




CAPÍTULO 2

CINEMA-EDUCAÇÃO: A EXPERIÊNCIA DA MOSTRA DE VÍDEOS E BRINQUEDOS ÓPTICOS NO CENTRO DE EXCELÊNCIA PROFESSOR PAULO FREIRE – SERGIPE

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.925152623042>

Wolney Nascimento Santos

Doutor em Educação – PPGED/UFS. Mestre em Cinema e Narrativas Sociais – PPGCINE/UFS. Graduado em Artes Visuais/UFS. Professor Arteducador da Secretária de Estado da Educação - SEED/SE. Membro do grupo de pesquisa “Corpo e política”. Seu trabalho faz convergências com Arteducação, Antropologia Visual, Cinema Negro, Artemídia e Participação Social <http://orcid.org/0000-0001-9581-1567>

RESUMO: Este escrito tem como objetivo apresentar os desdobramentos das atividades de pesquisa que culminaram na produção da Mostra de Cinema (Vídeos) e Brinquedos Ópticos, realizada no Centro de Excelência Professor Paulo Freire (SE), com estudantes do Ensino Médio Integral, no dia 07 de novembro de 2025, como parte da programação da II Feira de Ciências – Inovadores do Futuro. A experiência audiovisual teve sua gênese na disciplina Arte, desenvolvida no Atelier de Artes Visuais e nas Eletivas Livres de Arte ao longo do segundo semestre, envolvendo processos investigativos, criativos e formativos que articularam cinema, educação e práticas experimentais no contexto escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema-Educação. Animação. Feira de Ciências. Centro de Excelência Professor Paulo Freire/SE.

CINEMA-EDUCATION: THE EXPERIENCE OF THE VIDEO AND OPTICAL TOYS EXHIBITION AT THE PROFESSOR PAULO FREIRE CENTER OF EXCELLENCE – SERGIPE

ABSTRACT: This paper presents the developments of the research activities that culminated in the *Cinema (Video) and Optical Toys Exhibition*, held at the Professor Paulo Freire Center of Excellence (SE) with full-time high school students on November 7, 2025, as part of the 2nd Science Fair – *Innovators of the Future*. This audiovisual experience originated in the Art subject, developed within the Visual Arts Studio and the Free Art Electives throughout the second semester. It involved investigative, creative, and formative processes that articulated cinema, education, and experimental practices within the school context.

Keywords: Cinema-Education. Animation. Science Fair. Professor Paulo Freire Center of Excellence/SE.

CINE-EDUCACIÓN: LA EXPERIENCIA DE LA MUESTRA DE VIDEOS Y JUGUETES ÓPTICOS EN EL CENTRO DE EXCELENCIA PROFESSOR PAULO FREIRE – SERGIPE

RESUMEN: El presente trabajo tiene como objetivo exponer los desarrollos de las actividades de investigación que culminaron en la Muestra de Cine (Videos) y Juguetes Ópticos, realizada en el Centro de Excelencia Profesor Paulo Freire (SE) con estudiantes de la Educación Secundaria Integral, el 7 de noviembre de 2025, como parte de la programación de la II Feria de Ciencias – Innovadores del Futuro. La experiencia audiovisual tuvo su génesis en la asignatura de Arte, desarrollada en el Taller de Artes Visuales y en las Electivas Libres de Arte a lo largo del segundo semestre, abarcando procesos investigativos, creativos y formativos que articularon cine, educación y prácticas experimentales en el contexto escolar.

PALABRAS-CLAVE: Cine-Educación. Animación. Feria de Ciencias; Centro de Excelencia Professor Paulo Freire/SE.

INTRODUÇÃO

A realização de projetos que integrem pesquisa, criação artística e práticas pedagógicas tem se mostrado uma estratégia efetiva no contexto da educação básica, especialmente quando articulada as experiências que valorizam a expressão dos estudantes e o uso de linguagens contemporâneas. Foi com essa perspectiva que se desenvolveu, no Centro de Excelência Professor Paulo Freire (SE), um conjunto de ações formativas que resultaram na Mostra de Cinema (Vídeos) e Brinquedos

Ópticos, apresentada durante a II Feira de Ciências – Inovadores do Futuro¹, em novembro de 2025. Inserida no âmbito da disciplina de Arte, no Atelier de Artes Visuais e nas Eletivas Livres de Arte, essa proposta buscou explorar as relações entre cinema-educação e experimentação visual, incentivando os(as) estudantes a compreenderem e vivenciarem processos criativos que dialogam com a história do audiovisual e com recursos acessíveis ao ambiente escolar.

O cinema é um artefato artístico da cultura contemporânea por meio do qual podemos vislumbrar realidades e experiências semelhantes ou distintas das nossas. De modo específico, ele nos convida a ver e a pensar, a partir do “visor da câmera”, histórias, fantasias e dilemas do passado, do presente e de mundos distantes. Algo semelhante ocorre na educação quando, ao se encontrar com o cinema, reconstitui realidades e possibilita outras experiências.

O espaço-tempo escolar constitui um território fértil para a navegação por diferentes possibilidades de produção de conhecimentos, sejam eles individuais ou coletivos. O acesso a ver, pensar e fazer filmes na escola, além de contribuir para o estudo dos conteúdos curriculares, cria conexões que dialogam com as subjetividades humanas, com a arte e com a cultura que circunda o cotidiano do estudante. Nesse sentido, ao refletir sobre o cinema, Fresquet afirma:

De fato, 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 (FRESQUET, 2013, p. 19).

Dessa forma, aproximar o cinema da vida escolar não significa apenas utilizá-lo como ferramenta pedagógica, mas reconhecê-lo como linguagem, criação e experiência estética. Quando o(a) estudante entra em contato com processos de filmagem, edição ou observação crítica de obras audiovisuais, passa a compreender que as imagens não são neutras: são construções culturais, atravessadas por escolhas, intencionalidades e modos de olhar. Assim, a escola torna-se um espaço privilegiado para que os jovens desenvolvam autonomia criativa, ampliem repertórios e experimentem outras maneiras de narrar o mundo.

Foi nessa perspectiva que surgiu a proposta da Mostra de Cinema (Vídeos) e Brinquedos Ópticos, desenvolvida com estudantes do Ensino Médio Integral, na II Feira de Ciências – *Inovadores do Futuro*. Ao longo do processo, os(as) estudantes foram convidados a conhecer o funcionamento de dispositivos pré-cinematográficos, a refletir sobre a história das imagens em movimento e a experimentar práticas de

¹ [...] A proposta da II Feira de Ciências – *Inovadores do futuro* é proporcionar aos estudantes e professores a oportunidade de explorar o método científico e desenvolver habilidades de pesquisa, análise e solução de problemas. Isso contribuirá para a formação de estudantes interessados e envolvidos em Ciências, Tecnologia e Inovação (CTI), o que é fundamental para a promoção de carreiras científicas e tecnológicas, além de fomentar práticas educativas que promovam a cooperação, a criatividade, a reflexão e o pensamento crítico (NASCIMENTO, Cruz Elimaria; COSTA, Sheila dos Santos; SILVA, Daniela Moura Bezerra; JESUS, Tatiana Silva de. II Feira de Ciências – Inovadores do Futuro, 2025).

criação audiovisual. A articulação entre pesquisa, produção e apresentação pública possibilitou uma vivência que uniu ciência, arte e cultura, fortalecendo o protagonismo estudantil e ampliando as formas de expressão dentro do ambiente escolar.

Com o intuito de garantir êxito às experiências desenvolvidas, destacamos a importância do trabalho convergente no grupo de pesquisa “Corpo e Política”² da Universidade Federal de Sergipe - UFS e na disciplina Arte, por meio do percurso formativo no Atelier de Artes Visuais Professor Paulo Freire, especialmente nas Eletivas Livres de Arte: Desenho e Pintura e Animação Gráfica 1. Para articular essas convergências, adotamos a Abordagem Triangular do Ensino da Arte, concebida pela professora e pesquisadora Ana Mae Barbosa, que defende o processo de aprendizagem da Cultura Visual e da Arte na escola de forma interconectada e integral (Barbosa, 2010). Segundo Azevedo (2010)³, Ana Mae sinaliza para a importância da construção de um aprendizado sistemático em linguagem visual, em que o(a) estudante trilha percursos de apreender o fenômeno artístico por meio de um processo de “alfabetização visual” no ambiente escolar.

A Abordagem Triangular estrutura-se em três eixos fundamentais — *Leitura, Produção e Contextualização* — que, articulados, ampliam a compreensão dos fenômenos artísticos. O eixo da Leitura refere-se ao desenvolvimento de habilidades de observação, fruição e análise das obras de arte e das manifestações culturais que cercam o(a) estudante. Já o eixo da Produção envolve o exercício da poiesis, estimulando a conceber, experimentar e criar objetos estéticos, reconhecendo-se como sujeito autoral no mundo, assim como os artistas que desenvolvem suas obras. Por fim, o eixo da Contextualização possibilita pesquisar, compreender e relacionar informações históricas, culturais e sociais que envolvem o objeto artístico, incluindo aspectos relacionados ao artista, às suas inquietações e o lugar que sua produção ocupa no campo das artes (Barbosa, 2010).

Nesse processo formativo, o Atelier de Artes Visuais Professor Paulo Freire desempenhou papel fundamental. A Eletiva Livre de Desenho e Pintura teve como objetivo estimular o desenvolvimento de habilidades técnicas e expressivas por meio do estudo de esboço, desenho artístico e experimentações com cores em diferentes suportes e materiais (Santos, 2024). Já a Eletiva Livre Animação Gráfica 1 concentrou-se na criação e produção de brinquedos ópticos e animações digitais, promovendo o desenvolvimento de competências ligadas às imagens em movimento e às bases da linguagem audiovisual.

² Este trabalho está concentrado na linha de pesquisa “**corpo e comunicação**” – investigando “as mídias como ferramenta cultural e política para governabilidade do corpo e seus comportamentos sociais: texto, pintura, fotografia, cinema, televisão, rádio, internet e mídias digitais (Zoboli, Silva, Bordas, 2016).

³ Texto que trata sobre a importância da Abordagem Triangular na constituição da Arte/Educação crítica e pós-crítica no Brasil.

A articulação entre essas práticas pedagógicas e a Abordagem Triangular permitiu que os(as) estudantes experimentassem o cinema não apenas como espectadores, mas como sujeitos ativos na construção de imagens, narrativas e dispositivos ópticos. As interações entre *Leitura, Produção e Contextualização* favoreceram uma compreensão ampliada dos processos estéticos, permitindo que transitassem entre a fruição de obras cinematográficas, a criação de experimentos visuais e a investigação histórica sobre o surgimento das imagens em movimento. Assim, o cinema passou a ser vivenciado como linguagem, como pesquisa e como prática artística integrada ao cotidiano escolar.

Essa perspectiva promoveu um ambiente de aprendizagem no qual a imaginação, a investigação e o fazer artístico dialogaram de maneira transversal, combinando estudos teóricos, experimentações com brinquedos ópticos e produção audiovisual. Com isso, puderam perceber que o cinema é resultado de procedimentos técnicos, escolhas narrativas e intencionalidades culturais, que fortalecendo competências expressivas e ampliando o repertório estético, contribuiu significativamente para o desenvolvimento das atividades apresentadas na *Mostra de Cinema[Vídeos] e Brinquedos Ópticos*.

Diante desse percurso formativo, a *Mostra* configurou-se como momento de síntese e celebração das aprendizagens, possibilitando a socialização das produções, o diálogo entre pares e o reconhecimento do protagonismo estudantil. No próximo tópico, apresentamos a descrição da experiência, descrevendo os desdobramentos do processo, as metodologias adotadas e os efeitos formativos observados ao longo do trabalho.

DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

No terceiro bimestre do ano letivo, durante as aulas da disciplina Arte, foram trabalhados os conceitos gerais e teóricos do cinema, destacando seu surgimento a partir do pré-cinema e dos pioneiros que, movidos pela curiosidade científica, inventaram maquinários destinados à captura da imagem em movimento. Utilizamos como referência introdutória a obra *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação* (2005), de Flávia Cesarino Costa, a partir da qual discutimos que o nascimento do cinema está intimamente associado às práticas populares de divertimento e sociabilidade do século XIX e XX. Nesse percurso histórico, foram apresentados aos estudantes as contribuições de Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge; os espetáculos de lanterna mágica; as revistas ilustradas; os cartuns; o teatro popular; o quinetoscópio de Thomas Edison; o cinematógrafo dos irmãos Lumière e a primeira exibição pública paga; além do primeiro estúdio de cinema, o Black Maria.

Ainda nesse bimestre, orientamos que as turmas de 1º e 2º anos do Ensino Médio se dividissem em grupos de até cinco estudantes para produzir um vídeo utilizando o smartphone. O objetivo era incentivar a criação de diferentes formas de expressão narrativa por meio de imagens, considerando que o uso do aparelho e de seus aplicativos já faz parte do repertório tecnológico dos(as) estudantes. Entendemos o smartphone como um suporte acessível, prático e capaz de promover autonomia criativa, possibilitando a produção de conteúdos compartilháveis em diversas plataformas — Facebook, Instagram, WhatsApp Web, blogs, entre outras.

Para ampliar as possibilidades inventivas e orientar a produção, organizamos as seguintes informações:

MOSTRA DE CINEMA [VÍDEO] E BRINQUEDOS ÓPTICOS

Proposta: criar e produzir um vídeo de 60 segundos (1 minuto), com temática livre ou definida pelo professor da disciplina Arte.

A produção poderia ser individual ou coletiva. As obras seriam exibidas na *Mostra de Cinema [Vídeo] e Brinquedos Ópticos*, dentro da programação da II Feira de Ciências – *Inovadores do Futuro*, do Centro de Excelência Professor Paulo Freire.

Categorias:

Tema Livre: vídeo de até 1 minuto, com temática livre, em formato digital;

Tema Animação: vídeo animado nas técnicas digital, quadro a quadro, 2D, 3D ou stop motion.

Data de entrega: 22 de agosto de 2025.

(Coordenação da Mostra, 2025).

Seguindo o cronograma das aulas de Arte, discutimos com os(as) estudantes o conceito de audiovisual como linguagem que integra elementos visuais e sonoros, enfatizando aspectos das mídias eletrônicas, tais como televisão, cinema e vídeo para internet.

Nesse contexto, apresentamos também as etapas fundamentais de produção de um filme ou vídeo, destacando as funções de roteiro, direção, produção, cenografia, animação, figurino, iluminação, fotografia e edição/finalização. Discutimos ainda “em que áreas é possível trabalhar com audiovisual”, ressaltando a importância das funções profissionais que compõem a cadeia produtiva do cinema e da mídia digital. Essa abordagem se mostrou essencial, pois despertou interesse e esclareceu dúvidas sobre como essas funções se articulam, contribuindo para uma compreensão mais ampla das possibilidades formativas e profissionais do campo audiovisual.

No quarto e último bimestre, foram apresentados conteúdos teóricos da história do cinema com o objetivo de evidenciar a importância das vanguardas cinematográficas — Impressionismo Francês, Expressionismo Alemão e Montagem Soviética — surgidas no período posterior à Primeira Guerra Mundial. Essas vanguardas desempenharam papel fundamental na legitimação do cinema como arte, conferindo-lhe um novo status estético, semelhante ao das artes plásticas, da música, do teatro, da dança e da ópera. Ao mesmo tempo em que buscavam explorar e ampliar os potenciais expressivos da nova linguagem cinematográfica, esses movimentos também representaram uma reação à intensa circulação de filmes norte-americanos na Europa durante a guerra, incentivando a criação de cinematografias nacionais mais criativas (Mascarello, 2006).

Paralelamente, no Atelier de Artes Visuais, por meio da Eletiva Livre Desenho e Pintura e Animação Gráfica 1, os(as) estudantes desenvolveram habilidades e competências específicas que contribuíram para a construção de conhecimentos técnicos, estéticos e históricos. O início foi planejando formas e composições por meio do desenho e da pintura; em seguida, confeccionaram brinquedos ópticos, como o taumatrópio e o flipbook. Também experimentaram a técnica do fotocard, registrando imagens fotográficas sequenciais, e produziram as primeiras imagens em quadro a quadro, utilizando pessoas e objetos, para compreender os fundamentos da técnica de animação pixilation.

De modo concomitante à prática, exploraram os doze princípios clássicos da animação, experimentaram técnicas do desenho animado e iniciaram o esboço de roteiros, elaborando ideias e argumentos que culminaram com a produção final do Atelier: uma animação original, resultado da síntese das aprendizagens desenvolvidas ao longo do processo formativo.

PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO

Na etapa de produção das animações, destacaram-se dois projetos: Samba de Pareia – Laranjeiras/SE – Mussuca, filme de animação com roteiro, direção e edição de Beatriz Cristina (Sergipe, 2025, 3'39"); e Lo Coco, filme de animação com roteiro, direção e edição de Carlos Augusto e Mário Anthony (Sergipe, 2025, 3'03").

O primeiro projeto tinha como objetivo apresentar a manifestação folclórica *Samba de Pareia*, da comunidade quilombola da Mussuca, situada no município de Laranjeiras/SE. Os apontamentos iniciais para a criação do filme orientaram à estudante Beatriz para a exploração da *linha* como elemento visual que se movimenta no espaço e compõe o título da obra, criando a atmosfera estética que antecipa o tema. Em seguida, o foco se volta para o mito fundador que explica a origem do nome "Mussuca". Para isso, foi necessário dialogar com a realizadora Beatriz, destacando a

beleza e relevância da narrativa, ao mesmo tempo em que a incentivamos a pesquisar mais profundamente sobre a comunidade. Como parte desse processo, sugerimos a exibição do documentário Nadir da Mussuca (2015), de Alexandra Dumas, que apresenta aspectos da manifestação, a figura da mestra Dona Nadir e as tensões sobre a disputa da origem do mito fundador.

A sequência seguinte da animação é a representação da festa, com o *Samba de Pareia* dançando e exibindo as vestimentas — a indumentária tradicional das mulheres que sambam e dos homens instrumentistas. Em outro momento, a animação apresenta imagens do Samba em performance, destacando seus movimentos circulares, o ritmo marcado e a expressividade corporal. A etapa posterior focou nos instrumentos que acompanham o canto das mulheres: a *zabumba*, o *pandeiro*, a *cuíca* (popularmente chamada de “porca”) e os *atabaques*. Na animação, esses instrumentos aparecem isoladamente, e a trilha sonora foi construída com o som real de cada um, que surge à medida que os instrumentos são exibidos, compondo uma experiência sensorial coerente com a tradição retratada.

Por fim, a animação culmina com a cena do *Samba* realizado no dia da “Visita”⁴, celebração comunitária em homenagem ao nascimento de uma criança. Nesse momento, é oferecida a tradicional meladinha, bebida ritualística servida na ocasião.

A animação conclui mostrando a comunidade reunida para celebrar a chegada da criança: os pais e familiares agradecem espiritualmente, enquanto convidam amigos e vizinhos para participar da festa, tomando a *meladinha* no terreiro da casa como forma de homenagem à mãe e ao recém-nascido.

As últimas imagens fazem referência à queima de fogos, evocando tanto o nascimento da criança quanto o clima festivo das celebrações juninas, período em que o Samba se faz presente de forma marcante nas noites de São João.

O segundo projeto desenvolveu a animação *Lo Coco*, cuja proposta inicial partiu de uma ideia simples e cotidiana: a tarefa de tirar um coco do coqueiro. A partir desse mote, os estudantes criaram uma narrativa inspirada no estilo visual das animações da década de 1930. Segundo os realizadores:

[...] a fim de recriar as animações no estilo de 1930, criamos um roteiro e fizemos uma animação com as ferramentas ao nosso alcance; o projeto contou com a ajuda do professor Wolney, de Arte, na Eletiva Oficina de Animação” (*LO COCO* – Augusto e Anthony, 2025).

⁴ “A meladinha é uma bebida que é servida no dia da ‘Visita’, nascimento da criança. Sua composição é de cachaça pura, mel de abelha com canela, arruda e cebola branca. Em Sergipe, é natural as pessoas informarem, umas às outras, dizendo: ‘domingo será dada uma meladinha na casa de fulano’, ou perguntar ao pai da criança: ‘quando será dada a meladinha?’” (Santos, 2018, p. 109).

A animação se inicia com a utilização da técnica de escrita com luz no espaço pictórico, onde uma linha em movimento se transforma na composição visual do título LO COCO: letras formadas por linhas brancas sobre fundo preto. Em seguida, o título se desintegra e dá lugar a novos movimentos de linhas, que conduzem a transição para o próximo plano. O fundo torna-se branco e uma linha preta horizontal surge, acompanhada da música *The Entertainer*, do músico afro-americano Scott Joplin, marcando o ritmo das ações e indicando o percurso do protagonista — um homem que tenta retirar um coco do alto de um coqueiro.

Com o cair da noite, o personagem, exausto, deita-se sob o coqueiro. A música cessa, instaurando um breve silêncio até que *Winter*, de Antonio Vivaldi, passa a conduzir a trilha sonora das sequências oníricas. Nesse sonho, o homem imagina ser atingido por flechas enquanto uma tribo indígena — povos originários que consideram o coco um fruto sagrado — surge em cena para impedir sua retirada. Um dos indígenas tenta acertar o coco com uma flecha, mas esta ricocheteia no tronco rígido do coqueiro e retorna, atingindo o próprio índio.

Persistente, o homem constrói uma espécie de escada improvisada e finalmente consegue alcançar o coco. No entanto, sua ação provoca a revolta dos indígenas, que passam a persegui-lo atirando flechas. Depois de uma longa fuga, ele consegue se esconder na mata rasteira da capoeira.

Na conclusão, a trilha de Vivaldi é substituída pelo som mecânico de um projetor cinematográfico, marcando a transição para os créditos finais. Em seguida, *The Entertainer* retorna, acompanhando as informações de encerramento da obra.

PRODUÇÃO DOS VÍDEOS

Conforme a proposta que foi criar e produzir um vídeo de 60 segundos (1 minuto), a partir das categorias: Tema Livre e Tema Animação, tivemos um total de 25 vídeos produzidos.

Tema Livre

Turma 1º A

Setembro Amarelo — Doc. — 1'06

Uma Visita ao Museu — Doc. — 1'04

Ponte Barra dos Coqueiros/Aracaju — Doc. — 1'00

O Jogo — Ficção — 0'40

O Amanhã — Ficção — 1'30

Turma 1º B

Arte Marcial – a história do Jiu-jitsu brasileiro – Doc. – 0’57

A vida na cidade caótica – Ficção – 1’00

Quintal industrial – Doc. – 1’00

Turma 2º A

Pequenos momentos, grandes memórias – Ficção – 1’13

Arco-íris de energia – Doc. – 0’30

Esporte na educação – Doc. – 0’58

A caminho do trabalho – Ficção – 1’11

Rotina escolar – Doc. – 1’00

Anti Bullying – Ficção – 1’07

Grafite em Aracaju – Doc. – 1’15

Bela Infância – Doc. – 1’00

Turma 2º B

Memórias perdidas – Ficção – 2’56

Capela São João Batista – Doc. – 1’00

Cartas de amor – Ficção – 1’01

Impressionistas – Doc. – 1’05

No mundo dos jogos – Ficção – 1’10

Morreu de tanto esperar – Ficção – 1’2

Grafite na Matinha – Bairro Industrial – Doc. – 1’06

Tema Animação**Turma 2º A**

Samba de Pareia – Mussuca – Doc. – 3’39

Turma 3º B

Lo Coco – Ficção – 3’03

As produções do Tema Livre foram 23 filmes com os assuntos: perda familiar; relação entre as cidades Aracaju e Barra dos Coqueiros; arquitetura e monumentos históricos; amor e literatura; artes visuais; entrevista e informação; passeios; suspense e terror; infância; intervenção urbana - grafite; jogos; memórias afetivas.

Os dois filmes do Tema Animação versaram pelos assuntos: a memória e a tradição do Samba de Pareia da comunidade quilombola Mussuca/SE; e, o outro uma ficção bastante divertida que era sobre a busca para tirar o fruto coco do coqueiro. Mas, se percebe que fala de povos originários, - indígenas; a relação com o sagrado e outros.

Verificou-se que os 25 filmes utilizaram dois gêneros cinematográficos, — 11 ficção com destaque (suspense, terror, jogos) e 14 documentário com (entrevista, informação, cultura, dança).

A CURADORIA DA MOSTRA

Com os filmes foram entregues à coordenação da *Mostra* que organizou a exibição numa sequência de quatro blocos.

Antes de cada filme que compõe um bloco, entra uma vinheta identificando *Mostra de Vídeo - Centro de Excelência Professor Paulo freire - 07. Nov. 2025*. Foram utilizadas três vinhetas. A primeira mostra um projetor de filmes com o som característico da passagem da película e com a contagem de 1 a 5 segundos. A segunda vinheta é um fragmento de imagens em sequência da Ponte Aracaju - Barra dos Coqueiros⁵, tendo como música de fundo um jazz de John Coltrane. E, a terceira vinheta mostra imagens de grafites na cidade de Aracaju.

A *Mostra* foi exibida na sala de arte, no horário das 09h30 às 12h30. A sala estava arrumada com os cartazes dos filmes; com uma exibição dos brinquedos ópticos. Na entrada da sala tem uma porta de duas partes, onde os alunos decoraram uma testeira informativa como numa entrada de cinema. O corredor de acesso a sala com cartazes de filmes nacionais e internacionais. E, como no cinema, – o acesso era feito com o ingresso retirado na bilheteria e apresentado na porta de entrada da sala.

⁵ o Professor Wolney Nascimento, ao retornar de carro da Barra dos Coqueiros para Aracaju, no trajeto da ponte, registrou uma sequência de imagens em seu smartphone, que depois foram utilizadas na vinheta.

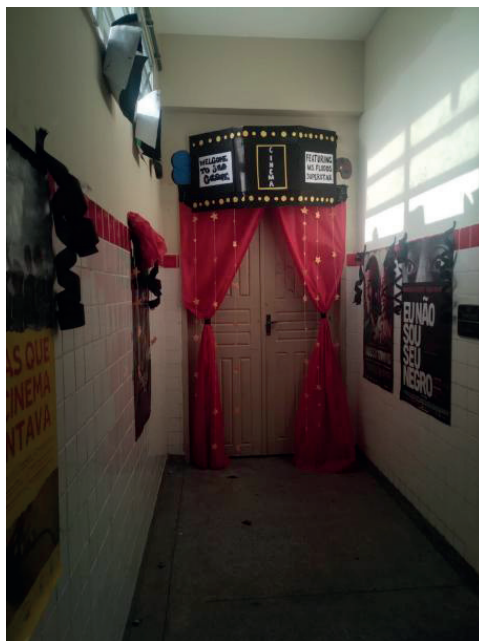


Figura 1: Entrada da Sala de Arte.

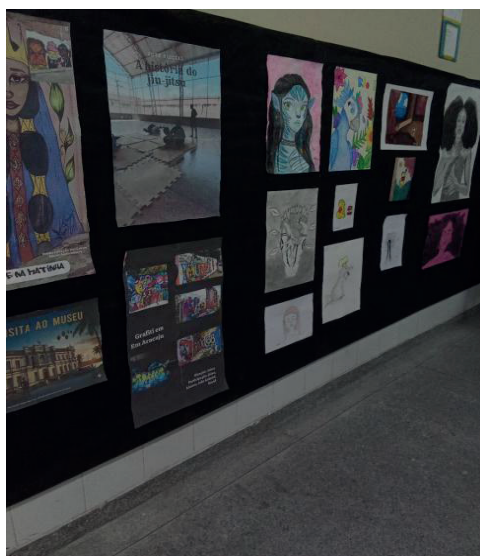


Figura 2: Parede interna da Sala com cartazes de cinema
Fonte: Mostra de Cinema [Vídeos] e Brinquedos Ópticos

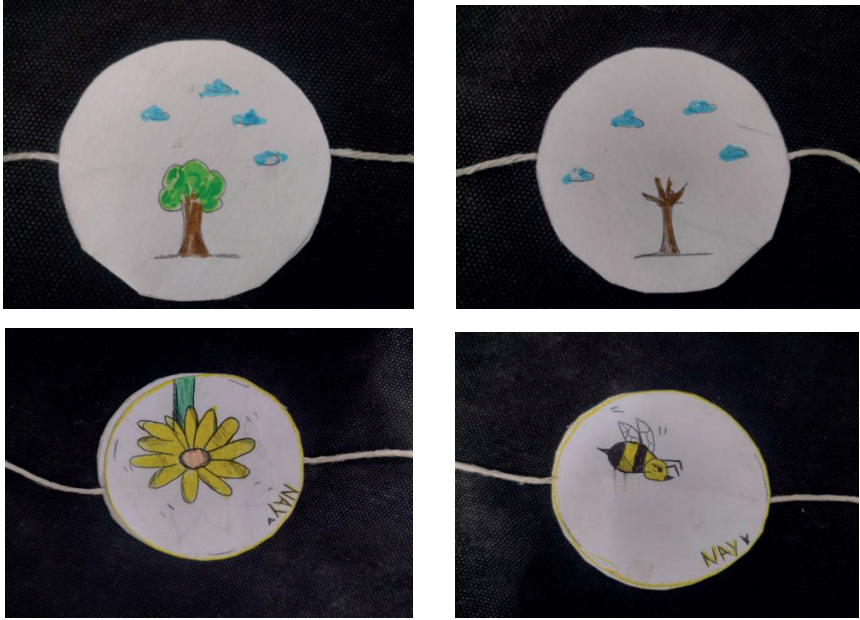


Figura 3: Brinquedo Óptico Taumatropio

Fonte: Mostra de Cinema [Vídeos] e Brinquedos Ópticos

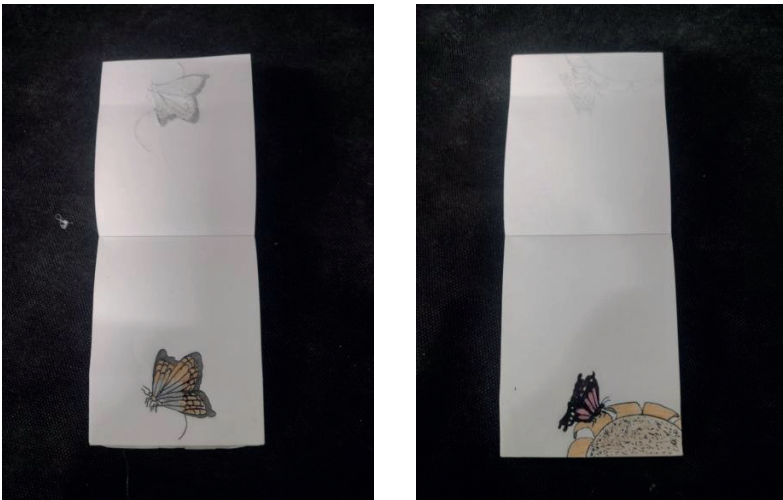


Figura 4: Flipbook

Fonte: Mostra de Cinema [Vídeos] e Brinquedos Ópticos



Figuras 5 e 6: Público no momento da exibição

Fonte: Mostra de Cinema [Vídeos] e Brinquedos Ópticos

A pipoca e os refrigerantes foram distribuídos na última sessão, quando estava toda a equipe de estudantes que participou da *Mostra* e outros convidados que tinham finalizados as atividades nos stands da II Feira e vieram prestigiar os filmes dos colegas. A última sessão foi regada ao mister de contentamento, pipoca, refri e muitas risadas e gargalhadas!

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Sobre a perspectiva da utilização do smartphone para a produção dos filmes, foi bastante interessante perceber como eles criaram efeitos e deram soluções narrativas para as histórias que desejavam contar. Convém dizer que nosso objetivo era criar estratégias de utilização do smartphone para que nascesse deles, narrativas genuínas, a partir de um processo cognitivo e criativo que desenvolvesse a autonomia do(a) estudante. Contudo, sem preocupações de resultados estéticos concretos e perfeitos, pois eles poderiam inibir as ações e as iniciativas.

Nesse sentido, foi importante os constantes diálogos que a coordenação da *Mostra* vez com os grupos na perspectiva de que entendessem o percurso que estavam realizando e, a partir desse caminho, quais eram as principais ações que deveriam ser executadas para o melhor aproveitamento do projeto e da história que estavam contando.

Mesmo com a determinação que o filme deveria ter o tempo de 1 minuto, alguns projetos tiveram dificuldade para executar este tempo. Alguns para bem mais tempo outros para bem menos de 60 segundos. Porém, trabalhamos com este tempo por entender que estamos iniciando um trabalho com produção de narrativas com imagens em movimento e, que de certa forma necessariamente precisa-se conhecer e utilizar recursos da linguagem audiovisual e também da linguagem gráfica e da animação. Isso significa a dizer que quanto maior é o tempo de um filme, mais atrativa deve ser sua narrativa no desenvolvimento das cenas e de suas ações para o público. Destacamos que entre os filmes do Tema Livre - *Memória perdidas*, (2'56) teve um tempo próximo a três minutos. No Tema Animação - Samba de Pareia – Laranjeiras/SE – Mussuca, (3'39) e Lo Coco, (3'03) tiveram tempos acima de três minutos.

Com o intuito de refletir sobre alguns pontos do trabalho que percebemos que precisamos ser mais efetivos, no contexto de que os(as) estudantes precisam mais de informações práticas, digo mais aula de linguagem audiovisual e também ver outras experiências com cinema que são realizadas por jovens de escolas públicas. Com isso, pensamos que no início do terceiro e quarto bimestre do ano letivo de 2026, abordar mais em atividades práticas audiovisuais e, em exhibições de filmes de curta-metragens, para que conheçam a diversidade da produção cinematográfica brasileira e sobretudo, o formato de filme curto, pois o mesmo é um excelente meio de entrada para quem deseja começar na atividade audiovisual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização da Mostra de Cinema (Vídeos) e Brinquedos Ópticos demonstrou que o trabalho interdisciplinar da disciplina Arte junto as ações formativas do Atelier de Artes Visuais Professor Paulo Freire, através das Eletivas Livres de Arte é um caminho promissor para se realizar aprendizagens e consolidar diversas formas de produção de conhecimentos.

A Mostra foi um vetor de aproximação da Educação e o do Cinema, na perspectiva em que a ludicidade de se pensar e fazer cinema, - em contar histórias por meio do Smartphone no espaço-tempo escolar, resultou em produções artísticas, que para serem desenvolvidas, os(as) estudantes estiveram comprometidos(as) em diversas possibilidades criativas para a realização dos filmes e também na própria construção da ideia e execução da Mostra, com isso, estimulando as dimensões do conhecimento (criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão) que são abordadas pela Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018).

Entretanto, as análises elencadas acima, percebemos que os resultados iniciais que foram alcançados por meio da realização dos filmes, assim como a ação da Mostra, dentro da II Feira de Ciências, junto ao envolvimento dos(as) estudantes nas atividades formativas da disciplina de Arte é um excelente sinal para se perceber, o quanto é importante que a escola se volta mais para as atividades lúdicas e culturais, pois elas promovem, — o processo artístico criativo, as sociabilidades e desenvolve aspectos associados as aprendizagens.

Sobre as ações futuras da disciplina Arte e o Atelier de Artes Visuais, daremos continuidade as ações formativas, pois elas se apresentam como efetivos promotores do protagonismo juvenil.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Antônio Gonçalves de. Abordagem Triangular: bússola para os navegantes destemidos dos mares da arte/educação. In.: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da. (orgs.). *A Abordagem Triangular no ensino das artes e culturas visuais*. — São Paulo: Cortez, 2010.

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da. (orgs.). *A Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais*. — São Paulo: Cortez, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018.

COSTA, Flávia Cesarino. O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.

FRESQUET, A. *Cinema e Educação: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

MASCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

NASCIMENTO, Cruz Elimaria; COSTA, Sheila dos Santos; SILVA, Daniela Moura Bezerra; JESUS, Tatiana Silva de. II Feira de Ciências – Inovadores do Futuro. Aracaju/SE, Centro de Excelência Professor Paulo Freire, 2025, 8 p. (Mimeo).

SANTOS, Wolney Nascimento. *Corpo negro: território, memória e cinema*, 2018. 147 f. Dissertação (Mestrado Interdisciplinar em Cinema e Narrativas Sociais) – Universidade Federal de Sergipe. São Cristóvão.

_____. *Atelier de artes visuais professor Paulo Freire: desenho e pintura*. Aracaju/SE, Centro de Excelência Professor Paulo Freire, 2024, 10 p. (Mimeo).

ZOBOLI, Fabio; SILVA, Renato Izidoro da; BORDAS, Miguel Angel Garcia (orgs.). *Corpo e governabilidade*. São Cristóvão: Editora UFS, 2016.

FILMES PESQUISADOS

NADIR DA MUSSUCA – Filme. Direção Alexandra Gouvêa Dumas. Produtora Baixa Resolução Ltda: Brasil, 2015. 1DVD (26’).

LO COCO – Filme de animação. Roteiro, direção e edição Carlos Augusto e Mário Anthony. Sergipe, 2025. (3’03).