



EDUCAÇÃO E CINEMA NA REDE MUNICIPAL DO RECIFE

Eixo 09 - Educomunicação e Práticas Sociais e Tecnológicas

Giselle Maria Carvalho da Silva Lima¹

RESUMO

Este texto discute a importância do cinema na escola como uma prática de professores para potencializar uma aprendizagem significativa. O uso de vídeos com intenção pedagógica tem sido adotado para dinamizar as aulas e atrair a atenção dos alunos, explorando conteúdos de forma mais interativa e conectados com sua vivência cotidiana. Destaque para a importância do cinema como ferramenta para ampliar habilidades cognitivas, estimular a criatividade, promover a colaboração e compartilhamento de saberes. São apresentadas ainda competências e habilidades gerais que podem ser aplicadas à produção e fruição de audiovisuais na escola presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), voltadas para o Ensino Infantil e Fundamental, e na Política de ensino da rede municipal do Recife, voltadas para a Educação de Jovens e Adultos. Por fim, há uma breve abordagem sobre a experiência do trabalho com o cinema e os audiovisuais desenvolvido pela Rede Municipal de Ensino do Recife no decorrer dos anos, com registros e maior ênfase desde a década de 2000, levando em consideração aspectos como a formação dos professores, o desenvolvimento de atividades e produções em escolas e salas de aula, até a realização da mostra de produções audiovisuais realizadas por estudantes e professores: Encontro Municipal de Audiovisual na Educação do Recife (Emcine).

PALAVRAS-CHAVE: Educação, Comunicação, Cinema.

ABSTRACT

This text discusses the importance of cinema in schools as a teacher practice to enhance meaningful learning. The use of videos with pedagogical intent has been adopted to make classes more dynamic and capture students' attention, exploring content in a more interactive way, and connecting it with their daily experiences. The text emphasizes the significance of cinema as a tool to enhance cognitive abilities, stimulate creativity, and promote collaboration and knowledge sharing. It also presents general competencies and skills that can be applied to the production and enjoyment of audiovisual materials in schools, as stated in the Base Nacional Comum Curricular (BNCC) for early childhood and elementary education and the educational policy of the municipal network of Recife, focused on Youth and Adult Education. Finally, there is a brief overview of the experience of working with cinema and audiovisual materials developed by the Municipal Education Network of Recife over the years, with records and a stronger focus since the 2000s. This includes aspects such as teacher training, the development of activities and productions in schools and classrooms, and the

¹ Universidade Federal de Pernambuco – UFPE; Mestranda no programa de Mestrado Profissional em Educação Básica; email: gisamcmmary@gmail.com; giselle.clima@ufpe.br.



organization of an exhibition of audiovisual productions made by students and teachers: the Encontro Municipal de Audiovisual na Educação do Recife (Emcine).

KEYWORDS: Education, Communication, Cinema.

1 Introdução

Este artigo apresenta uma breve exposição sobre a importância do cinema na escola como uma prática de professores para potencializar uma aprendizagem significativa, bem como busca identificar esta prática do fruir e do fazer cinema nos projetos da Rede Municipal de Ensino do Recife. De abordagem qualitativa, foi produzido a partir de levantamento bibliográfico e documental. Na temática central da pesquisa bibliográfica está a importância do fazer cinema na escola (BESS e REIS, 2017; SOUSA, 2011; SOARES, 2011). No que diz respeito à pesquisa documental, foram consultadas: a Lei 13.006/2014 (BRASIL, 2014), a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) e a Política de ensino da rede municipal do Recife (RECIFE, 2021). Complementando os dados coletados, estão apresentados os resultados de uma breve pesquisa - tanto de cunho documental quanto bibliográfico - sobre a experiência do trabalho desenvolvido com o cinema e os audiovisuais na Rede Municipal de Ensino do Recife.

O fazer cinema na escola vem se fortalecendo cada vez mais como uma prática de professores para criar condições que favoreçam as aprendizagens dos estudantes. Aulas mais dinâmicas, com vídeos, com intenção pedagógica, criados e compartilhados pelos professores, são estratégias que vêm sendo muito usadas com o intuito de dinamizar as aulas e chamar mais a atenção do estudante, explorando os conteúdos de forma mais atrativa e de forma que façam mais sentido para os discentes, uma vez que

[...] o contato com o audiovisual já vem construído quando o aluno chega na escola, remetendo à sua vivência cotidiana, como mundo recriado em que os recursos aos sentidos são respeitados como na vida real. Sua influência opera, portanto, no campo cognitivo da percepção e da emoção, diferente do que lhe será imposto pela razão, método e sistematização. (STECZ, 2015, p. 18).

Crianças e adolescentes têm as tecnologias digitais presentes constantemente em suas vidas, nasceram imersos neste universo. Elas influenciam a forma como estes



indivíduos percebem o mundo e conduzem a sua relação com o outro, já que estão imersos desde os primeiros meses de vida. A recomendação da Academia Americana de Pediatria (AAP) e da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) é que o acesso às telas só ocorra a partir dos 2 anos de idade apesar de, na prática, as telas de TV e smartphones já estarem presentes desde os primeiros dias de vida, entretanto, de acordo com a Academia Americana de Pediatria (2023), "[...] o uso da mídia social começa durante a infância e pode desempenhar um papel significativo nos relacionamentos e experiências que afetam o crescimento, o desenvolvimento e a saúde mental de crianças e adolescentes."

2 O Cinema e a Escola

Com o acesso às mais variadas redes sociais, a relação com o audiovisual também está presente na realidade do estudante, onde a presença de vídeos está como eixo central. A respeito disso, vê-se o surgimento de influenciadores digitais em redes como Youtube®, Tiktok®, Instagram®, que são seguidos e copiados pelas crianças e adolescentes, estudantes das escolas espalhadas pelo Brasil e pelo mundo, quando não são as próprias crianças os influenciadores digitais.

A produção de vídeos tornou-se usual com a utilização de filmadoras, câmeras fotográficas, celulares, computadores e a Internet. Dessa forma, o uso desses recursos voltados para a educação poderá potencializar a produção de conhecimento e prover uma educação embasada no lazer e através de propostas e recursos lúdicos, possa fluir de forma mais espontânea e eficaz devido às vivências e experimentações oferecidas. (BESS; REIS, 2017, p. 276)

Dessa forma, atrelar a produção cinematográfica à realidade da sala de aula se justifica, tendo em vista que, apesar dos aspectos negativos que devem ser considerados pela família e pela escola,

[...] no cenário escolar integrado com vivências em multimídia, estas geram: a dinamização e ampliação das habilidades cognitivas, devido à riqueza de objetos e sujeitos com os quais permitem interagir; a possibilidade de extensão da memória e de atuação em rede; ocorre a democratização de espaços e ferramentas, pois estas facilitam o compartilhamento de saberes, a vivência colaborativa, a autoria, co-autoria, edição e a publicação de informações, mensagens, obras e



produções culturais tanto de docentes como discentes (SOUSA, 2011, p.22).

Além disso, o trabalho com o cinema na escola permite a produção de conhecimentos de forma coletiva, fomentando a socialização, expressão e interação dos estudantes com seus pares e com a comunidade que os cerca, bem como “não se restringe à utilização de mídias, de equipamentos e meios de comunicação como recursos didáticos (perspectiva instrumental), mas, sobretudo, como um processo dialógico que permeia a ação educativa (perspectiva processual)” (PITANGA, 2020, p. 83). Esta prática educativa e social é definida como Educomunicação, que de forma resumida é

o conjunto das ações voltadas ao planejamento e implementação de práticas destinadas a criar e desenvolver ecossistemas comunicativos abertos e criativos em espaços educativos, garantindo, dessa forma, crescentes possibilidades de expressão a todos os membros das comunidades educativas (SOARES, 2011, p. 36).

Para fomentar o trabalho com o cinema na escola, a Lei 13.006/2014 (BRASIL, 2014), resultado do Projeto de Lei 85/08 apresentado pelo senador Cristovam Buarque, diz que “A exibição de filmes de produção nacional constituirá componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica da escola, sendo a sua exibição obrigatória por, no mínimo, duas horas mensais. Apesar da existência da lei, o trabalho efetivo com cinema na escola e na sala de aula, ainda deixa e muito a desejar. As exibições mensais de filmes nacionais ainda não acontecem de forma organizada e planejada nas escolas e com relação à esta lei, muito se discute sobre variados aspectos tanto estruturais e de conteúdo:

[...] considerações sobre direitos autorais, preservação de filmes, formação de plateia, distribuição de filmes e iniciativas de Estado, legislação, identidade, composição de acervos filmicos, arquitetura e estruturas escolares, linguagem cinematográfica e análise fílmica, cineclubes, processos subjetivos, produção de filmes nas escolas, relações com a mídia, relações com festivais e mostras, análises de experiências específicas, currículo, curadoria, cultura brasileira, aprendizado, formação de professores, envolvimento da comunidades etc. Uma enorme gama de questões levantadas pela Lei que apontam para a complexidade do desafio que temos pela frente, mas também para a ampla reflexão existente no país para que a Lei seja mais um



importante passo para uma política audiovisual para a infância e a juventude e para a possibilidade de uma educação mais democrática. (FRESQUET; MIGLIORIN, 2015, p. 19).

Ainda pensando as relações do cinema com a escola, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) apresenta “Competências gerais que os alunos devem desenvolver ao longo de todas as etapas da Educação Básica” e “Direitos de Aprendizagem ou Habilidades relativas a diversos objetos de conhecimento (conteúdos, conceitos e processos) que os alunos devem desenvolver em cada etapa da Educação Básica” (BRASIL, 2018). Abaixo estão listadas as competências gerais e habilidades que podem ser aplicadas a produção e fruição de audiovisuais na escola:

Competências gerais que devem ser contempladas	CG 04 - Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
	CG 05 - Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
Direitos de Aprendizagem ou Habilidades dos componentes curriculares que devem ser contemplados	(EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história.
	(EI02EF05) Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.
	EF05LP18 - Roteirizar, produzir e editar vídeo para vlogs argumentativos sobre produtos de mídia para público infantil (filmes, desenhos animados, HQs, games etc.), com base em conhecimentos sobre os mesmos, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto/finalidade do texto.
	EF15AR02 - Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
	EF15AR05 - Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade
EF15AR26 - Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.	



<p>EF67LP27 - Analisar, entre os textos literários e entre estes e outras manifestações artísticas (como cinema, teatro, música, artes visuais e midiáticas), referências explícitas ou implícitas a outros textos, quanto aos temas, personagens e recursos literários e semióticos.</p>
<p>EF67LP27 - Analisar, entre os textos literários e entre estes e outras manifestações artísticas (como cinema, teatro, música, artes visuais e midiáticas), referências explícitas ou implícitas a outros textos, quanto aos temas, personagens e recursos literários e semióticos.</p>
<p>EF69LP45 - Posicionar-se criticamente em relação a textos pertencentes a gêneros como quarta-capa, programa (de teatro, dança, exposição, etc.), sinopse, resenha crítica, comentário em blog/vlog cultural etc., para selecionar obras literárias e outras manifestações artísticas (cinema, teatro, exposições, espetáculos, CD's, DVD's etc.), diferenciando as sequências descritivas e avaliativas e reconhecendo-os como gêneros que apoiam a escolha do livro ou produção cultural e consultando-os no momento de fazer escolhas, quando for o caso.</p>
<p>EF07LI04 - Identificar o contexto, a finalidade, o assunto e os interlocutores em textos orais presentes no cinema, na internet, na televisão, entre outros.</p>
<p>EF04HI08 - Identificar as transformações ocorridas nos meios de comunicação (cultura oral, imprensa, rádio, televisão, cinema, internet e demais tecnologias digitais de informação e comunicação) e discutir seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.</p>
<p>EF69AR03 - Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.</p>
<p>EF69LP46 - Participar de práticas de compartilhamento de leitura/recepção de obras literárias/ manifestações artísticas, como rodas de leitura, clubes de leitura, eventos de contação de histórias, de leituras dramáticas, de apresentações teatrais, musicais e de filmes, cineclubes, festivais de vídeo, saraus, slams, canais de booktubers, redes sociais temáticas (de leitores, de cinéfilos, de música etc.), dentre outros, tecendo, quando possível, comentários de ordem estética e afetiva e justificando suas apreciações, escrevendo comentários e resenhas para jornais, blogs e redes sociais e utilizando formas de expressão das culturas juvenis, tais como, vlogs e podcasts culturais (literatura, cinema, teatro, música), playlists comentadas, fanfics, fanzines, e-zines, fanvídeos, fanclipes, posts em fanpages, trailer honesto, vídeo-minuto, dentre outras possibilidades de práticas de apreciação e de manifestação da cultura de fãs.</p>
<p>EF89LP32 - Analisar os efeitos de sentido decorrentes do uso de mecanismos de intertextualidade (referências, alusões, retomadas) entre os textos literários, entre esses textos literários e outras manifestações artísticas (cinema, teatro, artes visuais e midiáticas, música), quanto aos temas, personagens, estilos, autores etc., e entre o texto original e paródias, paráfrases, pastiches, trailer honesto, vídeos-minuto, vidding, dentre outros.</p>
<p>EF89LP34 - Analisar a organização de texto dramático apresentado em teatro, televisão, cinema, identificando e percebendo os sentidos decorrentes dos recursos linguísticos e semióticos que sustentam sua realização como peça teatral, novela, filme etc.</p>



Quadro 1 – Competências gerais e habilidades – BNCC

Fonte: BNCC (BRASIL, 2018)

O quadro 1 apresenta apenas os Direitos de Aprendizagem ou Habilidades que se aplicam a Educação Infantil e Ensino Fundamental. Esta pesquisa, por estar direcionada para a Rede Municipal de Ensino do Recife (RMER), não traz os dados referentes ao Ensino Médio. Como a BNCC não traz orientações específicas para a Educação de Jovens e Adultos (EJA), a referência apresentada para esse público é a disponível na Política de ensino da rede municipal do Recife (RECIFE, 2021):

C.C. ² / TURMA	EIXOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	DIREITOS DE APRENDIZAGEM	CONTEÚDOS/ SABERES
História Módulo I	FONTES HISTÓRICAS	Compreender a importância dos registros históricos sobre a localidade no passado e no presente, a fim de reconhecer os diferentes modos de vida em sociedade.	Identificar e comparar os diferentes tipos de registros, utilizados para a construção e interpretação da narrativa histórica.	Registros históricos, expressos em diferentes linguagens: cinema, literatura, fotografia, músicas, objetos documentos escritos, redes sociais, entre outros.
História– Módulo III	FONTES HISTÓRICAS	Compreender a importância dos registros históricos sobre a localidade no passado e no presente, a fim de reconhecer os diferentes modos de vida em sociedade.	Estabelecer relações entre o tempo presente e o passado, a partir do estudo de fontes históricas diversas.	Cinema, fotografia e objetos culturais, como documentos que registram experiências e contam histórias de ontem e de hoje.
Teatro– Módulo II	LER-FAZER- CONTEXTU- ALIZAR	Ampliar suas possibilidades de percepção e compreensão sobre os fazeres teatrais, a partir da interação com diferentes tipos de produções cênicas;	Assistir a filme e/ou documentário, baseado na literatura de cordel de artistas pernambucanos.	Personagens e poesia dos folhetos de cordel. Elementos do Teatro: personagem (expressão corporal, facial, gestual, vocal); figurino; cenário; espaço cênico; ação dramática; texto.
Teatro– Módulo III	LER-FAZER- CONTEXTU- ALIZAR	Ampliar suas possibilidades de percepção e compreensão sobre os fazeres teatrais, a partir da interação	Assistir a vídeo sobre as assombrações do Recife Antigo, percebendo as diferentes formas de representação, os	Cenários e personagens do Recife assombrado: Características do gênero textual: “Contos de

² Componente Curricular



		com diferentes tipos de produções cênicas;	recursos utilizados, para produzirem efeitos sonoros, de luz, entre outros;	assombração”. Elementos do Teatro: personagem (expressão gestual, vocal, corporal), espaço cênico, figurino, cenário, adereço, ação dramática, iluminação, sonoplastia.
--	--	--	---	---

Quadro 2: Matriz curricular para Educação de Jovens e Adultos (EJA)

Fonte: Política de ensino da rede municipal do Recife (RECIFE, 2021)

Mais uma vez, foram recortados os objetivos e direitos de aprendizagem e conteúdos/ saberes voltados para produção e fruição de audiovisuais na escola.

3 Cinema na Rede Municipal do Recife

Apesar das dificuldades apresentadas anteriormente, as práticas relacionadas com cinema e o audiovisual vêm sendo pensadas e desenvolvidas na Rede Municipal de Ensino do Recife, com registros e maior ênfase desde a década de 2000. O evento Semana Luiz Gonzaga, com a 2ª Mostra de Curtas de Animação Luiz Gonzaga (de 2008, como homenagem póstuma em virtude dos 20 anos de falecimento de Luiz Gonzaga) teve como proposta à culminância um trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo com alunos da Rede Municipal de Ensino do Recife (RMER), através do Programa Mais Educação, utilizando os recursos da tecnologia digital com apoio da antiga Diretoria Geral de Tecnologia (DGTEC), hoje Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação (SEPTI).

Os trabalhos dos estudantes tiveram como base as músicas de Gonzaga, com a produção dos seus próprios curtas-metragens. Ressalta-se que outras práticas já vinham sendo experimentadas antes como produções iniciais criadas na, já citada DGTEC, no setor da Cinemateca, bem como produções isoladas feitas por professores para trabalho em sala de aula, mas o registro inicial de projeto com maior evidência de desenvolvimento audiovisual foi o referido festival de curtas. A facilidade do acesso a



equipamentos digitais com menos complexidade de uso e a aquisição dos mesmos pelas escolas oportunizou o desenvolvimento de atividades relacionadas ao cinema.

A partir dessa experiência, as práticas escolares com o cinema vêm sendo feitas de forma crescente, tendo, por isso, a Prefeitura do Recife investido na aquisição de equipamentos para a produção cinematográfica e na formação do professor para utilização destes equipamentos objetivando a adequação desta linguagem à sua prática e vivência dos conteúdos trabalhados.

No decorrer dos anos, a Secretaria de Educação do Recife buscou parcerias e criou momentos de formação continuada e de apoio a ações de fazer cinema e de fruir cinema para professores de sala de aula regular, professores multiplicadores e professores de tecnologia, tais como o Projeto Telinha na Escola, no ano de 2011. Foi criado também, no ano de 2014, o 7 Cine - departamento de Mídia-Cinema e Audiovisual da DETEC (antiga DGTEC), da própria Secretaria de Educação -, que busca “[...] levar os alunos da Rede Municipal de Ensino do Recife ao interesse pela arte cinematográfica e audiovisual [...] formações são pensadas e produzidas na busca de também envolver os educadores nesse campo” (7CINE, 2018).

De acordo com o Programa Rede de Aprendizagens (2017), o cinema - que foi escolhido pela secretaria de educação como uma das tecnologias digitais a ser estimulado o uso e desenvolvimento, talvez como fruto da tradição do estado no tocante a produção cinematográfica, juntamente com o rádio e a robótica - é um dos recursos que podem ser utilizados como aliado na prática pedagógica, no cotidiano da escola, da sala de aula, que se soma a

[...] uma série de ações pedagógicas aos componentes curriculares tradicionais. Ciências Humanas, Exatas e da Natureza poderão ser percebidas por meio dos aspectos da criatividade, autonomia, autoria, colaboratividade, acessibilidade e sustentabilidade, tanto por estudantes quanto por professores [...] A relação da educação com o cinema pode estimular o olhar ativo, contribuindo para a formação de um espectador mais crítico e reflexivo, ampliando sua visão de mundo e permitindo uma compreensão mais ampla do universo em que cada um está inserido, abrindo um significativo espaço de discussão individual e coletivo, além de estimular o exercício da escrita, pesquisa, discussão e tomada de decisões. (RECIFE, 2017, p. 5)



Além da formação dos educadores, outros investimentos foram feitos para incentivar o trabalho com o audiovisual. Uma das ações foi a distribuição feita pela secretaria de educação municipal de Recife do kit tecnológico para o Clube de Cinema e Radio para 89 escolas composto de itens como projetores, *notebooks*, *modems*, *classmates* (*notebook* voltado para educação), caixas de som, amplificadores e microfones, no ano de 2018.

3.1 Produção audiovisual no EMCINE

Outro investimento na área do cinema e dos audiovisuais na RMER é a realização de mostras de cinema para socialização das produções realizadas pelos estudantes e professores. O Encontro Municipal de Audiovisual da Educação (Emcine), que vem acontecendo desde o ano de 2017 (anteriormente o evento se chamou Festival de Stop Motion - 2014, Mostra 7 Cine de Cinema - 2015, Mostra e Festival 7 Cine de Cinema – 2016), é o principal evento promovido pela Secretaria de Educação da cidade do Recife, por meio do 7 Cine, para a apresentação dos produtos desenvolvidos nas escolas da RMER, apresentando o seguinte número de produções, desde o início de sua realização:

Evento de cinema da RMER	Quantidade de filmes inscritos	Ano de realização
I Festival Stop Motion	8 filmes	2014
I Mostra 7 Cine de Cinema	45 filmes	2015
II Mostra e I Festival 7 Cine de Cinema	175 filmes	2016
I Encine	180 filmes	2017
II Encine	300 filmes	2018
III Encine	365 filmes	2019
IV Encine	127 filmes	2021
V Encine	175 filmes	2022

Quadro 3 - Quantitativo de filmes participantes nos eventos de cinema na RMER

Fonte: ESTELLFRAN, 2022



A mostra de audiovisuais, além da exibição dos vídeos, conta com a premiação dos produtos mais votados pelo público e pelo júri especializado (categorias Animação; Minuto *Lumière*; Filme de Ficção/Documentário; Fotografia; Melhor Vídeo Clipe; Minuto *Vídeo for Change*) e também oferece oficinas e palestras para o público presente.

As temáticas das oficinas e palestras são sempre voltadas para o fazer cinema, trazendo desde o depoimento e a história de pessoas que trabalham com cinema até o modo de colocar a mão na massa para explorar ferramentas e técnicas que podem melhorar a qualidade da produção do audiovisual como as oficinas de dublagem; de *chroma-key*, jogos ópticos; criação de animação digital; fotografia.

Considerações finais

O uso do cinema na escola tem se mostrado uma prática promissora para estimular a aprendizagem dos estudantes. A integração de vídeos com intenção pedagógica nas aulas permite uma abordagem mais dinâmica e atrativa, aproveitando o contato prévio dos alunos com o audiovisual em seu cotidiano. Além disso, as tecnologias digitais e as redes sociais têm uma presença constante na vida das crianças e adolescentes, o que influencia sua percepção do mundo e sua relação com os outros.

Ao relacionar a produção cinematográfica com a realidade da sala de aula, é possível potencializar o desenvolvimento das habilidades cognitivas dos estudantes, proporcionando uma educação mais lúdica e espontânea. A Lei 13.006/2014, que torna obrigatória a exibição de filmes nacionais nas escolas, é um passo importante para estimular o trabalho com o cinema na educação, mas ainda é necessário um esforço para sua implementação efetiva.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também destaca a importância das diferentes linguagens, incluindo a linguagem audiovisual, para o desenvolvimento dos estudantes. As competências gerais e habilidades descritas na BNCC fornecem



diretrizes para a produção e fruição de audiovisuais na escola, abrangendo desde o planejamento de roteiros até a análise crítica de textos e manifestações artísticas.

É fundamental que as escolas e redes de ensino reconheçam o potencial educativo do cinema e promovam sua integração nas práticas pedagógicas. Além disso, é necessário o investimento na formação de professores para que possam utilizar de forma eficaz o cinema como recurso didático. Dessa forma, poderemos proporcionar uma educação mais democrática, que valorize a criatividade, a expressão e a reflexão dos estudantes por meio da linguagem cinematográfica.

Referências

7CINE. Sobre nós. 7Cine, Recife, 2018. Disponível em: <https://educ.rec.br/7cine/sobre-nos/>. Acesso em: abr. 2019.

ACADEMIA AMERICANA DE PEDIATRIA. **Centro de Excelência em Mídia Social e Saúde Mental Juvenil**. 2023. Disponível em: <https://www.aap.org/en/patient-care/media-and-children/center-of-excellence-on-social-media-and-youth-mental-health/>. Acesso em: 01 abr. 2023.

BESS, Márcio Luiz; REIS, Lorena Temponi Boechat. **Cinema amador escolar: a produção de cinema na escola e para a escola**. Journal of Child & Adolescent Psychology / Revista de Psicologia da Criança e do Adolescente. 2017, Vol. 8 Issue 1, p271-281. 11p. Disponível em: <http://repositorio.ulusiada.pt/handle/11067/4621>. Acesso em: 15 jan. 2022.

BRASIL. Lei nº 13.006, de 26 de junho de 2014. Acrescenta § 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 União: seção 1, Brasília, DF, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/3EOguUq>. Acesso em: 18 jan. 2023.

ESTELLFRAN, Kylson. Guia de formação nos Clubes de Cinema nas Escolas e Utecs. Recife: 7 Cine, 2023. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1jOfnj4Fm1ArRAAdn28YZ6b8Th7DezzzH/view>. Acesso em: 18 abr. 2022.

ESTELLFRAN, Kylson. Livroto do Cinema: Edição 2022. Recife: 7 Cine, 2022. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/12FuGJU0MvpU5rzpgs-khqz3rf6q97tLm/view?usp=share_link. Acesso em: 15 mar. 2023.



FRESQUET, Adriana. MIGLIORIN, Cezar. Da obrigatoriedade do cinema na escola, notas para uma reflexão sobre a Lei 13.006/14. in. FRESQUET, Adriana Mabel.

Cinema e Educação: a lei 13.006. Reflexões, perspectivas e propostas. 1 Ed Ouro Preto: Universo produção, 2015. Disponível em: https://cinead.org/wp-content/uploads/2021/12/Livreto_Educacao10CineOP_WEB.pdf. Acesso em: 15 abr. 2023.

RECIFE. Diário Oficial Edição nº 059: Portaria nº 743 de 06 de maio de 2022. Recife: Prefeitura do Recife, 2022. Disponível em:

<https://dome.recife.pe.gov.br/dome/pdfviewer.php>. Acesso em: 10 maio 2022.

RECIFE, Prefeitura do. Programa Rede de Aprendizagens. Recife: Diretoria Executiva de Tecnologia na Educação, 2017. Disponível em:

http://www.portaldaeducacao.recife.pe.gov.br/sites/default/files/arquivos_informativos_home/programa_rede_de_aprendizagens.pdf. Acesso em: 10 mar. 2022

RECIFE, Secretaria de Educação. **Política de ensino da rede municipal do Recife:** v. 4. Educação de jovens e adultos. 2. ed. rev. e atual. – Recife: Secretaria de Educação, 2021. Disponível em:

http://www.recife.pe.gov.br/efaerpaulofreire/sites/default/files/EJA%20Fase%20I%20e%20II_Pol%C3%ADtica%20de%20Ensino%20RMER%202021.pdf. Acesso em: 26 abr. 2023.

SOUSA, Robson Pequeno et al.(org.). Tecnologias digitais na educação [online].

Campina Grande: EDUEPB, 2011. 276 p. Disponível em:

<https://static.scielo.org/scielobooks/6pdyn/pdf/sousa-9788578791247.pdf>. Acesso em: 05 abr. 2023.

STECZ, Solange Straube. Audiovisual com Crianças e Adolescentes em Curitiba. Tese (Doutorado em Educação) - Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos. São Carlos, 2015. Disponível em

<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/7514?show=full>. Acesso em: 15 mar. 2023.