.
- OMS divulga recomendações sobre uso de aparelhos eletrônicos por crianças de até 5 anos. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/oms-divulga-recomendacoes-sobre-uso-de-aparelhos-eletronicos-por-criancas-de-ate-5-anos/> Acesso em: 28 jan. 2020.
- PAIVA, Ione Maria R. de. **Brinquedos Cantados.** 2000. 146p. Dissertação (Mestrado)- Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Florianópolis, 2000. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/78240/175386.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 13 jan. 2020
- PEROTTI, E. **Confinamento cultural, infância e leitura.** v.38. São Paulo: Summus, 1990.
- SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA – SBP. **Saúde de crianças e adolescentes na era digital. Manual de orientação.** [S. l.: s. n.], 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2x3acfK>. Acesso em: 5 mar. 2017.
- TISSERON, Serge. **3-6-9-12: diventare grandi all'epoca degli schermi digitali.** Traduzione di Pier Cesare Rivoltella. Editrice: La Scuola, 2013.
- TOMICH, Ana Luiza Lemos. **Lydia Hortélio, uma menina do Sertão: educação musical na cultura da criança, 2015.** 130 p. Dissertação (Mestrado) -Universidade Federal da Bahia, Escola de música, Programa de Pós-graduação em Música, Salvador, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/25975/1/DISSERTACAO%3C%87%C3%830%20ANA%20TOMICH.pdf>
- XAVIER, I. **A experiência do cinema.** Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

FMP



Palhoça
SC

Março de
2020