



CINENATALINO: EMBARCANDO NO MUNDO DA IMAGINAÇÃO E TECNOLOGIA

Danúbia Vitória Pedroza da Silva¹, Lidiane Maria da Silva², Vitória Régia Cunha da Silva³, Felipe Gustavo Soares da Silva⁴

¹ Aluna do Curso de Licenciatura em Pedagogia – FAST

^{2,3} Alunas do Curso de Licenciatura em Pedagogia – FAST

⁴ Professor do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Psicologia – FAST

danubia350@gmail.com, lidimaria8989@gmail.com, vitoriacunharegia@hotmail.com, felipefgsds@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que a educação é uma fase pelo qual o indivíduo há de passar, e a tecnologia é um meio que está extremamente inserido na sociedade, então, porque não juntar esse processo e inserir tecnologia á educação? O professor pode utilizar esse método para um resultado mais eficaz no exercício de aprendizagem do aluno. Através da tecnologia o educando estará proporcionando novos conhecimentos e ela possibilitará esse acesso ao estudo. Para Lopes e Gomes (2020, p.111) as plataformas digitais:[...] são excelentes recursos para a educação uma vez que possibilitam organizar e gerir de forma integral aulas/formações à distância ou ainda para apoiar alunos dos mais diversos níveis de ensino, que por motivos diversos não podem participar num ensino presencial. Nas suas mais variadas valências podem utilizar-se para transmitir conteúdos e atividades, acompanhar o trabalho de alunos, resolver dúvidas e criar espaços de comunicação interativa, avaliar progressos dos alunos. Para além disso, também são úteis para criar espaços de discussão e trabalho para grupos de investigação, implementar comunidades virtuais e redes de aprendizagem em torno de temas de interesse comum.

A aproximação ás tecnologias digitais, permite que o professor faça essa motivação com os alunos, onde pode causar mais interesse em determinado conteúdo, através de Quiz, vídeos, apresentações, livros digitais entre tantos outros meios. A criança passará a ter mais progresso na escola, pois se tornará uma aula mais dinâmica e participativa.

Na opinião de Dotta, Monteiro e Mouraz (2019), as tecnologias de



comunicação e informação têm “[...] o potencial de promover a melhoria na sua aprendizagem, estimular e desenvolver a construção e criação de ideias pelos estudantes, facilitar a formulação de hipóteses, permitir que aprendam em comunidade e desenvolvam uma aprendizagem significativa.” (Dotta, Monteiro e Mouraz, 2019, p. 48).

O uso das tecnologias em sala de aula exige uma preparação do professor, onde ele irá desenvolver meios que facilitem a passagem de conteúdos, para que esses alunos estejam aptos a manejar as atividades propostas.

Moran (2009, p. 32), define que : “Cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e os muitos procedimentos metodológicos. Mas também é importante que amplie que aprenda a dominar as formas de comunicação interpessoal/grupal e as de comunicação audiovisual/telemática.”

2 METODOLOGIA

A metodologia adotada para a realização do projeto "Cinenatalino: Embarcando no Mundo da Imaginação e Tecnologia" envolveu a articulação entre teoria e prática pedagógica, visando proporcionar aos acadêmicos de Pedagogia uma vivência significativa com o uso de recursos audiovisuais e digitais no contexto educativo. Inicialmente, os alunos participaram de rodas de conversa e oficinas de formação, onde foram discutidos os fundamentos da mediação pedagógica através do cinema infantil, bem como o papel da tecnologia na ampliação da criatividade e do letramento visual das crianças. A partir desses encontros, os estudantes foram organizados em grupos para planejar atividades interativas baseadas em filmes natalinos selecionados, levando em conta aspectos lúdicos, culturais e pedagógicos.

Durante a execução do projeto, os futuros pedagogos atuaram diretamente com o público infantil em ambientes escolares ou comunitários, promovendo sessões de cinema temáticas seguidas de atividades pedagógicas integradas, como dramatizações, produção de desenhos, recontos digitais e jogos educativos. As tecnologias digitais foram utilizadas tanto para exibição dos filmes quanto como ferramenta de expressão e construção de conhecimento pelas crianças. A metodologia também previu momentos



de observação, registro reflexivo e avaliação colaborativa, permitindo aos alunos analisar criticamente os resultados da experiência e refletir sobre o potencial transformador do uso do cinema e da tecnologia na prática docente.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Utilizamos como ferramentas tecnológicas, no primeiro dia da intervenção didático-pedagógica, um projetor de vídeo e um computador, que serviram de suporte para a exibição do conteúdo audiovisual planejado. Além desses recursos, empregamos como material de apoio tecnológico representações de smartphones em formato de cartas, utilizadas como parte da dinâmica interativa desenvolvida com a turma.

A intervenção foi realizada na Escola Privada Mirian Araújo, situada no município de Lagoa de Itaenga-PE, com os estudantes do 1º ano B do Ensino Fundamental. As observações e aplicações ocorreram nas aulas de Língua Portuguesa, nos dias 02/10, 11/10, 04/11 e 05/11. No primeiro dia de observação, a professora iniciou a aula com uma oração e cânticos junto aos alunos, como parte de sua rotina. Em seguida, foi aplicada uma atividade com o gênero textual fábula, acompanhada da leitura individual de livros previamente escolhidos pelas crianças na biblioteca da escola. Já no segundo dia, o foco foi o ensino dos sinais de pontuação, com exemplos contextualizados e participativos. Observou-se uma turma engajada, com alunos alfabetizados e letrados, que demonstraram interesse nas atividades propostas. Contudo, foi notada a ausência do uso de tecnologias digitais nas práticas pedagógicas observadas, o que reforçou a relevância da intervenção com recursos audiovisuais e tecnológicos planejados pelos acadêmicos.



Figura 1: momento de aplicação da atividade



FONTE: Os autores (2024).

4 CONCLUSÕES

Durante o período de aplicação do projeto, exibimos um filme por meio de um notebook, o que se mostrou essencial para atrair a atenção e despertar o interesse dos alunos. Esse momento foi significativo, pois permitiu demonstrar às crianças que a tecnologia pode ser uma ferramenta valiosa, não apenas para o entretenimento, mas também como um caminho que pode gerar bons frutos no futuro, especialmente no âmbito educacional. A exibição audiovisual despertou a curiosidade da turma e favoreceu um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e envolvente.

O projeto de extensão nos motivou a reforçar junto aos alunos a importância da tecnologia na educação, destacando que os recursos tecnológicos podem ser grandes aliados no processo de aprendizagem. Muitas vezes utilizados apenas para fins cotidianos ou recreativos, mostramos que esses meios têm um papel pedagógico fundamental, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e criativo das crianças. A vivência prática possibilitou aos alunos uma nova perspectiva sobre o uso da tecnologia, percebendo-a como uma ponte para o conhecimento e a imaginação.



É importante destacar que o uso de recursos tecnológicos no ambiente escolar também favorece os profissionais da educação, estimulando a criação de aulas mais criativas e diferenciadas. Essa abordagem ajuda a romper com a rotina tradicional em sala de aula, tornando o ensino mais atrativo e significativo. O contato com diferentes linguagens e formatos, como o cinema, contribui para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando experiências mais completas tanto para os alunos quanto para os educadores.

5 REFERÊNCIAS

BACCEGA, Maria Aparecida (Org.). **Educação e mídia: os desafios da comunicação na escola**. São Paulo: Moderna, 2002.

DOTTA, L.; MONTEIRO, M.; MOURAZ, A. O uso das tecnologias na educação básica e no ensino superior. **Revista FT**, v. 1, n. 1, p. 45-52, 2019. Disponível em: <https://revistaft.com.br/o-uso-das-tecnologias-na-educacao-basica-e-no-ensino-superior/>. Acesso em: 15 maio 2025.

FERREIRA, Marcos P. O uso do cinema como recurso didático no ensino fundamental: práticas e reflexões. **Revista Práxis Educacional**, v. 14, n. 2, 2018.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 1989.

GONÇALVES, Daniela R. Educação, ludicidade e tecnologia: o papel da mediação docente. **Revista Educação & Linguagem**, v. 17, n. 2, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LIMA, Cláudia A. **Imaginário infantil e tecnologia: o cinema como ferramenta de construção simbólica**. *Revista Psicologia & Sociedade*, v. 28, 2016.

LOPES, Natália; GOMES, Anabela. O “boom” das plataformas digitais nas práticas de ensino: uma experiência do E@D no ensino superior. **Revista Practicum**, v. 5, n. 1, p. 106-120, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.24310/RevPracticumrep.v5i1.9833>. Acesso em: 15 maio 2025.

MACHADO, Ana Mae Barbosa. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 2012.



MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.** Campinas: Papyrus, 2007.

MORAN, J. M. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas.** In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papyrus, 2000.

OLIVEIRA, Aline R.; COSTA, Débora S. Cinema na escola: uma prática pedagógica que desperta o olhar crítico dos alunos. **Revista Educação em Foco**, v. 22, n. 2, 2019.

SILVA, Roberto C.; MOURA, Larissa T. Tecnologia na educação infantil: possibilidades e limites. **Revista Brasileira de Educação**, v. 23, 2018.