

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

TACIANA VELHO DA SILVA

Mídias e Educação: aprendizagem significativa

SÃO FRANCISCO DE PAULA

2012

TACIANA VELHO DA SILVA

Mídias e Educação: aprendizagem significativa

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Coordenação do Curso de Especialização Mídias na Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul- UFRGS como requisito para obtenção de título de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientadora Prof.^a Ketia Kellen Araújo da Silva

SÃO FRANCISCO DE PAULA

2012

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Além de Deus, por me presentear coisa magníficas, como poder realizar sonhos em meio a tantas adversidades da vida.

Ao meu marido Luciano, pela paciência, estímulo, apoio e sentimento de companheirismo demonstrado em todos os momentos.

Em especial ao meu filho Leonardo, pelo incentivo e colaboração demonstrado durante esta caminhada, com pedido de perdão pelos momentos de convívio que lhe foi roubado pela necessidade imposta pelo curso de especialização.

Aos meus pais, que me educaram e me ensinaram a ser perseverante.

Aos alunos, que prontamente me auxiliaram nesta pesquisa.

Às Professoras Ketia Kellen Araújo da Silva e Cassiana Brito, pelos ensinamentos e dedicação.

"Sem a curiosidade que me move, que me inquieta, que me insere na busca, não aprendo nem ensino". (Paulo Freire)

RESUMO

Essa pesquisa propôs como tema o uso das mídias na educação para promover aprendizagem significativa, por ser uma temática muito abrangente, foi delimitada no uso de filmes e jogos de videogame como recurso pedagógico para construção/reconstrução de conceitos. Teve por objetivo construir uma reflexão acerca do ensino de História integrado com as mídias, como um dos caminhos possíveis para conciliar as vantagens que o desenvolvimento tecnológico pode proporcionar à formação histórica dos estudantes, enquanto sujeitos ativos na utilização de informações e construção do conhecimento. Para tanto, este trabalho se valeu de pesquisa bibliográfica de acordo com o tema proposto, descrevendo as potencialidades e cuidados que se deve ter ao utilizar as mídias como recurso didático, no ensino de História, bem como seus reflexos no processo de ensino e de aprendizagem. A pesquisa de campo foi realizada através da aplicação do projeto didático, com o tema, “Reconstruindo conceitos: mitologia grega retratada no século XXI”, para 30 (trinta) alunos do 1º ano do Ensino Médio, do Colégio Estadual Frei Getúlio, no município de Bom Jesus - RS, no período de junho a agosto de 2012. Desta forma, foi realizado o estudo de caso a partir da análise do material construído durante as aulas, pelos estudantes, articulando a fundamentação teórica, com o problema e a hipótese da pesquisa. Este trabalho não teve a pretensão de estabelecer diretrizes aos professores e estudantes de História, muito pelo contrário buscou discutir, problematizar a realidade vivenciada em sala de aula. Apresentando estratégias e reflexões com embasamento teórico para que os planejamentos didáticos visem o desenvolvimento de um conhecimento crítico, reflexivo articulado a dados e informações veiculados em diferentes fontes, com conhecimentos prévios e científicos, construindo e reconstruindo conceitos.

Palavras-chave: mídias, educação, planejamento, construção e reconstrução de conceitos

ABSTRACT

This research has as its theme the use of media in education to promote meaningful learning, being a very comprehensive theme, was bounded in the use of films and videogames as educational resource for the construction/reconstruction of concepts. Aimed to build a reflection about the teaching of integrated History with the media, as one of the possible ways to reconcile the advantages that the technological development can provide the historical formation of the students, as subjects active in the use of information and knowledge construction. For both, this work if it was of bibliographical research according to the theme, to describe the potential and care that should be given to using the media as educational resource, in teaching History as well as your reflexes in the teaching and learning process, to formation of historical subjects active in the process of knowledge construction. The field research was carried out through the application of the educational project, with the theme, "Reconstructing concepts: Greek mythology, depicted in the 21ST century", for 30 (thirty) students in the first year of high school, State College's Frei Getúlio, in the municipality of Bom Jesus, RS, in the period from June to August 2012. In this way, the case study was carried out from the analysis of material built during class, by students, linking the theoretical foundation, with the problem and hypothesis of the research. This work did not have the pretension to establish guidelines to teachers and students of history, many on the contrary seeks to discuss, discuss the reality experienced in the classroom. Presents strategies and reflections with the theoretical basis for planning teaching designed to develop critical knowledge, articulated the reflective data and information conveyed in different sources with previous knowledge and scientific, constructing and reconstructing concepts.

Keywords: media, education, planning, construction and reconstruction of concepts

SUMÁRIO

RESUMO.....	6
ABSTRACT	7
LISTA DE ILUSTRAÇÕES.....	9
1. INTRODUÇÃO.....	10
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
2.1 EDUCAÇÃO E MÍDIAS.....	13
2.1.1 O repensar da educação e o uso das mídias	14
2.2 O ENSINO DE HISTÓRIA E AS MÍDIAS.....	17
2.2.1 Articulação entre teoria e prática: efetivo processo de aprendizagem	21
2.2.2 Avaliação da aprendizagem em História com o uso das mídias	23
2.3. FILMES NO ENSINO DE HISTÓRIA	25
2.4 VIDEOGAMES COMO RECURSO PEDAGÓGICO	27
2.5 METODOLOGIA DE PESQUISA	30
2.5.1 Caracterização do instrumento de pesquisa.....	30
2.5.2 Universo da pesquisa	32
2. 6 APRESENTAÇÃO E INTERPRETAÇÃO DE DADOS	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47
ANEXOS.....	50
APÊNDICES.....	53

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Mapa Conceitual Conhecimentos Prévios 212 ^a	35
Gráfico 1 - Hipóteses levantadas pelos estudantes.	36
Gráfico 2 - Hipóteses levantadas pelos estudantes sobre os personagens que apareceram nas cenas apresentadas em aula.....	38
Gráfico 3 - Escolha de personagens, a partir de uma mídia, para pesquisar a história.	38

1. INTRODUÇÃO

A História é uma ciência humana que estuda o desenvolvimento do homem no tempo, seu saber fazer, seus mitos, analisa os processos históricos, personagens e fatos para poder compreender um determinado período, para tanto faz uso de diversas fontes históricas. As mídias servem como fontes para conhecer parte das relações que aconteceram no passado e que podem influenciar na forma de agir e pensar dos sujeitos. Contudo, historiadores, pesquisadores, professores e estudantes precisam ter um olhar crítico ao analisar qualquer fonte histórica, para não correrem o risco de realizarem uma interpretação equivocada de acontecimentos históricos.

Com atual avanço tecnológico, as imagens permeiam o cotidiano das pessoas gerando a necessidade da construção de um conhecimento, que auxilie na interpretação das fontes imagéticas como fonte histórica, uma vez que aquelas são estruturadas pela cultura e pelo contexto sócio histórico de quem as produziu. Sendo assim, os filmes e jogos de videogame podem ser utilizados nas aulas de História, para introduzir um tema, problematizá-lo, ou para iniciar uma sensibilização, já que essas mídias permitem partir do concreto para o abstrato, da ação para reflexão, da produção para teorização. Embora, estas mídias auxiliem na aprendizagem é imprescindível o confronto com outras fontes, como por exemplo, pesquisas em sites e livros, para que o estudante possa contrapor as diversas versões de um determinado assunto e assim construir seu conhecimento.

Dentro desse contexto, a presente pesquisa fará uma discussão teórica acerca da importância das mídias na educação, para construção de aprendizagem significativa, através da análise do uso de filmes e jogos de videogame como recurso pedagógico, a partir da aplicação do projeto didático, intitulado “Reconstruindo conceitos: mitologia grega retratada no século XXI”, a alunos do 1º ano do Ensino Médio, do Colégio Estadual Frei Getúlio, no município de Bom Jesus/RS, no período de junho a agosto de 2012.

O trabalho será construído a partir da problemática, presente nas aulas de História, de que é comum estudantes assistirem filmes e/ou jogarem games com temáticas históricas e acreditem que estão frente a uma reconstituição fiel do passado. A hipótese norteadora para este problema centra-se na falta de um planejamento didático-pedagógico, por parte do professor de História, que busque estratégias de desconstrução de paradigmas criados através destas mídias, desenvolvendo um imaginário popular sobre a História.

Desta forma, este estudo tem por objetivo geral produzir uma reflexão acerca do ensino de História integrado com as mídias, como um dos caminhos possíveis para conciliar as vantagens que o desenvolvimento tecnológico pode proporcionar à formação histórica dos estudantes, enquanto sujeitos ativos na utilização de informações e construção do conhecimento. Objetivou-se especificamente, analisar o uso das mídias para construir/reconstruir conceitos e aplicá-los para compreender os processos históricos; realizar uma leitura crítica de vídeos e de jogos de videogame como uma reescrita da História e, pesquisar a reação dos estudantes ao confrontar seus conhecimentos prévios sobre mitologia grega, com os apresentados nos vídeos e games, com textos de referências históricas e documentos históricos.

Na estruturação deste estudo, através da fundamentação teórica, serão apresentados os conceitos de educação e mídias, destacando a necessidade do repensar a educação frente às mídias. Em seguida, destaca-se o uso das mídias no ensino de História, a articulação entre teoria e prática, atentando para uma nova forma de avaliação a partir da aplicação de recursos tecnológicos no cotidiano escolar.

Para que o diálogo entre teoria e pesquisa fosse posto em prática, no terceiro capítulo, serão confrontados dados da pesquisa de campo com a revisão teórica, a fim de atingir o objetivo geral do presente trabalho. Nas considerações finais, destacou-se a importância do planejamento didático-pedagógico nas aulas de História, evidenciando as potencialidades e os cuidados, que professores devem ter ao utilizar vídeos e games como ferramenta para deixar as aulas mais atrativas e dinâmicas. Além disso, as mídias podem funcionar como um meio de análise crítica e aprofundamento de conhecimento sobre temas históricos. Entretanto, esta

pesquisa não tem a pretensão de apontar a maneira correta ou errada de construir o conhecimento, mas sim discutir os possíveis caminhos de aproveitamento das mídias para transformar as aulas em espaços de interação entre sujeitos, conceitos e diálogos com o passado a partir do presente.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 EDUCAÇÃO E MÍDIAS

O conceito de educação vem se constituindo ao longo dos tempos através de diferentes sociedades. Entretanto, pode se afirmar que a educação consiste na troca de saberes, de conhecimentos entre os sujeitos e ocorre no âmbito informal – não institucionalizado – com a finalidade de promover uma aprendizagem permanente de uma dada cultura, com regras de comportamento e de convivência numa determinada sociedade. Mas também, acontece de maneira formal, através da escola, a fim de possibilitar a construção do conhecimento científico, levando em consideração os conhecimentos de senso comum advindos da educação informal. A intersecção entre esses dois tipos de educação está exposta no Art. 1º da Lei nº 9394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional):

A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.

Assim como o conceito de educação, o de mídia também passou por processos de construção e reconstrução e, na atualidade, trata-se de qualquer recurso de difusão de informações, como por exemplo, rádio, televisão, imprensa escrita, livro, computador, videocassete, DVD, CD, pendrive, satélite de comunicações, entre outros. Por abranger vários meios de comunicação, comumente se utiliza o vocábulo mídias. Pois para Santaella (1992, p.138), "o termo mídias no plural visa pôr em relevo os traços diferenciais de cada mídia, para caracterizar a cultura que nasce nos trânsitos, intercâmbios e misturas entre os diferentes meios de comunicação". É inquestionável a relação intrínseca entre

educação e mídias, uma vez que a educação só se concretiza através da comunicação entre os sujeitos que a compõem, com o intermédio uma gama de recursos audiovisuais e diferentes meios de comunicação, ou seja, com a utilização diversas mídias.

Devido aos avanços científicos e tecnológicos, juntamente com as transformações sociais e econômicas, as formas de comunicação passaram por transformações, estas que auxiliaram na propagação da informação e do conhecimento, não ficando restrito unicamente no âmbito escolar. Esse contexto propõe um novo desafio à educação, o de como orientar o sujeito a fazer uso dessa informação, de maneira que ele construa o conhecimento e saiba aplicá-lo de forma independente e responsável. Uma vez que as inovações tecnológicas enriquecem a aprendizagem gerando a necessidade de constante aperfeiçoamento.

[...] as informações tornaram-se digitais e os antigos suportes, como livros, revistas, jornais passaram a ter como concorrente a World Wide Web, ou rede mundial de computadores, que une os quatro cantos do mundo. Uma nova forma de leitura e de distribuição das informações popularizou-se rapidamente, implicando também novas maneiras de lidar com o conhecimento (FERREIRA; FRANCO, 2010, p. 132).

Desse modo, o uso das mídias na educação deve servir como recurso que apoiem o planejamento do professor. Sendo assim, a escola e os professores precisam criar ambientes, que propiciem a construção do conhecimento favorecendo a aprendizagem dos estudantes, que devem ser orientados a avaliar, analisar e organizar as informações, para serem autônomos na construção do conhecimento.

2.1.1 O repensar da educação e o uso das mídias

A educação deve ser dinâmica e acompanhar a evolução científica tecnológica presente no mundo contemporâneo, bem como proporcionar meios para

desenvolver a capacidade de análise crítica dos estudantes frente ao que é veiculado nas diferentes mídias. Além de desenvolver a capacidade de reavaliar constantemente o conhecimento, quebrando o paradigma de verdades absolutas, pois conforme, Moraes (1997, p.149):

o grande desafio do educador-educando é garantir o movimento para que o processo seja mantido, dirigindo transformações que ocorrem para que sua atuação não leve a interação professor-aluno a um fechamento, decorrente de uma mecanização da forma de pensar, da apresentação de verdades absolutas ou de caminhos únicos para o desenvolvimento da aprendizagem.

Para tanto, a escola deve sair do atual estado de letargia, transformar-se num ambiente efetivo de troca de saberes e de construção de conhecimento, em que se considerem as mudanças impostas pela globalização. Para Moraes (1997, p. 27) o mundo globalizado ou a era das relações, demanda:

[...] uma nova ecologia cognitiva, traduzida na criação de novos ambientes de aprendizagem que privilegiem a circulação de informações, a construção do conhecimento pelo aprendiz, o desenvolvimento da compreensão e, se possível, o alcance da sabedoria objetivada pela evolução da consciência individual e coletiva.

De acordo com esse paradigma, o professor como transmissor de conhecimento cede lugar ao professor mediador, com o acesso à internet, a escola deixou de ser a única fonte do conhecimento.

Como se percebe a era da internet provocou a incorporação das tecnologias de informação e comunicação em diversos âmbitos, desde o doméstico, com redes sociais para comunicação com familiares, até o de prestação de serviços, comércio, indústria. Porém, a internet ainda é pouco utilizada como recurso no processo de ensino e aprendizagem.

Essa situação precisa ser revista, uma vez que os estudantes trazem para escola questões que dizem respeito ao mundo interconectado através das mídias, desafiando um repensar do processo educativo. Portanto, o professor precisa

analisar e refletir sobre seu fazer pedagógico, bem como estar em constante processo de formação, fazendo uso das inovações tecnológicas, das mídias como aliadas no processo de aprendizagem.

Por conseguinte, o professor deve se constituir num constante aprendiz, que desenvolva a capacidade de analisar criticamente as mídias reconhecendo o impacto social e cultural que podem ocasionar em receptores passivos de informação. Conforme, Mocellin (2009 p. 34 e 35) quando o professor estiver preparado, por meio da formação continuada para o uso das mídias na educação, a escola transforma-se num espaço de cidadania, no qual os protagonistas da educação têm a oportunidade de ampliar sua participação na sociedade. Por meio do reconhecimento das potencialidades e limitações das mídias, distinguindo as construções de realidades, percebendo as ideologias que estão nas entrelinhas de cada mensagem.

2.2 O ENSINO DE HISTÓRIA E AS MÍDIAS

Pensar no ensino de História integrado com as mídias vem sendo um dos caminhos possíveis para conciliar as vantagens que o desenvolvimento tecnológico pode proporcionar à formação histórica do aluno, pois conforme afirma Bastos

(1997, p. 9), “o mundo tecnológico de hoje não é uma máquina absurda, que aí está para escravizar a mente. Este mundo precisa ser entendido e interpretado à luz das visões extraídas do homem para ler a história”.

Sendo assim, o professor ao utilizar as mídias, no ensino de História, deve ter clareza dos objetivos que deseja atingir. Levando em consideração que um dos ofícios de sua disciplina, é questionar as fontes para extrair delas o máximo possível de informações, preocupar-se na análise crítica, na discussão com a bibliografia e com a indicação de provas documentais para compreender melhor determinada situação, evidentemente sem a pretensão de estabelecer uma sentença única de causa e efeito.

No ensino de História, as mídias podem ser utilizadas a partir da análise de textos e imagens sobre um determinado tema expresso em revistas, livros didáticos, sites da internet e museus virtuais possibilitando aos estudantes a apropriação de conceitos que os levem a confrontar informações e os auxiliem a conhecer as múltiplas possibilidades de interpretações dos fatos históricos, uma vez que nos Parâmetros Curriculares Nacionais, contemplam-se:

[...] os fatos históricos podem ser entendidos como ações humanas significativas, escolhidas por professores e alunos, para análises de determinados momentos históricos. Podem ser eventos que pertencem ao passado mais próximo ou distante, de caráter material ou mental, que destaquem mudanças ou permanências ocorridas na vida coletiva. Assim, por exemplo, dependendo das escolhas didáticas, podem se constituir em fatos históricos as ações realizadas pelos homens e pelas coletividades que envolvem diferentes níveis da vida em sociedade: criações artísticas, ritos religiosos, técnicas de produção, formas de desenho, atos de governantes,

comportamentos de crianças ou mulheres, independências políticas de povos (PCN's, 1997, p 29).

Desta maneira, o uso das diferentes mídias no processo de ensino e de aprendizagem é uma ferramenta extremamente útil à aquisição de conhecimento, conseqüentemente, melhora o desempenho e o potencial dos estudantes. Para isso, é preciso que o professor torne-se um mediador, através da problematização em relação à análise do que é apresentado por esses recursos.

Portanto, o uso de diferentes mídias instiga o aprendizado, mas ao mesmo tempo, pode se tornar um problema se não houver um planejamento que articule os recursos midiáticos com a problematização da diversidade de informações e intenções contidas neles. Neste sentido, cabe ressaltar que o professor de História deve ter um planejamento voltado para a contextualização sociocultural, ou seja, deve promover meios para que o estudante articule dados e informações às diferentes instâncias temporais atribuindo-lhes significado, resolvendo problemas.

Para informar aí estão, bem à mão, jornais e revistas, a televisão, o cinema e a internet. Sem dúvida que a informação chega pela mídia, mas só se transforma em conhecimento quando devidamente organizada. E confundir informação com conhecimento tem sido um dos grandes problemas da nossa educação [...]. Exatamente porque a informação chega aos borbotões, por todos os sentidos, é que se torna mais importante o papel do professor (PINSKY; PINSKY, 2010, p.22).

No processo educacional é indispensável que as mídias sejam utilizadas de forma integrada à prática pedagógica não como um apêndice do processo educacional. Entretanto, é necessário que o professor aprenda a operacionalizar os recursos tecnológicos disponíveis nas escolas e que conheça as potencialidades pedagógicas envolvidas nas diferentes mídias e os modos de integrá-las ao desenvolvimento do currículo. Conforme Castro, Bonow e Lucas (2002, p. 169):

a proliferação de canais de televisão abertos ou a cabo, assim como de vídeo locadoras e de DVDs, atesta uma corriqueira e massiva com as imagens, cada vez mais disseminada, o que vem a tornar natural e de fácil

assimilação para os alunos um estudo da história, a partir de um trabalho em aula.

Recursos pedagógicos como a TV e o vídeo/DVD, podem ser utilizados em sala de aula, para que o professor possa introduzir um novo assunto, problematizá-lo, ou para iniciar uma sensibilização. Fazendo uso desses recursos parte-se do concreto para o abstrato, da ação para reflexão, da produção para teorização. Contudo, tem que se levar em consideração que essas mídias são um produto social, fruto do contexto em que foi produzido. Numa cena de um “filme histórico”, por exemplo, existe uma mistura de história e do momento em que foi feito, pois um fato histórico não pode ser refeito, uma situação histórica jamais se repete da mesma forma, pois,

:

o objeto dos historiadores é o gênero humano em suas ações e no tempo. Mas o passado não é jamais um objeto acabado, porque cada época faz perguntas diferentes ao que aconteceu. Ou seja, o conhecimento histórico implica um grande dinamismo, porque está intimamente ligado ao presente do historiador. Por isso a história é sempre reescrita: mudam as perguntas, surgem novos estudos, novas fontes, novas formas de análise. O exercício do historiador é compreender melhor, e não atingir a verdade [...] O objeto de conhecimento do historiador não diz respeito a uma realidade externa, palpável. O acontecido é irre recuperável e único, o passado não pode ser feito em laboratório (FERREIRA; FRANCO, 2010, p. 79).

Na disciplina de História há vários trechos de filmes e documentários que auxiliam na construção do conhecimento, mas o professor deve compreender de que por si só esses recursos não bastam, faz-se necessário um estudo em outras fontes para que o estudante possa contrapor as diversas versões de um determinado assunto e assim construir seu conhecimento. Uma sugestão é a utilização da TV Escola, que é um dos canais mais importantes para professores e estudantes, pois na sua programação são exibidos vídeos e documentários sobre todas as áreas do conhecimento e, quase todas as escolas têm acesso a esse canal e também recebe um vasto material em DVDs, que pode ser utilizado como apoio pedagógico, e não como único recurso.

Cada uma das tecnologias seja vídeo/DVD, TV, Internet, computador, entre outras, carrega suas especificidades, tais recursos podem ser utilizados de forma complementar e/ou integrados com outros. Castro, Bonow e Lucas (2002, p.170) atentam para o fato de que:

[...] quando as principais referências para a diversão e cultura são a TV e o cinema, as pessoas tornam-se mais suscetíveis às manipulações dos meios de comunicação, hoje quase onipresentes. O mundo, neste caso, é conhecido através do veículo mais difundido dentro da sociedade como a conhecemos, que é a televisão. Assim, a tela ajuda o indivíduo a criar suas referências para lidar com a realidade. Diante disso, parece de bom grado a utilização do audiovisual em aula. Contudo, deve-se estar atento para não acabar incorrendo no erro de substituir aula por espetáculo e o professor deve agir e interferir nessa relação do aluno com a imagem, estimulando seu potencial de crítica.

O estudante precisa encontrar sentido naquilo que está aprendendo, por esta razão é importante que o professor crie situações propícias à observação e à interpretação dos aspectos da natureza, humanos e socioculturais. Além disso, a criticidade tem que ser instigada para que se possa conhecer os fatores que intervêm nas relações econômicas, políticas e culturais, Almeida e Prado (2005 p. 46), afirmam que:

o uso da tecnologia na escola, quando pautada em princípios que privilegiam a construção do conhecimento, o aprendizado significativo e interdisciplinar e humanista, requer dos profissionais novas competências e atitudes para desenvolver uma pedagogia voltada para a criação de estratégias e situações de aprendizagem que possam tornar-se significativas para o aprendiz, sem perder de vista o foco da intencionalidade educacional.

Do mesmo modo, uma situação que pode potencializar a aprendizagem significativa para o aluno é o trabalho com projetos. A disciplina de História com seu vasto currículo que favorece a construção e reconstrução do conhecimento de forma contextualizada. Conforme, Pinsky e Pinsky (2010, p.35):

diferentes recortes da História permitem que o aluno abra enormes horizontes que podem acolher, inicialmente, sua curiosidade, depois sua análise e, finalmente, sua identificação com essa “gente como a gente” que construiu o processo histórico do qual ele mesmo faz parte.

O uso da internet, por exemplo, deve ser organizado de maneira criativa, por meio de pesquisas em sites, como visitas em museus, consulta a arquivos históricos, criação de blogs, o que transforma a disciplina de história dinâmica e atrativa. Dessa forma, o estudante tem condições de interagir com outras pessoas, trocando experiências, construindo conceitos de forma coletiva. Conseqüentemente, professor precisa encontrar a melhor forma de aproveitar esses recursos propondo atividades investigativas, articulando teoria e prática para que o processo de aprendizagem seja efetivo.

2.2.1 Articulação entre teoria e prática: efetivo processo de aprendizagem

Transformar a disciplina de História, em matéria dinâmica, viva e não apenas baseada na repetição ou memorização de fatos é um dos desafios desse novo momento educacional e uma das possibilidades é o uso dos recursos tecnológicos em sala de aula. O uso das mídias facilita a pesquisa, gerando a interação entre os sujeitos, proporcionando a troca de experiências, fazendo com que a distância do espaço geográfico fique invisível. Porém, é preciso desenvolver uma educação de qualidade para que os estudantes consigam atribuir significado às informações a fim de utilizar as tecnologias para resolver problemas do cotidiano, compreendendo o mundo, transformando seu contexto de maneira cidadã, ética e crítica.

Desta forma, existe a necessidade da articulação entre teoria e prática para que se efetive o processo de aprendizagem. O professor precisa encontrar uma maneira de despertar o interesse dos estudantes e ensinar, mas para que isso ocorra deve ser conhecedor do processo de aprendizagem. Visto que, este ocorre quando se adquire informações, habilidades, competências, atitudes, através do

contato com a realidade, meio ambiente e outras pessoas. Isto é, há uma reciprocidade entre aquele que aprende aquele que ensina e a relação entre as pessoas e com o meio, ou seja, há uma inter-relação entre ensinar e aprender. Segundo Romanowski (2007, p.17 e 18):

O ensino está diretamente relacionado à aprendizagem; o professor ensina e os alunos aprendem. Só aprendemos o que não sabemos, isso é um desafio constante para o professor, que deve estar atento e perceber o que os alunos não sabem, não compreendem, e, ao mesmo tempo, articular com o que os alunos sabem, favorecendo a significação da aprendizagem tanto individualmente, como socialmente. A ambivalência do ato de ensinar é constante, pois o professor também pode aprender quando ensina, é um processo de interação coletiva.

Nesta reflexão observam-se os pressupostos, afirmados por Paulo Freire, em que ensinar não é transmitir conhecimento, nem moldar o educando deixando acomodado, mas criar as possibilidades para sua produção ou construção [...] “quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender”, (FREIRE, 1998, p.25).

Sendo assim, o professor que deseja ensinar necessita refletir sobre sua prática docente, para tanto, deve conhecer as teorias da aprendizagem. Para Lakomy (2008, p.18),

[...] o conhecimento dessas teorias, em particular no âmbito escolar, inspira o uso de estratégias sobre como o professor poderia estimular o desenvolvimento do seu aluno de forma mais produtiva e duradoura. Ou seja, os conceitos apresentados pelas teorias permitem uma elaboração de novas práticas de ensino.

Ainda para Lakomy (2008, p.84), a sala de aula é uma comunidade de aprendizagem que tem o professor como coordenador que deve favorecer o conhecimento por meio de várias teorias da aprendizagem e refletir sobre como gerir esse espaço para que os alunos obtenham o maior benefício possível. Portanto,

cabe ao educador trabalhar dentro da corrente teórica que evite os altos índices de repetência e a evasão escolar; mediar e promover à construção do conhecimento.

O professor deve ter a consciência de que os estudantes possuem inteligências variadas, ou seja, aprendem de maneira diferente, cada um tem seu potencial e precisa ser provocado. De tal modo, uso de diferentes mídias presta um papel fundamental para o processo de ensino e de aprendizagem, pois atrai o interesse, motivando a aprendizagem.

2.2.2 Avaliação da aprendizagem em História com o uso das mídias

O uso das mídias na educação gera grandes debates, quando se alia a esse fato um dos temas que está no palco das discussões entre educadores – a avaliação – o assunto torna-se mais complexo, mas ao mesmo tempo de imprescindível análise. De acordo com Moreira e Vasconcelos (2007, p.99), nos debates sobre a avaliação:

do aluno há um relativo consenso de que as formas de avaliação tradicional, que privilegiam a capacidade de memorização em detrimento de outras habilidades estão ultrapassadas. Devemos buscar uma avaliação continuada, que não se limite somente ao momento da prova ou da realização de tarefas, deve permear todo o processo de ensino-aprendizagem.

Quando se fala em avaliação, deve-se levar em consideração, o que e como avaliar. No ensino de História, o estudante deve compreender as mudanças e continuidades, o que possibilita sua identificação com pessoas que viveram em outros contextos históricos, ou seja, perceber-se como sujeito histórico.

Ao avaliar, o professor, enquanto sujeito histórico deve respeitar as individualidades e as diferenças culturais que existem na escola em que atua, pois a não valorização das diferenças de cada estudante no processo de ensino e

aprendizagem é um modo de encaminhar esses sujeitos à exclusão. No uso das mídias como já foi explicitado no capítulo anterior, ocorre a interação, ao mesmo tempo em que se abre espaço para inclusão, para o coletivo. Logo, a avaliação dentro desse novo paradigma deve levar em consideração a interação do educando, a construção do conhecimento como um processo subjetivo, através de condições criadas pelo professor e pelo grupo do qual se faz parte. Conforme Gardner (1995, apud LAKOMY, 2008, p.78) cabe ao professor rever seus métodos de avaliação:

compreender a existência de diferenças entre os alunos; conversar com os pais, alunos e outros educadores sobre essas diferenças; estimular o aluno a mostrar de forma consciente o que está aprendendo; proporcionar diversas oportunidades para o aluno aprender os conteúdos escolares; reconsiderar os métodos de avaliação.

Conseqüentemente, o processo de avaliação de aprendizagem deve oportunizar o estudante a ler, refletir, optar mentalmente e demonstrar que tem recursos para abordar situações complexas, ou seja, demonstrar que adquiriu a capacidade de associar os conhecimentos adquiridos em sala de aula. Para tanto, o professor precisa partir do contexto dos educandos, utilizando estratégias que permitam a manifestação dos mesmos, estimulando-os, sabendo perguntar.

Cabe destacar que a avaliação da aprendizagem deve ser coerente com forma de ensinar, isto é, o professor ao elaborá-la precisa ter habilidades para contextualizar e utilizar uma linguagem que torne as questões claras e precisas. Portanto, o professor precisa agir como agente transformador no processo educacional, desenvolvendo ações pedagógicas numa perspectiva construtivista sociointeracionista, passando de transmissor de conhecimentos a mediador, facilitador e propiciador de aprendizagens significativas.

2.3. FILMES NO ENSINO DE HISTÓRIA

Os filmes¹ no ensino de história têm o valor de fonte histórica, uma vez que apresentam características da sociedade que os produziu. Embora o cinema tenha surgido com a pretensão de retratar a realidade de forma fiel a que se apresenta ao olhar humano, jamais conseguirá reproduzir um acontecimento tal como ocorreu. Portanto, o cinema deve ser compreendido como um produto social, fruto de seu tempo.

[...] a crença de que o filme de reconstrução histórica, seja ele ficção ou documentário, é a representação do vivido é altamente questionada pelos historiadores. O filme é uma fonte em potencial e, por isso, deve ser objeto de crítica e avaliação. Em primeiro lugar, é preciso ressaltar que todo o filme independentemente do seu gênero (ficção ou documentário, comédia ou drama) é produto direto do tempo em que foi feito. Esse elemento é fundamental para qualquer análise histórica (FERREIRA; FRANCO, 2010, p. 127).

Na tentativa de reproduzir a realidade, através do cinema, o homem exerce grande influência na captação e na seleção do material obtido, bem como na escolha de enredos a serem apresentados ao público. Para prender a atenção e despertar a emoção dos espectadores existem inúmeras estratégias, que variam desde a delimitação de tempo, escolha de cenários, perfil estético dos atores para representar os personagens e trilha sonora. Enfim, essa seleção mostra que o produto final não está isento de intenções.

Se levarmos em consideração que não há História neutra, é possível afirmar que nenhuma tentativa de reconstituição do vivido serve apenas como ilustração. O filme é um agente histórico na medida em que interfere na realidade e reelabora o passado conforme as necessidades do presente. Quando se trata de uma reconstituição histórica, mesmo que as informações contidas sejam contestáveis, os filmes continuam a ser fontes

¹ Ver Anexo B: lista de filmes que podem ser trabalhados na disciplina de História

importantes para se avaliar as visões de mundo veiculadas sobre os temas abordados. Assim, como mantém uma ligação indissociável com seu momento de criação, o filme revela interesses, jogos de poder e intenções de momento de elaboração (FERREIRA; FRANCO, 2010, p. 128).

Para Castro, (2002 p. 164) o cinema tem um grande poder propagandista e educativo, por isso tem sido motivo de vários estudos e reflexões. De acordo com esse autor, a partir de 1920, os filmes passaram a divulgar ideologias políticas visando formar ou reforçar uma determinada opinião. Atualmente é importante destacar que o cinema interfere muito na visão que o público tem da realidade. “O cinema tem o poder de transformar lendas em fato. Em outras palavras de construir e destruir contextos” (Leite, 2003). Sendo assim, para utilizar filmes como recurso didático, no ensino de História, é preciso ter claro que são construções, que modificam a realidade por meio da articulação de imagens, palavras, sons e movimentos.

Os filmes são classificados em longa-metragem, curta-metragem e documentário. As duas primeiras categorias encontram sua denominação baseada no tempo de duração da película, enquanto o documentário abrange um assunto específico e pauta-se por isso. Os chamados “filmes históricos” podem ser divididos de forma genérica em documentário e não documentário.

Conforme, Catteli (2009, p. 59) no filme documentário há uma edição de imagens relacionadas com o passado, além de documentos filmados e de cenas do presente, que constituem o discurso sobre o tema abordado, ou seja, passam por uma seleção de informações sobre o objeto histórico. Logo, não podem ser analisados como reconstituições da realidade. Em relação ao filme não documentário existe uma mistura de realidade reconstruída e ficção, ou seja, há a expressão artística, que recorre à imaginação para produzir uma história que se quer contar.

Ao utilizar “filmes históricos” como recurso didático, o professor deve auxiliar os estudantes a compreenderem que essa mídia não é uma verdade histórica. Por isso, terá que elaborar estruturas e metodologias que possibilitem a discussão de comportamentos, visões de mundo, valores e identidades que são construídas e reconstruídas no presente acerca do passado.

2.4 VIDEOGAMES COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Os jogos de videogame são mídias muito próximas dos adolescentes, sendo que para muitos se tornaram uma forma de lazer e diversão substituta a atividades que antes eram realizadas ao ar livre, como por exemplo, o futebol, que passam a ser praticados virtualmente. Nesse sentido, os games trazem consigo muitos aspectos da realidade, tais como regras que devem ser respeitadas. Além disso, são compostos por narrativas que buscam referências na história, nos esportes, na cultura e conflitos presentes no contexto sociocultural dos designers que desenvolvem esse produto.

Embora haja ainda um desprezo em relação a algumas linguagens dos meios de comunicação, principalmente àqueles que são direcionados para a diversão de um público mais jovem, é inegável o crescimento desse mercado de entretenimento, o que significa acesso cada vez maior ao universo dos filmes, *videogames* e produtos voltados para o lazer. Isso quer dizer que as narrativas, formatos, personagens e conteúdos desses produtos são parte significativa e frequente na rotina de gerações que crescem cercadas por novas formas de comunicação. Por isso, é importante um acompanhamento mais próximo do que acontece nesses jogos, quais são seus elementos, suas estruturas e suas origens, que tipo de ideologia está por trás e quais são os interesses ali envolvidos. Nada mais lógico do que desenvolver um olhar mais crítico acerca dos *videogames* e nada mais apropriado do que a escola assumir esse papel como espaço de debates e de orientação (CURI, 2006).

Dentro deste contexto, os jogos de videogame apresentam-se como recurso pedagógico de maneira atraente e servem como um meio para dialogar com diferentes fontes de informação, desenvolvendo o potencial de análise crítica tanto no professor quanto nos estudantes.

Utilizar o *game* para desenvolver o conhecimento é diferente de apenas jogá-lo. "Os games são, com certeza, ótimos ambientes de aprendizagem.

No entanto, para serem melhor aproveitados no ambiente escolar, é importante que o professor conheça o jogo, seus recursos e temática a ser explorada", diz Arlete dos Santos, psicóloga e professora no curso Tecnologia Superior em Jogos Digitais, da Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU), em São Paulo. O educador pode, assim, se apropriar do ambiente do jogo para dar-lhe novos significados, objetivos (BARBOSA, 2010)

Independente da narrativa dos jogos de videogame buscar inspiração na história e cultura da humanidade, essas mídia podem ser classificadas em jogos violentos e não violentos. Os primeiros apresentam fases em que o jogador, virtualmente enfrenta inimigos, através de emboscadas, tiroteio, duelos com espadas e diversas armas, gerando cenas intensas do uso de violência, mutilações e sangue. Na segunda categoria, os games envolvem esportes, como futebol, jogos de corrida, ou mesmo aqueles que são adaptados de outras mídias: filmes, animes, desenhos entre outros.

Os elementos que caracterizam os diversos tipos de jogos são: a capacidade de absorver o aluno de maneira intensa; o envolvimento emocional; a espontaneidade e a criatividade; a limitação de tempo, o jogo tem um caráter dinâmico; a existência de regras que auxilia no processo social e estimula a imaginação, a auto-afirmação e a autonomia TAROUCO, 2011, p. 131).

No âmbito pedagógico e psicológico muito se discute sobre a influência que os jogos podem provocar no comportamento de crianças e adolescentes em relação à violência, sem chegar a um consenso. Contudo, cabe a pais e professores analisarem as cenas contidas nessas mídias e conversarem com filhos e estudantes sobre as potencialidades e prejuízos contidos nesse recurso de entretenimento, utilizando-o como uma oportunidade de aprender novas habilidades.

Desta forma, o professor deve revisitar sua prática pedagógica para tornar a aprendizagem mais eficiente, em especial, no ensino de História. Sendo assim, muitas análises e discussões devem ser realizadas em relação ao uso do

videogame, no processo ensino-aprendizagem, visto que, assim como os filmes não podem ser entendidos como verdades absolutas sobre um fato histórico.

2.5 METODOLOGIA DE PESQUISA

Este trabalho se valeu de pesquisa bibliográfica de acordo com o tema proposto, para descrever as potencialidades e cuidados que se deve ter ao utilizar as mídias como recurso didático, no ensino de História, bem como seus reflexos no processo de ensino e de aprendizagem, para formação de sujeitos históricos ativos em seu processo de construção do conhecimento.

A pesquisa de campo foi realizada através da aplicação do projeto didático, com o tema, “Reconstruindo conceitos: mitologia grega retratada no século XXI”, para 30 (trinta) estudantes do 1º ano do Ensino Médio, do Colégio Estadual Frei Getúlio, no município de Bom Jesus - RS, no período de junho a agosto de 2012. Posteriormente, foi construída uma reflexão a partir da análise do uso de filmes e jogos de videogame como recurso pedagógico para construção/reconstrução de conceitos sobre fatos históricos, como promotora de aprendizagem significativa.

2.5.1 Caracterização do instrumento de pesquisa

Para atingir os objetivos do estudo foram produzidas reflexões sobre a aplicação do projeto didático, na área do conhecimento das Ciências Humanas e suas Tecnologias, na disciplina de História, com a duração de 14 (quatorze) aulas, com o tema: Reconstruindo conceitos: Mitologia Grega Retratada no Século XXI, sendo o público-alvo: alunos do 1º Ano, do Ensino Médio do Colégio Estadual Frei Getúlio.

Este projeto partiu da análise de cenas e fases do jogo deuses mitológicos - God of War 2 e/ou do filme Tróia. Objetivando construir/reconstruir conceitos e aplicá-los para compreender os processos históricos; realizar uma leitura crítica dos vídeos e dos jogos de videogame, diferenciando fato histórico de fato ficcional; analisar textos de referências históricas e documentos históricos, atribuindo-lhes sentido e finalidades diversas; compreender a maneira de pensar dos gregos, como

relacionavam os mitos sobre os deuses a aspectos da vida cotidiana ou às atividades de guerras através da mitologia grega; ampliar os conhecimentos sobre mitologia grega, mobilizando o contato com o jogo de videogame, filmes, livros e internet.

Para tanto, foram abordados os seguintes conteúdos: Grécia Antiga; religião e mitologia grega e Guerra de Tróia: mito ou realidade. Para tanto, foram utilizadas as seguintes estratégias pedagógicas:

1ª Etapa: Conhecimentos prévios, problematização e levantamento de hipóteses

Foi solicitado aos estudantes que conceituassem coletivamente a palavra mitologia, sistematizando-a através de um mapa conceitual, em seguida os estudantes foram incentivados a relatar algum mito grego, que conhecessem. Após, como problematização foram apresentadas as cenas iniciais e finais do jogo GOD OF WAR 2 e o trecho do filme Tróia, o qual relatava a intervenção dos deuses no destino das pessoas e da guerra na Grécia.

Posteriormente foram realizados os seguintes questionamentos, para que os estudantes levantassem hipóteses: a) As cenas do filme e do jogo são uma reconstituição fiel da história dos gregos? b) Na mitologia grega quem eram Zeus, Ares, Atena, Kratos, Apolo, Aquiles, Príamo, Paris, Menelau...? b) As cenas do jogo e do filme podem estar retratando, realmente, a história dos gregos antigos? Por quê?

Como tema de casa foi solicitado que os estudantes jogassem o God of War 2, e/ou assistissem o filme Tróia e escolhessem uma cena do filme ou uma fase do jogo, descrevendo o cenário, personagens e elementos que mais lhes chamassem a atenção.

2ª Etapa: Pesquisa e reelaboração de conceitos

No laboratório de informática os estudantes pesquisaram, nos links indicados², o conceito de mitologia e a história dos personagens que escolheram a partir do jogo ou do filme.

Para sistematizar a pesquisa, elaboraram um pequeno texto comparando o conceito pesquisado sobre mitologia, com o elaborado coletivamente e construíram um novo conceito sobre mitologia. Após compararam as cenas e personagens do filme e do jogo com o que pesquisaram sobre a mitologia e os deuses gregos, essa atividade foi sistematizada em forma de texto.

3ª Etapa: Seminário troca de conhecimento

Posterior à elaboração dos textos os estudantes compararam suas reflexões com o grande grupo e debateram sobre os conceitos de mito e verdade, bem como diferenciaram fato histórico de fato ficcional.

2.5.2 Universo da pesquisa

Colégio Estadual Frei Getúlio, localiza-se no centro da cidade de Bom Jesus, RS, por isso conta com uma boa infraestrutura, pois nas redondezas, encontra-se todo o comércio da cidade. Por se tratar do maior educandário do município, além de oferecer Ensino Fundamental, é o único a oferecer o Ensino Médio e Cursos Profissionalizantes. Também tem o programa Escola Aberta para a Cidadania, que nos finais de semana atende toda a comunidade com campeonatos de futebol e vôlei, oficinas, palestras entre outros eventos. Dentro deste contexto, recebe alunos do interior do município, de todos os bairros e até mesmo de municípios vizinhos. Dispõe de dois prédios, sendo que o menor destina-se às séries iniciais do Ensino Fundamental, funcionando nos turnos manhã e tarde. O prédio maior, com três pisos, atendendo às séries finais do Ensino Fundamental, no turno da tarde e ao Ensino Médio e Cursos Profissionalizantes nos turnos da manhã, tarde e noite.

² Ver apêndice A

A comunidade escolar é diversificada, a maioria dos estudantes provém do nível socioeconômico baixo e médio, pois a renda familiar vem do trabalho como safristas nos pomares e lavouras de batata, serviços domésticos e no comércio, da agricultura familiar e trabalhadores rurais. Para atender as necessidades educacionais a organização escolar está dividida em diversos setores: o administrativo, conta com uma diretora geral, três vice-diretores, um agente financeiro; o pedagógico, conta com 50 professores titulares nas diversas disciplinas e 11 funcionários. Há também, professores responsáveis pela Coordenação Pedagógica, Biblioteca e Comissão de Estágio para os Cursos Profissionalizantes. O laboratório de informática fica disponível nos três turnos, com horários agendados para pesquisa e digitação de trabalhos.

Os 791 alunos contam com amplo espaço físico, material didático de boa qualidade. As salas são amplas e arejadas, mas como as turmas têm, em média, 32 alunos, o espaço se torna pequeno e, por vezes, tumultuado. A biblioteca tem um acervo muito bom. Também há um auditório, sala de vídeo equipada com televisor de 69', aparelhos de DVD e videocassete, sala de recursos pedagógicos com livros, videoteca, recursos audiovisuais, laptop e data show.

A escola oferece vagas para todos os que a procuram, mas os índices de evasão e repetência são preocupantes, principalmente, no primeiro ano do Ensino Médio. No entanto, este ano estão sendo oferecidas aulas de reforço nos turnos inversos, para reverter esta situação. Além disso, são realizados trabalhos diferenciados nas turmas compostas por repetentes.

A turma, em que foi aplicado o projeto didático é diversificada nos aspectos econômicos e culturais, mas homogênea na faixa etária, com idades entre 14 e 15 anos. Os participantes da pesquisa demonstram empenho e interesse durante a execução do projeto.

2.5.3 Instrumento de pesquisa

Para atingir o objetivo desta pesquisa, que é produzir uma reflexão acerca do ensino de História integrado com as mídias, como um dos caminhos possíveis para conciliar as vantagens que o desenvolvimento tecnológico pode proporcionar à formação histórica dos estudantes, enquanto sujeitos ativos na utilização de informações e construção do conhecimento. Foi aplicado um projeto didático³ direcionado a 30 estudantes, do 1º Ano do Ensino Médio, do Colégio Estadual Frei Getúlio.

Portanto, o instrumento de coleta de dados qualitativos desta pesquisa foi o estudo de caso, através da análise do material construído durante as aulas, pelos estudantes, articulando-se à fundamentação teórica, com o problema e hipótese da pesquisa.

³ Ver APÊNDICE A

2. 6 APRESENTAÇÃO E INTERPRETAÇÃO DE DADOS

O projeto didático desenvolvido com os estudantes foi construído sob a perspectiva de uma metodologia dialética de construção de conhecimento, pois conforme Vasconcellos (2008, p. 55) baseou-se,

numa concepção de homem e de conhecimento onde se entende o homem como um ser ativo e de relações. Assim, compreende-se que o conhecimento não é transferido ou depositado pelo outro [...], nem é inventado pelo sujeito [...], mas sim construído pelo sujeito na sua relação com os outros e com o mundo.

Ao utilizar a estratégia de verificar os conhecimentos prévios, levou-se em consideração que os estudantes trazem uma bagagem cultural e que o novo conhecimento a ser construído só se efetivará a partir do anterior. O mapa conceitual abaixo sobre mitologia afirma os pressupostos da concepção dialética de educação, destacando que o trabalho em sala de aula deve ter uma dimensão coletiva.

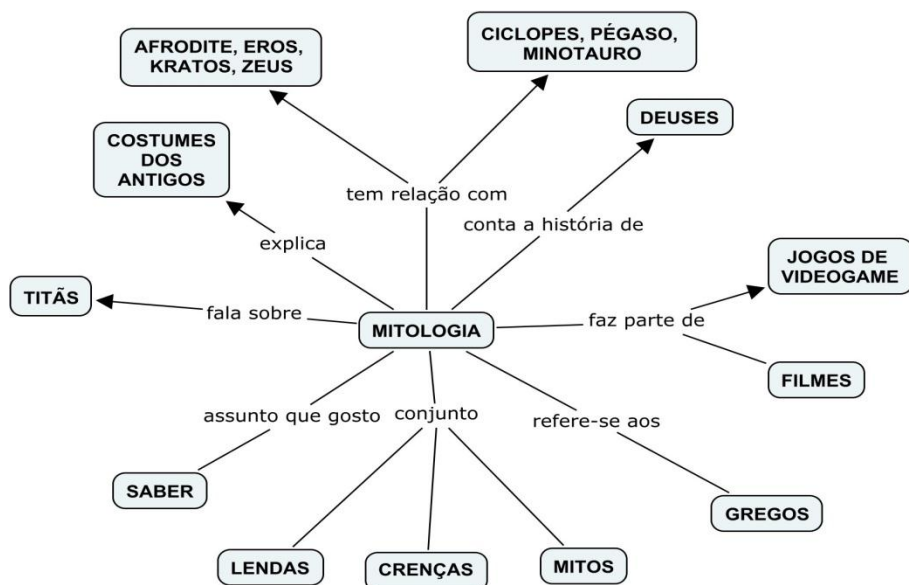


Figura 1 - Mapa Conceitual Conhecimentos Prévios 212ª

Ao serem incentivados a relatar algum mito grego que conheciam, a princípio, nenhum dos estudantes se manifestou. Após, como problematização foram apresentada as cenas iniciais e finais do jogo GOD OF WAR 2 e o trecho do filme Tróia que relatava a intervenção dos deuses no destino das pessoas e nas guerras. Em seguida, foi questionado se as cenas do jogo e do filme poderiam estar retratando, realmente, a história dos gregos antigos, sendo que os estudantes levantaram seguintes as hipóteses. Conforme o gráfico 1: 10% responderam que não; 20% responderam que em parte e 70% responderam que o filme poderiam estar retratando, realmente, a história dos gregos antigos.

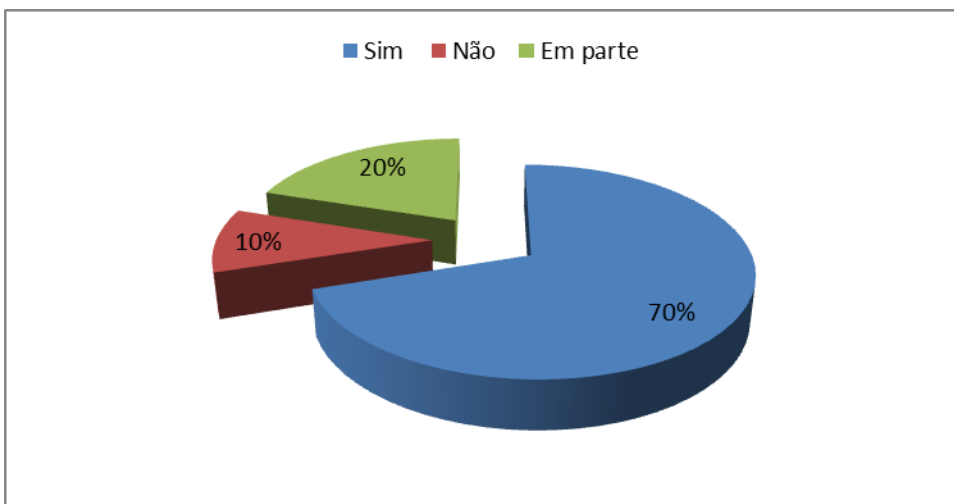


Gráfico 1 - Hipóteses levantadas pelos estudantes.

As hipóteses levantadas pelos estudantes sobre cenas de filmes e de games retratarem, realmente, acontecimentos do passado, corroboram com o problema norteador desta pesquisa. Essa situação deve ser problematizada sempre que essas mídias forem utilizadas em sala de aula, a fim de mobilizar os estudantes a analisar e interpretar criticamente tais fontes confrontando-as com outros documentos. Conforme, Saliba (1993, p. 119-120),

todo o esforço do professor de humanidades, ao utilizar-se do filme no processo de ensino, deve ser, portanto no sentido de mostrar ao máximo que, à maneira do conhecimento histórico, o filme também é produzido, também ele erradia um processo de pluralização de sentidos, ou de verdades e, da mesma forma como na História, é uma construção imaginativa que necessita ser pensada e trabalhada interminavelmente.

Cabe destacar, que o uso de filmes e de games, nas aulas de História, apresenta-se como excelente recurso para a problematização, contextualização, construção e reconstrução de conceitos com temáticas históricas. Contudo, exigem um planejamento que consideram a realidade e cultura do estudante, propondo atividades que provoquem situações de desconforto, estabelecendo contradições, a fim de promover a construção do conhecimento.

Dentro dessa concepção pedagógica, outra estratégia utilizada para possibilitar o confronto dos estudantes com o tema, foi questionado sobre quem eram alguns dos personagens retratados ou falados no filme e no game. Durante esta atividade os estudantes mostraram-se apreensivos em dar as respostas, pois estão acostumados com aulas expositivas, em o professor perguntar e responder ao mesmo tempo.

O gráfico 2, foi construído com base nas hipóteses que os estudantes levantaram sobre quem eram na mitologia grega alguns dos personagens apresentados nas mídias utilizadas na aula: 100% responderam que Zeus, Ares, Atena eram divindades; 40% que Kratos era um deus e 60% que era um herói; em relação a Apolo 50% que era uma divindade e 50% que era um herói; para Aquiles, 20% que era uma divindade e 80% um herói; no que se refere a Príamo, 40% que era um herói e 60% um rei; 10% considerou Paris um herói e 90% um príncipe ; 20% apontou Menelau como sendo rei e 80% um herói; quanto a Helena, 90% considerou-a princesa. Na análise das respostas tem que se destacar que, neste primeiro momento, nenhum dos personagens acima forma compreendidos como criação ficcional do século XXI, fator que reafirma o problema da presente pesquisa. Porém, todos os estudantes tinham conhecimentos prévios em relação aos gregos antigos.

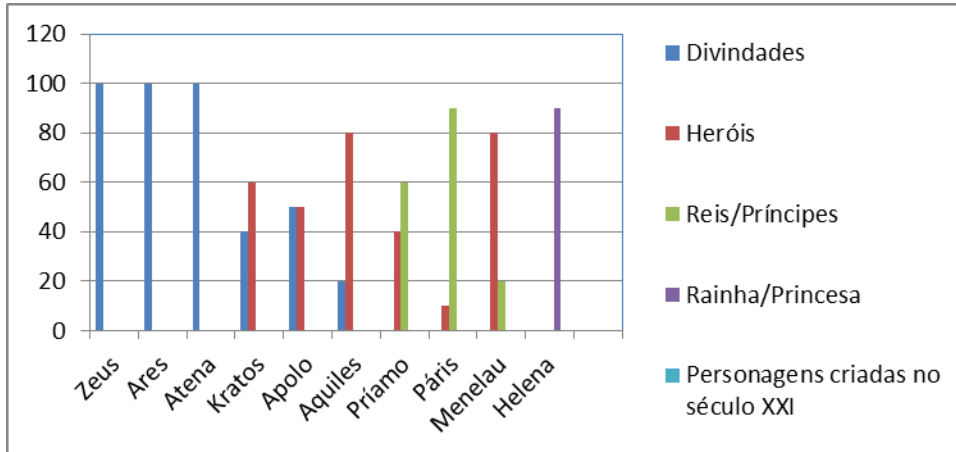


Gráfico 2 - Hipóteses levantadas pelos estudantes sobre os personagens que apareceram nas cenas apresentadas em aula.

Para dar continuidade ao projeto didático foi solicitado, como tema de casa, que os estudantes jogassem o God of War 2, e/ou assistissem o filme Tróia e escolhessem uma cena do filme ou uma fase do jogo, descrevendo o cenário, personagens e elementos que mais lhes chamassem a atenção, ou poderiam optar por uma das cenas apresentadas na aula. Sendo que, 63% dos estudantes optou pelo filme Tróia; 27% pelo jogo Go of War e 10% por cenas o do filme apresentadas na aula,

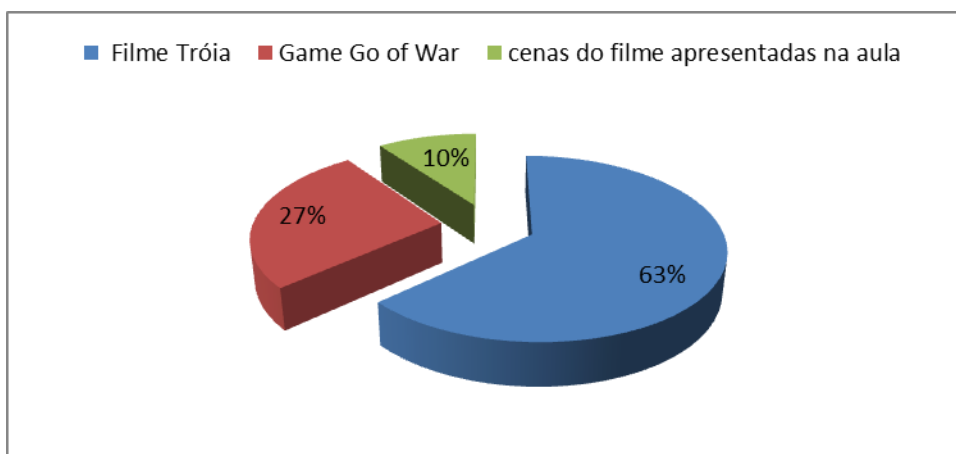


Gráfico 3 - Escolha de personagens, a partir de uma mídia, para pesquisar a história.

No ensino de História a utilização de videogames e filmes pode aliar-se a outros recursos multimídias, como por exemplo, o computador para pesquisas na

internet. Ampliando a possibilidade dos estudantes compreenderem o passado com a confrontação de informações. Entretanto o professor deve orientar e acompanhar a interação do estudante com o objeto de estudo. Somente desta forma analisará e verificará se realmente está ocorrendo a construção do conhecimento.

O professor sabe que quem conhece é o aluno pela sua ação (ele não pode conhecer pelo aluno, por mais que se esforce ou goste do aluno); no entanto, enquanto organizador do processo de ensino-aprendizagem, tem que ser o mediador dessa ação. Na relação pedagógica, a atividade primeira, comumente, é do professor, não na perspectiva de ficar nele, mas de provocar, propiciar a atividade do aluno (VASCONCELLOS, 2005, p.104).

Partindo dessa proposição e seguindo o projeto didático, os estudantes foram para o laboratório de informática para pesquisaram, nos links indicados⁴, o conceito de mitologia e a história dos personagens que escolheram a partir do jogo ou do filme. Para sistematizar a pesquisa, produziram um pequeno texto comparando o conceito pesquisado sobre mitologia, com o elaborado coletivamente e construíram um novo conceito sobre mitologia.

Em aula construímos um conceito de mitologia, que pode ser resumido num conjunto de mitos sobre deuses e seres como ciclopes e minotauro. Pelas pesquisas nos sites indicados dá para dizer que nosso conceito estava certo, porque mitologia é um conjunto de mitos, que buscam explicar a realidade, os fenômenos naturais, as origens do mundo e do homem por meio de deuses, semideuses e heróis. Meu conceito sobre mitologia é que os povos antigos para explicar os acontecimentos em suas vidas e na natureza buscavam contar história que envolviam deuses e seres irreais (E 1)⁵.

⁴ Sites indicados para pesquisa no ANEXO A.

⁵ Para indicar as contribuições dos estudantes optou-se pela letra "E" e números em ordem crescente.

Esta síntese, mostra que uma nova postura metodológica favorece a uma aprendizagem significativa, pois o estudante foi capaz de reconstruir um conceito, levando em consideração o conhecimento prévio e o conhecimento adquirido através da pesquisa em fontes de caráter científico. Evidenciando que a escola pode ser um espaço para autoria e não de cópia e repetição do que está nos livros, sites ou na fala do professor. Meserani (1990, apud VASCONCELLOS, 2005, p.122) considera que,

A escola nos ensina a transcrever e não a escrever (...). Os alunos só usam a escrita para transcrever as falas dos professores e copiar textos alheios, como se fossem robôs, sem ideias próprias (...). A escrita também serve – além de registro – para criarmos nossos textos.

Buscando desenvolver a expressão do conhecimento, foi proposto aos estudantes a comparação das cenas e personagens do filme ou do jogo com as informações, que pesquisaram sobre a mitologia e deuses gregos, sistematizando-os em forma de texto. Com o objetivo de reforçar a construção e reconstrução de conceitos, pois Vygotsky (1987, apud VASCONCELLOS, 2005, p. 123) afirma que, “formação dos conceitos é seguida por sua transferência para outros objetos: o sujeito é induzido a utilizar os novos termos ao falar sobre outros objetos (...), e a definir o seu significado de uma forma generalizada”.

Os textos abaixo sintetizam reflexões sobre o conceito de mito e verdade, diferenciando fato ficcional de fato histórico. Apresentando visão de que os filmes não podem ser entendidos como reconstrução fiel do passado.

Através das pesquisas e discussões realizadas em sala de aula sobre o filme Tróia e jogos sobre gregos, foi possível conhecer um pouco mais a fundo sobre a mitologia grega e os costumes do povo da Grécia Antiga. Os gregos acreditavam que tudo o que acontecia em seu cotidiano, de alguma forma tinha a ver com os deuses que eles veneravam e, de certa forma hoje em dia a grande maioria das pessoas acreditam em Deus e santos, tendo alguma semelhança com os gregos antigos, pois acreditam que muitas coisas que acontecem em suas vidas é a vontade de um Deus,

um ser Superior que deve ser respeitado e adorado. Há muito que ser contestado, não só como Tróia em que o filme não é fiel a história de Homero, a própria cidade dos troianos, tem grandes chances de não passar de uma cidade mitológica. Com esse trabalho aprendi que em História tudo poder contestado, sempre está se buscando novas perguntas e novas respostas que possam comprovar que um fato realmente existiu (E 2).

A mitologia grega foi de forte influência e importância na vida dos gregos e, é possível observar isso com base nas leituras em sala de aula e pesquisas sobre o filme Tróia. O filme e os jogos são baseados em fatos históricos, mas não trazem todos os fatos que realmente aconteceram na época em que ocorreram, uma das maiores discussões é a respeito da existência de Tróia, pois isso nunca foi comprovado historicamente, sendo assim a cidade de Tróia pode ser apenas um mito. Os gregos faziam rituais aos deuses para qualquer acontecimento do cotidiano e isso se tornou muito importante e influente na cultura, que ultrapassou os séculos e trazem reflexos no dia de hoje, nos filmes, jogos de videogame e livros (E 3).

Há muitas discussões entre historiadores sobre a existência da Guerra de Tróia. Existem escavações arqueológicas em Hissarlik (atual Turquia) revelaram que existiram naquele local, inúmeras cidades diferentes ao longo dos milênios. Tróia teria existido no terceiro milênio a.C, muito antes de existir povos com o idioma grego.

Também não há documentos escritos que registrem a existência de Tróia. As únicas referências que se tem desta cidade estão nas obras de Homero, que descreveu os troianos com uma cultura muito semelhante a dos gregos. Paul Cartledge (1998, apud SCHIMITD, 2005, p. 28) “ avalia que jamais saberemos a verdade completa. Na verdade, a própria existência de Homero foi posta em dúvida. Tudo indica que os poemas de Homero tinham uma longa tradição oral [...]podem ter sido composta por pessoas diferentes”. Portanto, há uma grande dificuldade em estabelecer se realmente ocorreu a Guerra de Tróia,

autores como M. I. Finley (*Aspects of Antiquity*. 2ª ed. Londres Pelikan Books, 1981), defenderam a tese de que a Guerra de Tróia foi apenas uma criação literária. Outros autores como G.S. Kirk (In: Vernat, J.P. *Problèmes de la guerre em Grèce ancienne*. Paris: Éditions de L'École de Hautes Études en Sciences Sociales, 1985) defendem posição contrária (SCHMIDT, 2005, p.28).

Desta forma, é possível afirmar que os estudantes sistematizaram o conhecimento sobre religião e mitologia grega e Guerra de Tróia, levando em consideração discussões que estão presentes entre historiadores acerca da existência ou não de Tróia. Estendendo um olhar crítico ao analisar as informações contidas nas mídias que se baseiam em vestígios históricos, mostrando autonomia frente às imagens,

Na mitologia grega os deuses exerciam uma imensa influência sobre a população desde a produção agrícola, passando pela religião até suas batalhas em guerras. Tomando como exemplo os gregos espartanos que eram formados dentro de uma sociedade muito rigorosa e totalmente voltada para o militarismo, onde as crianças desde muito jovens se submetiam a exaustivos treinamentos, visando tornarem-se exímios guerreiros. Esparta era o espelho de muitas cidades-estados gregas, que praticavam o culto aos deuses, entre eles Zeus, Apolo e Ares (o deus da guerra)... Na atualidade, esse contexto é explorado na comercialização e entretenimento, através de jogos de videogame e principalmente em filmes. Com as atividades desenvolvidas nas aulas de História podemos compreender que nem sempre há autenticidade dos fatos contidos nos filmes e nos jogos de videogame e que devemos buscar comparar as informações que estão nessas fontes com textos em livros e em sites da internet que tenham informações confiáveis (E4).

Quando há um planejamento didático que busca não apenas transmitir informações e sim estabelecer relações entre o sujeito e o objeto do conhecimento, os estudantes podem interferir na diretamente na construção do conhecimento. Ou seja, quando são oferecidos meios para que a História seja compreendida como representação do passado, e não como o passado em si, há aprendizagem significativa.

Nesta consideração, confirma-se a hipótese norteadora desta pesquisa, pois a falta de um planejamento didático-pedagógico, por parte do professor de História, que busque estratégias de desconstrução de paradigmas criados através filmes e games com temática histórica, existe o risco de desenvolver um imaginário popular sobre a História. Após a elaboração dos textos os estudantes compararam suas reflexões com o grande grupo e debateram sobre os conceitos de mito e verdade, bem como a diferenciaram fato histórico de fato ficcional. Nesta fase do projeto, os estudantes interagiram expressando os conhecimentos apreendidos.

Vasconcellos (2005, p. 105), considera “o trabalho pedagógico, pela mediação do educador e dos materiais didáticos, deverá favorecer no educando a “reconstituição” das relações existentes no objeto do conhecimento”. Para corroborar com essa reflexão:

[...] sobre os espartanos aprendi que eram verdadeiramente guerreiros, porque desde a infância eram treinados militarmente, sendo um orgulho muito grande morrer em batalhas. Também aprendi que no jogo God of War, Kratos é um guerreiro espartano que foi criado na atualidade, que enfrenta todos os deuses do Olimpo, só que se for pesquisar sobre a história dos gregos antigos existe o titã Cratos e não se acha informações sobre ele lutando contra os deuses. Também, os guerreiros espartanos cultuavam os deuses, então fica meio contraditório um mortal se revoltar contra os deuses que tanto temia. Agora quando jogo e God of War, fico atento a todas as fases e consigo perceber que apresenta muitos deuses, mas que não são representações iguais as que aconteceram naquela época (E 5).

[...] o filme mostra que Helena era casada com Menelau e que se apaixonou por Páris, por isso fugiu com ele. Mas pelas pesquisas, Páris quando jovem foi escolhido para eleger a deusa mais bela e Afrodite ofereceu a ele a mulher mais bela do mundo se ele a escolhesse. Então, Helena foi uma espécie de “brinde”, por isso Páris a raptou. Como hoje em dia estamos acostumados a assistir filmes que sempre tem um romance, provavelmente, o diretor de Troia fez umas adaptações. Com isso dá para concluir que não dá para assistir um filme e achar que ali está tudo o que aconteceu no passado, há muita ficção misturada com fatos do passado, quer dizer não

existem verdades absolutas, que sempre temos que ir mais a fundo no que vemos nos filmes (E 6).

Durante o projeto, buscou-se a ampliação das noções e conceitos e a capacidade de síntese, por isso a avaliação foi diária, individual e em grupo, partindo do princípio de que a apropriação do conhecimento ocorre de forma dialética. Verificando a construção do conhecimento do estudante, através da relação entre seu conhecimento prévio e o conhecimento proposto durante as aulas de História. Considerando-se

Ao desenvolver o projeto didático, constatou-se que o desafio ao professor é buscar estratégias que vise o envolvimento dos estudantes no processo educativo. Valorizando a reflexão, a ação, a criticidade e principalmente, a construção de conceitos provisórios, ou seja, que a cada questionamento pode se encontrar novas respostas, pois a aprendizagem é processual, ocorrendo pela interação entre sujeitos e pela troca de saberes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme os referenciais teóricos estudados para esta pesquisa, é possível afirmar que a linguagem audiovisual dos filmes e games mescla o tempo todo história e ficção, ao passo que também se torna história, porque representa o contexto de sua produção. Esse processo dialético é fundamental ao professor e ao estudante para que se percebam como sujeitos históricos, que podem se tornar ativos ou passivos frente às informações veiculadas por essas mídias, optando por manter ou mudar estruturas no âmbito sociocultural, político e econômico em que estão inseridos.

Portanto, fica explícito que tais mídias, além de serem representações da realidade histórica para atrair os espectadores e jogadores, a fim de lhes proporcionar diversão, oportunizam aos professores de História a possibilidade de problematizar que as narrativas ficcionais trabalham com construções, com personagens criados com base em determinadas versões e descrições.

Desta forma, ao aplicar o projeto didático buscou-se realizar um estudo de caso, partindo do problema norteador desta pesquisa que, refere-se ao fato de muitos estudantes ao assistirem filmes ou jogarem games com temática histórica, acreditarem estar frente a uma reconstituição fiel da História. E partindo da hipótese que esta problemática centra-se na falta de um planejamento didático-pedagógico, por parte do professor de História, que busque estratégias de desconstrução de paradigmas criados através destas mídias, desenvolvendo um imaginário popular sobre a História.

Na primeira etapa da aplicação do projeto, ao problematizar se as cenas que retratadas no filme Tróia e no game God of War 2 eram uma reconstituição fiel da história dos gregos, 70% dos estudantes levantaram a hipótese que sim, 20% que reconstituíam parte da e História e apenas 10% deles disseram que não. Fato este, que reforçou a problemática estudada nesta pesquisa.

No decorrer do projeto, com o desenvolvimento de atividades que possibilitaram aos estudantes a aprender a refletir criticamente, percebendo que toda representação, seja a dos filmes ou a dos videogames, é parcial e está relacionada ao contexto que foi idealizada e realizada.

A análise das atitudes, sínteses e explanações dos estudantes frente ao objeto de estudo, por meio do planejamento que apresentava estratégias visando à construção do conhecimento de maneira dialética, houve a comprovação da hipótese norteadora deste estudo. Pois ao longo dos dois meses de aplicação do projeto didático os estudantes compreenderam que filme e games podem representar um episódio histórico, mas não a reconstituição do passado.

A presente pesquisa indica que se fazem necessárias algumas ações transformadoras, para que a aprendizagem torne-se significativa com o uso de filmes e de games com temática histórica. O professor pode propor uma questões a serem investigadas, através de cenas problematizar um assunto ainda não abordado. Portanto há que se ter um planejamento, com estratégias para que o estudante perceba o contexto histórico a que o filme se refere, o que está mostrando e quais fenômenos e fatos são retratados.

Ao usar o filme, nas aulas de História, o professor precisa esclarecer através de atividades que contraponham fontes que filme e games são representações da realidade. Para tanto, é imprescindível os debates acerca dessa mídia, que servem como forma de conhecimento e não apenas um entretenimento, ou seja, o filme é uma visão particular do roteirista e do diretor, baseados em fatos históricos, que são selecionados a partir de situações do presente.

A presente pesquisa não tem a pretensão de estabelecer diretrizes aos professores e estudantes de História, muitas pelo contrário busca discutir, problematizar a realidade vivenciada em sala de aula. Apresenta estratégias e reflexões com embasamento teórico para que os planejamentos didáticos visem o desenvolvimento de um conhecimento crítico, reflexivo articulado a dados e informações veiculados em diferentes fontes com conhecimentos prévios e científicos, construindo e reconstruindo conceitos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Enio Rodrigo. **Como o videogame pode servir na construção do conhecimento**. Cienc. Cult. vol.62 no.3 São Paulo 2010. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid. Acesso em 15 de set. 2012.

BASTOS, João Augusto de S.L.A. Educação e tecnologia. In **Educação & Tecnologia**. Revista tecnico-científica dos programas de pós-graduação em Tecnologia dos CEFETs PR/MG/RJ. Curitiba : CEFETS - PR, 1997. p. 9.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: história, geografia / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. p.29.

_____, LDB. Lei 9394/96. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em www.mec.gov.br. Acesso em: 10/09/2012.

BITTENCOURT, Circe (org.). **O saber histórico na sala de aula**. 11ª Ed. São Paulo: Contexto, 2009.

CASTRO, Nilo; BONOW, Stefan; LUCAS, Tais. Imagens da História na Indústria Cinematográfica. In: **Ensino da História: Formação de professores e cotidiano escolar**. Porto Alegre: EST, 2002. p 164; p.169-170.

CATELLI JUNIOR, Roberto. Temas e Linguagens da História: ferramentas para sala de aula no Ensino Médio. São Paulo: Scipione, 2009. p.59.

CURI, Fabiano Andrade. **Uma proposta para a leitura crítica dos videogames**. Comun. educ. v.11 n.2 São Paulo ago. 2006. Disponível em: http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?pid=S010468292006000200005&script=sci_arttext. Acessado em: 03 de nov. 2012.

FERREIRA, Marieta de Moraes; FRANCO, Renato. Aprendendo História: reflexão e ensino. São Paulo : Editora do Brasil, 2010. p.79; p.127, 128;p.132.

MOCELLIN, Renato. **História e Cinema: educação para as mídias**. São Paulo : Editora do Brasil, 2010. pp. 34 e 35.

FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e prática do ensino de história: experiências, reflexões e aprendizados**. Campinas: Papirus, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1997.p.25.

LAKOMY, Ana Maria. **Teorias cognitivas de aprendizagem**. 2 ed.. Curitiba: Ibpx, 2008. p.19; p. 78.

LEITE. Sidney Ferreira. **O Cinema manipula a Realidade?** São Paulo: Editora Paulus, 2003.

LEWIN, K. **Aprendizagem: um termo com várias significados e uma história confusa**. São Paulo: Pioneira, 1965.

MELO Alessandro de; URBANETZ, Sandra Terezinha. **Fundamentos da Didática**. Curitiba: Ibpx, 2008.

MORAES, Maria Cândida. **O paradigma educacional emergente**. 13ª. Campinas : Papyrus, 1997.p.27

MOREIRA, Cláudia Regina Baukat Silveira, VASCONCELOS, José Antonio. **Didática e Avaliação da Aprendizagem no Ensino de História**. Curitiba: Ibpx, 2008. p, 99.

MORETO, Vasco Pedro. **Prova - um momento privilegiado- não um acerto de contas**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

PADRÓS, Henrique Serra. (org.) **Papel do professor e função social do magistério: reflexões sobre a prática docente**. In: **Ensino da História: Formação de professores e cotidiano escolar**. Porto Alegre: EST, 2002.

PINSKY, Jaime; PINSKY, Carla Bassanezi. Por uma História prazerosa e consequente. In: Karnal, Leandro (org). **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. 6ª. Ed. São Paulo : Contexto, 2010. p. 22; p.35.

PRADO, Maria Elisabette B.B. Pedagogia de projetos: fundamentos e implicações. In: Almeida, M.E.B.; Moran, J. M. (org.) **Integração das Tecnologias na Educação**. Salto para o Futuro. Secretaria de Educação a Distância do MEC, Brasília, 2005. p. 46.

ROMANOWSKI, Joana Paulin. **Formação e profissionalização docente**. 3ª ed. Curitiba: Ibpex, 2008. pp.17,18.

SALIBA, Elias Thomé. Experiências e representações sociais: reflexos sobre o uso e consumo de imagens. In BITTENCOURT, Circe (org.). **O saber histórico na sala de aula**. 11ª Ed. São Paulo: Contexto, 2009. P. 119-120.

SANTAELLA, L (1992). **Cultura das mídias (2ª. Ed. 1996)** São Paulo: Experimento, 2006.

SANTOS, Gisele do Rocio Cordeiro Mungol. **Orientações e dicas para trabalhos acadêmicos**. Curitiba: IBPEX, 2007.

SCHIMIDT, Mário Furley. **Nova História Crítica**. São Paulo: Editora Nova Geração, 2005.

TAROUCO, Liane M. Rockenbach. **Jogos, Computador e Internet na Educação**. Disponível em: <http://moodle.cinted.ufrgs.br/moodle>. Acesso em 05 de Ag. 2011.

VASCONCELLOS, Celso dos S. **Construção do Conhecimento em Sala de Aula**. 17ª Ed. São Paulo: Libertad, 2005. p. 55; p. 104; p.122.

VASCONCELOS, José Antônio. **Metodologia do Ensino de História**. Curitiba: Ibpex, 2007.

ANEXOS

ANEXO A - lista de sites indicados para pesquisa sobre Grécia Antiga e mitologia.

<http://www.philosophy.pro.br/mitologia.htm>

<http://helenismo.forumeiros.com/t462-o-que-e-mitologia>

<http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/mitologia-grega/centauro.php>

<http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/mitologia-grega/ciclopes.php>

<http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/mitologia-grega/harpia.php>

<http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/mitologia-grega/minotauro.php>

<http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/mitologia-grega/pegaso.php>

<http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/mitologia-grega/quimera.php>

<http://www.suapesquisa.com/mitologiagrega/>

http://www.suapesquisa.com/mitologiagrega/herois_gregos.htm

<http://www.on.br/glossario/alfabeto/m/mitologia.html>

ANEXO B – Sinopse do filme Tróia

Elenco: Eric Bana, Orlando Bloom, Brad Pitt, Diane Kruger, Rose Byrne, Peter O`Toole, Sean Bean, Brian Cox.

Direção: Wolfgang Petersen

Gênero: Drama, Aventura.

Distribuidora: Warner Bros.

Estreia: 14 de Maio de 2004

Sinopse: Na Grécia antiga, a paixão de um dos casais mais lendários da História, Páris, príncipe de Tróia (ORLANDO BLOOM), e Helena (DIANE KRUGER), rainha de Esparta, desencadeia uma guerra que irá devastar uma civilização. Páris rouba Helena de seu marido, o rei Menelau (BRENDAN GLEESON), e este é um insulto que não pode ser tolerado. A honra da família determina que uma afronta a Menelau seja considerada uma afronta a seu irmão Agamenon (BRIAN COX), o poderoso rei de Micenas, que logo une todas as tribos da Grécia para trazer Helena de volta, em defesa da honra do irmão.

Na verdade, a busca de Agamenon por honra é suplantada por sua ganância – ele precisa controlar Tróia para garantir a supremacia de seu vasto império. A cidade cercada de muralhas, comandada pelo rei Príamo (PETER O'TOOLE) e defendida pelo poderoso príncipe Heitor (ERIC BANA), é uma fortaleza que nenhum exército jamais conseguiu invadir. A chave da derrota ou da vitória sobre Tróia é um único homem: Aquiles (BRAD PITT), tido como o maior guerreiro vivo.

Arrogante, rebelde e aparentemente invencível, Aquiles não tem lealdade a nada nem a ninguém, a não ser à sua própria glória. É sua sede insaciável pelo eterno reconhecimento que o leva a atacar os portões de Tróia sob a bandeira de Agamenon – mas será o amor que acabará por decidir seu destino. Dois mundos entrarão em guerra por honra e poder. Milhares perecerão em busca de glória. E, por amor, uma nação será reduzida a cinzas.

<http://www.cinepop.com.br/filmes/troia.htm> acessado em 16 de novembro de 2012.

ANEXO C – Sinopse do jogo God of War

God of War II é um jogo de ação/aventura desenvolvido por Cory Barlog, ex-designer do primeiro jogo God of War e que juntamente com David Jaffe assumiu, nesta continuação, a direção do jogo. Ele foi lançado nos Estados Unidos em 12 de março de 2008 para o PlayStation 2. Foi lançado na Europa em 27 de abril de 2008 e em 3 de maio de 2008 na Austrália. O jogo foi relançado para o PlayStation 3, sendo parte de God Of War Collection, junto com o primeiro God of War, em uma versão remasterizada em alta definição.

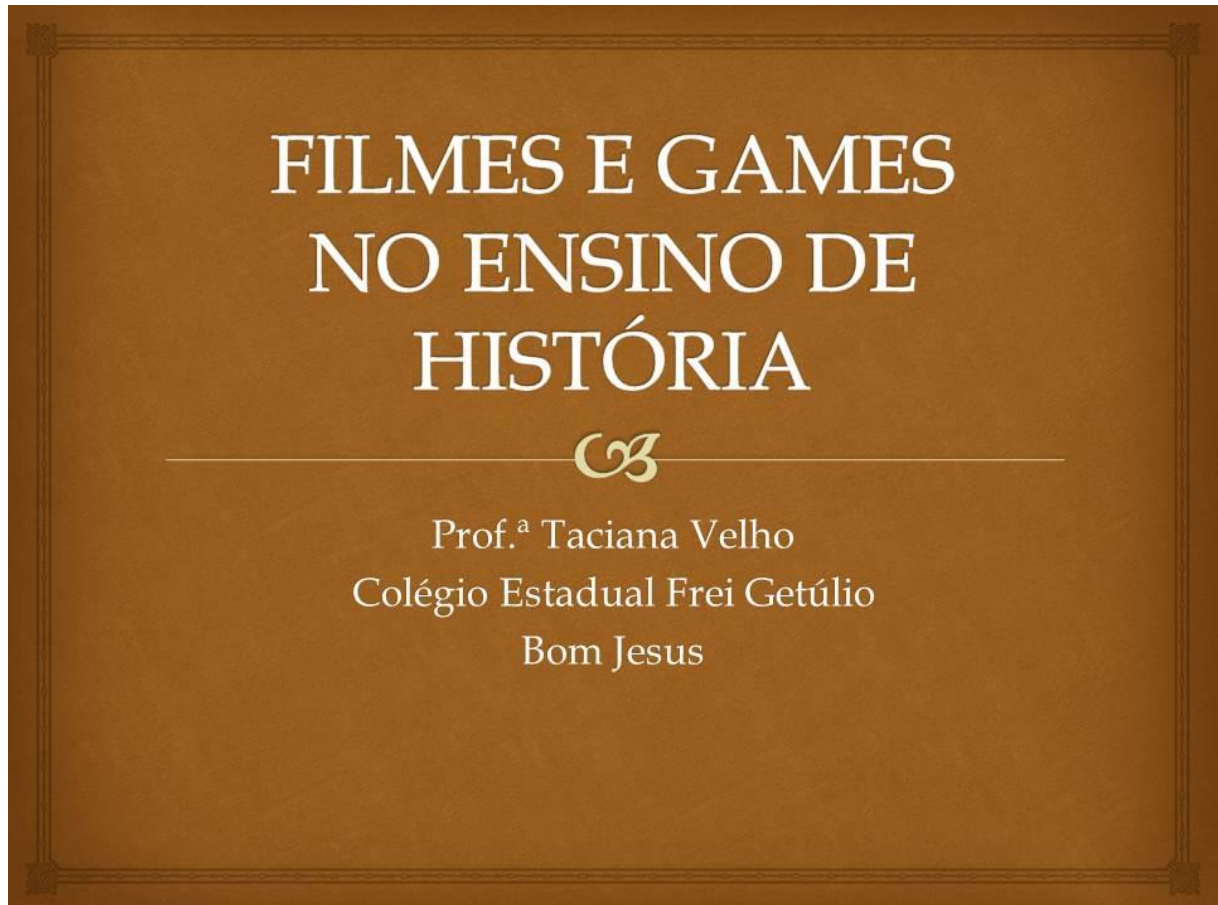
A versão norte-americana NTSC é incluída com 2 DVDs. O primeiro contém o jogo, e o segundo disco contém o desenvolvimento do jogo, incluindo um diário da produção do jogo. A versão europeia e australiana PAL vêm em duas diferentes edições: versão padrão com um único disco e uma "edição especial" que vem em uma caixa diferente da versão como um só disco. Também inclui uma arte da caixa diferente, um DVD extra, como bem a versão PAL do jogo.

O jogo é uma continuação do primeiro título da série, God of War. Logo no início, mostra em um cut-scene o que aconteceu após Kratos se tornar deus, fatos que podem ser jogados nos jogos God of War: Ghost of Sparta e God of War: Betrayal. Em seguida, Zeus tira parte de seus poderes de deus e Kratos se torna novamente um mortal.

<http://wwwgodofwar2blogger.blogspot.com.br/2010/03/historia-god-of-war-2.html>
acessado em 16 de novembro de 2012.

APÊNDICES

APÊNDICE A– Projeto didático



Ações:



- ↳ Pesquisa para saber quais eram as atividades que motivavam os alunos: (assistir TV, ir na Lan House, balada, jogos do Playstation, filmes...);
- ↳ Pesquisa dos filmes e jogos que gostavam;
- ↳ Pesquisa de quais filmes e/ou jogos poderiam ser utilizados no ensino de História;
- ↳ Planejamento de atividades que envolvessem o ensino de História com as que os estudantes estivessem habituados a fazer, que lhes despertassem interesse.

Imagine a cena, não é difícil isso acontece seguidamente...



Cenário: Em um colégio, como acontece todos os dias, as professoras trocam de turmas a cada 48 minutos, encontram alguns alunos agitados, outro empolgado em aprender e muitos desligados, pelo menos da aula.

Professora (empolga):

- O ensino de História é importantíssimo para o desenvolvimento da criticidade e para atuação consciente em sociedade... Os gregos...

- Gente parece que vocês não querem aprender! O que está acontecendo?

Aluno: (um dos agitados):

- Profe, não se preocupa estamos no 1º ano D, temos todo o alfabeto para passar, um dia quem sabe a gente aprende...

Reconstruindo conceitos: Mitologia Grega Retratada no Século XXI



☞ Ementa:

História é uma ciência humana que estuda o desenvolvimento do homem no tempo, seu saber fazer, seus mitos, analisa os processos históricos, personagens e fatos para poder compreender um determinado período histórico. Sendo assim, analisaremos a importância da religião para os gregos antigos, uma vez que, antes de tomar uma decisão política, iniciar uma etapa nas atividades agrícolas ou escolher uma esposa, os gregos consultavam os deuses ou lhes pediam ajuda. Por esse motivo a mitologia grega constitui uma fonte importante no estudo da História. A mitologia revela, por exemplo, os valores morais, as proibições e os atos louváveis que estruturaram a conduta dos gregos na Antiguidade. Partiremos dos jogos deuses mitológicos, God of War 2 e/ou do filme Tróia, para reconstrução de conceitos sobre a mitologia grega.



☞ Área do conhecimento: **Ciências Humanas e suas Tecnologias**

☞ Disciplina: **História**

☞ Duração das atividades: **14 aulas**

☞ Tema: **Reconstruindo conceitos: Mitologia Grega Retratada no Século XXI**

☞ Público-alvo: **alunos da 1ª série do Ensino Médio**

Reconstruindo conceitos: Mitologia Grega Retratada no Século XXI



Conteúdos:

- Grécia Antiga;
- Religião e Mitologia Grega;
- Guerra de Tróia: mito ou realidade.

Reconstruindo conceitos: Mitologia Grega Retratada no Século XXI



Objetivos:

- Construir/reconstruir conceitos e aplicá-los para compreender os processos históricos;
- Realizar uma leitura crítica dos vídeos e dos jogos de videogame, diferenciando fato histórico de fato ficcional;
- Analisar textos de referências históricas e documentos históricos, atribuindo-lhes sentido e finalidades diversas;
- Compreender a maneira de pensar dos gregos, como relacionavam os mitos sobre os deuses a aspectos da vida cotidiana ou às atividades de guerras através da mitologia grega;
- Ampliar os conhecimentos sobre mitologia grega, mobilizando o contato com o jogo de videogame, filmes, livros e internet.

Reconstruindo conceitos: Mitologia Grega Retratada no Século XXI



☞ Estratégias pedagógicas:

1ª Etapa: Conhecimentos prévios, problematização e levantamento de hipóteses

- Foi solicitado aos alunos que conceituassem coletivamente a palavra mitologia, esse conceito foi escrito no quadro através de um mapa conceitual, em seguida os alunos foram incentivados a relatar algum mito grego, que conhecessem. Após, como problematização foram apresentada as cenas **iniciais** e **finais do jogo** GOD OF WAR 2 e o trecho do filme **Tróia** que relatava a intervenção dos deuses no destino das pessoas e da guerra na Grécia.
- Após foram realizados os seguintes questionamentos, para que os estudantes levantassem hipóteses:
 - a) Na mitologia grega quem eram Zeus, Ares, Atena, Kratos, Apolo, Aquiles, Príamos, Paris, Menelau...?
 - b) As cenas do jogo e do filme podem estar retratando, realmente, a história dos gregos antigos? Por quê?
- Como tema de casa foi solicitado que os estudantes jogassem o God of War 2, e/ou assistissem o filme Tróia e escolhessem uma cena do filme ou uma fase do jogo, descrevendo o cenário, personagens e elementos que mais lhes chamassem a atenção.

Reconstruindo conceitos: Mitologia Grega Retratada no Século XXI



☞ Estratégias pedagógicas:

3ª Etapa: Seminário troca de conhecimento

Após a elaboração dos textos os estudantes compararam suas reflexões com o grande grupo e debateram sobre os conceitos de mito e verdade, bem como a diferenciaram fato histórico de fato ficcional.

Reconstruindo conceitos: Mitologia Grega Retratada no Século XXI



☞ A avaliação diária, individual e em grupo, partindo do princípio de que o ensino deve ser para competências no qual o processo de apropriação do conhecimento é dialético. Portanto, foi verificada construção do conhecimento do estudante, através da relação entre seu conhecimento prévio e o conhecimento proposto durante as aulas de História, levando em consideração a ampliação das noções e conceitos. No seminário foi avaliada a criatividade e capacidade de síntese .

Reconstruindo conceitos: Mitologia Grega Retratada no Século XXI



☞ **Análise, reflexão e conclusões:**

No caso específico do ensino de História, essas inovações podem começar com a utilização de videogames, filmes e computador, a partir dos recursos multimídias, possibilitando aos alunos a apropriação de valores que os levem a compreender o passado e a fazer análise crítica, frente ao presente. Entretanto, o professor deve orientar acompanhar e cobrar, um determinado trabalho, seja apresentado de forma oral, ou escrita para analisar e verificar se realmente o seu aluno está construindo o conhecimento.

Reconstruindo conceitos: Mitologia Grega Retratada no Século XXI



Referências:

- ☞ AZEVEDO, Gislaine Campos. **História em Movimento: Ensino Médio**. São Paulo: Ática, 2010.
- ☞ BASTOS, João Augusto de Souza Leão de A. **Educação e tecnologia**. Educação & Tecnologia. Curitiba, V.1, n.1, abr. 1997.
- ☞ FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança**. 12ed. São Paulo: Paz e Terra, 1986.
- ☞ **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 9 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1997.
- ☞ LAKOMY, A.M. **Teorias cognitivas de aprendizagem**. 2 ed. . Curitiba: lbpex, 2008.
- ☞ MORETO, Vasco Pedro. **Prova - um momento privilegiado- não um acerto de contas**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- ☞ SCHIMDT, Mário Furley. **Nova História Crítica**. São Paulo: Nova Geração, 2005
- ☞ <http://www.philosophy.pro.br/mitologia.htm>
- ☞ <http://helenismo.forumeiros.com/t462-o-que-e-mitologia>
- ☞ <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/mitologia-grega/centauro.php>
- ☞ <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/mitologia-grega/ciclopes.php>
- ☞ <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/mitologia-grega/harpia.php>
- ☞ <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/mitologia-grega/minotauro.php>
- ☞ <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/mitologia-grega/pegaso.php>
- ☞ <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/mitologia-grega/quimera.php>
- ☞ <http://www.suapesquisa.com/mitologiagrega/>
- ☞ http://www.suapesquisa.com/mitologiagrega/herois_gregos.htm
- ☞ <http://www.on.br/glossario/alfabeto/m/mitologia.html>

Anexo B – Filmografia Indicada para o Ensino de História

Pré-História

A GUERRA DO FOGO, 1981, direção de Jean Jacques Annaud.
História romanceada da descoberta do fogo. Muito interessante pela ambientação e pelas caracterizações humanas. 125 min.

Egito

EGITO EM BUSCA DA ETERNIDADE, 1983, produção da National Geograph.
Ótima produção sobre antiga civilização egípcia e os esforços atuais para a sua recuperação e preservação. 60 min.

Grécia

ULISSES, 1955, direção Carlo Ponti.
Adaptação da Odisséia, trata de algumas história do herói Ulisses após a Guerra de Tróia. 104 min.

ELECTRA, 1962, direção Michael Cacoyannis.
Após descobrir que seu pai foi assassinado pelo amante de sua mãe, Electra planeja uma vingança. Destaque: Famosa tragédia grega baseada em peça de Eurípedes, em que Electra acaba matando a mãe com a ajuda do irmão Orestes. Irene Papas interpreta Electra - a atriz também integra o elenco de "Zorba, O Grego", dirigido por Michael Cocayannis. Indicado ao Oscar de filme estrangeiro. Premiado no Festival de Cannes (FRA) na categoria melhor adaptação.
113 min

Roma

A QUEDA DO IMPÉRIO ROMANO, 1964, direção de Antony Mann.
Filme épico que conta, com imprecisões históricas, o início da decadência do Império Romano. 153 min.

BEN-HUR, 1959, direção Cecil B. de Mille.
Aventura épica ambientada no início da era cristã que conta as lutas de Ben-Hur para libertar Jerusalém do domínio romano, 211 min.

SPARTACUS, 1960, direção de Stanley Kubrick.
Super produção baseada no romance histórico de Howard Fast sobre a revolta de escravos liderada por Spartacus em 73 a.C. 190 min.

ASTERIX E A SURPRESA DE CÉSAR, 1984.
HQ do herói gaulês, Asterix e Obelix ingressam na Legião Romana para salvar a bela jovem e o noivo.
90 min.

GLADIADOR, 2000, direção de Ridley Scott.

Transformado em escravo pelo corrupto e incestuoso herdeiro do trono, o general romano Maximus, torna-se um gladiador. Seu poder na arena acaba por levá-lo a Roma, ao Coliseu e a um corrupto de vingança com o novo imperador. 155 min.

SATIRICON, direção Federico Fellini.

Cenários e fotografias exuberantes contando uma história fragmentada da Roma Antiga.

129 min

Idade Média

IVANHOÉ, O VINGADOR DO REI, 1952.

O cavaleiro medieval Ivanhoé enfrenta os inimigos do Rei Ricardo Coração de Leão. 106 min.

EL CID, 1961.

História do legendário cavaleiro cristão que enfrenta os invasores mouros na Espanha. 184 min.

EM NOME DE DEUS, direção Clive Donner

Amor a primeira vista que se desdobra em adoração irreverente e inconseqüente, entre um mestre de teologia com votos de castidade e uma bela mulher erudita da aristocracia do século XII. Uma estória de amor e lealdade, paixão e desafio e uma espantosa e terrível vingança.

O NOME DA ROSA, direção Jean-Jacques Annaud, baseado no romance de Umberto Eco

O ano 1327, representantes da Ordem Franciscana e a Delegação Papal se reúnem num monastério Benedictino para uma conferência. Mas a missão deles subitamente ofuscada por uma série de assassinatos. Utilizando sua brilhante capacidade de dedução o monge Franciscano Willian de Baskerville, auxiliado pelo seu noviço Adso de Melk, se empenha para desvendar o mistério. O monastério é visitado pelo seu antigo desafeto, o Inquisidor Bernardo Gui, que está determinado a erradicar a heresia através da tortura. Mas à medida que Bernardo Gui se prepara para acender a fogueira da Inquisição, Willian e Adso voltam à biblioteca labiríntica e descobrem uma verdadeira e extraordinária. 130 min.

SENHOR DA GUERRA, 1965.

As relações de poder na Idade Média se revelam nesta história, ambientada no Norte da França, que fala sobre um cavaleiro a serviço do Duque da Normandia. 123 min.

O INCRÍVEL EXÉRCITO DE BRANCALEONE, 1965, direção de Mário Monicelli.

Ótima sátira sobre a Idade Média e cavaleiros medievais. 90 min.

O SÉTIMO SELO, 1957, Ingmar Bergman

Neste conto moral um cavaleiro medieval, de volta das Cruzadas, joga xadrez com a morte. Carregado de belas e gélidas imagens em preto e branco, derivadas dos afrescos religiosos da Idade Média.

Renascimento

AGONIA E ÊXTASE, 1965. Baseado no romance de Irving Stone.

Conta os conflitos entre o artista renascentista Michelângelo e o seu protetor, o Papa Júlio II. 140 min.

GIORDANO BRUNO, 1973.

Filme biográfico sobre um dos precursores da ciência moderna, o filósofo, astrônomo e matemático Giordano Bruno, queimado vivo pela Inquisição. Bela e real reconstituição da época. 123 min.

1492 - A CONQUISTA DO PARAÍSO, direção Ridley Scott

O filme trata das duas primeiras viagens que se tornaram um marco na vida desse almirante e nos leva a terceira a última etapa da deslumbrante aventura. Bravura cegueira, triunfo, desespero e a arrogância do Velho Mundo, em contraste à inocência do Novo Mundo, sucedem nesta ordem, uma história por poder e paixão. 150 min.

Século XVIII

BARRY LYNDON, 1975, direção Stanley Kubrick.

Belo filme que mostra a vida inglesa no século XVIII. Soldado sem escrúpulos convocado para a guerra envolve-se em diversas falcaturas e depois enfrenta uma tragédia. 183 min.

LIGAÇÕES PERIGOSAS, 1988, direção Stephen Frears

França, 1788. A Marquesa de Merteuil (Glenn Close) precisa de um favor do seu ex-amante, o Visconde de Valmont (John Malkovich), pois seu ex-marido está planejando se casar com uma jovem virgem e ela deseja que o Marquês, que é conhecido por sua vida devassa e suas conquistas amorosas, a seduza antes do dia do casamento. No entanto, ele tem outros planos, pois planeja conquistar uma bela mulher casada (Michelle Pfeiffer), que sempre se mostrou fiel ao marido e é religiosa. A Marquesa exige então uma prova escrita dos seus encontros amorosos e, se ele conseguir tal façanha, ela lhe promete como recompensa passarem uma noite juntos. Mas os jogos de sedução fogem do controle e os resultados são bem mais trágicos do que se podia imaginar
120 min

AMADEUS, 1984, direção Milos Forman

Após tentar se suicidar, Salieri (F. Murray Abraham) confessa a um padre que foi o responsável pela morte de Mozart (Tom Hulce) e relata como conheceu, conviveu e passou a odiar Mozart, que era um jovem irreverente, mas compunha como se sua música tivesse sido abençoada por Deus
158 min

Romantismo

GOYA, direção Carlos Saura

Aos 82 anos, o pintor Francisco de Goya vive no exílio com a última de suas amantes, Leocadia. Reconstruindo os principais acontecimentos de sua vida para sua filha caçula, ele se lembra dos tempos em que era jovem e ambicioso, e lutou para conquistar seu espaço na corte do rei Carlos IV, em meio a intrigas palacianas, seduções e mentiras. Lembra-se, também, de seu único amor verdadeiro, a duquesa de Alba, cuja vida foi interrompida por uma dose de veneno. Goya artista genial, que em momento algum abandonou a preocupação pelo seu país e pelo seu povo. A era de luz e cor da corte Bourbon abre caminho para o mesmo. Goya que, aos 46 anos, ficou surdo, um fato que gerou importante reviravolta em seu trabalho. Enquanto ficava claro na Espanha que os dias de absolutismo, sob as novas pressões do Iluminismo, chegava ao fim, Goya descobre um novo mundo criativo em suas pinturas soturnas e seus chamados caprichos.

Século XX

2001 - UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO, 1968, Stanley Kubrick Uma saga estelar e filosófica que iria influenciar toda a ficção científica produzida no futuro. E mais: que parece ter sido produzida no futuro, graças à atualidade de seu tema e de sua concepção visual. O computador falante HAL 9000 é elevado à categoria dos grandes personagens do cinema, um ser feito de chips mas triturado por dilemas existenciais.

APOCALYPSE NOW, 1979, Francis Ford Coppola O diretor rodou este épico moderno nas Filipinas, ao custo da própria saúde. Foram 40 milhões de dólares gastos com helicópteros, bombardeios napalm e um elenco em que Marlon Brando, sem cabelo, pesado, imerso nas sombras, recita T.S.Eliot. A loucura da guerra do Vietnã - e de todas as guerras -, no seu retrato mais cruel (inspirado no livro Coração das Trevas, de Joseph Conrad). Demorou cinco anos de filmagens infernais.

CIDADÃO KANE, 1941, Orson Welles O cinema se divide em antes e depois deste filme. A história do magnata da empresa Charles Foster Kane é contada pelo diretor com a câmera posicionada em ângulos inéditos, cenários desolados refletidos na profundidade dos espelhos e uma narrativa em flashbacks, distribuídas em diversos pontos de vista. Mostra que há tantas maneiras de buscar a verdade quanto esta tem de se ocultar.

1900, 1976, direção de Bernardo Bertolucci.

A história de uma rica família italiana serve para mostrar a Itália do início do século, a crise dos anos 20 e 30 e a ascensão do fascismo na Itália. 239 min.

ARQUITETURA DA DESTRUICÃO, direção Peter Cohen

Este filme lembra que chamar a Hitler de artista medíocre não elimina os estragos provocados pela sua estratégia de conquista universal. O veio artístico do arquiteto da destruição tinha grandes pretensões e queria dar uma dimensão absoluta à sua megalomania. Hitler queria ser o senhor do universo sem descuidar de nenhum detalha da coreografia que levava as massas à histeria coletiva a cada

demonstração. O nazismo tinha como um dos seus princípios fundamentais a missão de embelezar o mundo. Nem que, para tanto, destruísse todo o mundo.

TEMPOS MODERNOS, 1936, direção Charles Chaplin.

Obra prima do cinema mudo, durante a depressão (1929). Carlitos trabalha numa grande indústria. Chaplin procura denunciar o caráter desumano do trabalho industrial mecanizado, da tecnologia e da marginalização de setores da sociedade. 88 min.

O DISCRETO CHARME DA BURGUESIA, 1972, direção de Luis Buñuel.

Obra prima surrealista extremamente crítica. Seis burgueses se reúnem para jantar, mas são impedidos por acontecimentos espantosos. 105 min.

BASQUIAT - TRAÇOS DE UMA VIDA, 1996, direção Julian Schnabel.

Filho de pai haitiano e mãe porto-riquenha, Basquiat revela seu talento como grafiteiro. É assediado por marchands, até cair nas graças do pai da Pop-Art, Andy Warhol.

OS AMORES DE PICASSO, 1996, direção James Ivory.

Conta a vida de Picasso sob a ótica de uma de suas muitas mulheres. 123 min.

NÓS QUE AQUI ESTAMOS POR VÓS ESPERAMOS, 1999, direção Marcelo Masagão

País de Origem: Brasil. Duração: 73min Sob a trilha sonora primorosa de Wim Mertens, a dualidade criação-destruição e a banalização da morte no decorrer do século mais violento da história percorrem um mosaico de centenas de imagens de arquivo extraídas de reportagens de TV, fotos antigas, filmes e clássicos do cinema. O instinto de destruição que fascinou Freud é o fio condutor de uma montagem que funde imagens a palavras, fatos históricos a uma ficção deslavada, que inventa nomes e vivências para os indivíduos sem nome que também fizeram a história. Este filme conduz o olhar pelos contrastes do século, pelos artistas, pensadores e indivíduos anônimos que construíram sua riqueza, e pelos personagens sombrios que reproduziram sua miséria. As únicas cenas captadas pelo diretor são realizadas em um cemitério, cuja inscrição do pórtico dá nome ao filme e encerra sua essência: a mortalidade como condição esquecida nos desvãos da história.

ENCOURAÇADO POTESKIN, direção Sergei Eisenstein

Cineasta soviético, dirigiu filmes que retratam as transformações políticas e sociais ocorridas na Rússia após a Revolução de 1917. O filme se passa na Rússia. Um poderoso navio de guerra, o couraçado Potemkin, da frota do czar Nicolau II, é o palco de uma rebelião que fará parte da história. Cansados de comer carne podre, sofrerem castigos físicos e não terem direito a nada, os marinheiros revoltaram-se contra os oficiais e assumiram o controle da embarcação, unindo-se à rebelião dos operários e soldados, que em terra firme lutavam pelo ideal socialista. Este filme de Eisenstein, realizado em 1925, é uma metáfora da própria Revolução Russa, e por muito tempo foi cultuada nos círculos de esquerda. Sua riqueza técnica revolucionou a linguagem do cinema. Uma seqüência antológica é aquela em que os soldados avançam para conter a multidão, e um disparo atinge uma jovem mãe, que segurava um carrinho de bebê; a mulher cai, morta, e o carrinho avança, desgovernado, pelos degraus de uma longa escadaria, rumo à morte. Esta cena foi citada em "Os

Intocáveis" (1986), de Brian DePalma. Uma curiosidade: a pronúncia correta do termo Potemkin, em russo, é "Potiônkin".

FESTA DE BABETE, 1988, direção Gabriel Axel
Dá lições em várias formas da Arte.

MORTE EM VENEZA, 1971, direção Luchino Visconti
Com música de Mahler e perfeita recriação de época. Às vésperas da Primeira Guerra Mundial, o famoso compositor Gustav von Aschenbach (Dirk Bogarde) passa as férias de verão na praia do Lido, em Veneza. O ambiente aristocrático e decadente vira palco de um acontecimento inesperado e trágico quando ele conhece o adolescente Tadzio (Björn Andrésen). O compositor acredita ter encontrado a imagem perfeita da beleza e se apaixona, num processo doloroso que o leva a rever sua vida. Adaptação da obra homônima de Thomas Mann, o maior escritor alemão do século 20.
131 min

SEDE DE VIVER, 1956, direção Vincent Minnelli
Um adaptação brilhante da biografia Vincent Van Gogh (Kirk Douglas) escrita por Irving Stone. Van Gogh é o arquétipo do gênio artístico atormentado, cuja magnificência da obra contrasta com uma existência infeliz e amargurada que haveria de conduzi-lo ao suicídio. Anthony Quinn ganhou o Oscar pela sua interpretação de Paul Gauguin, outro gênio da pintura amigo de Van Gogh.
Duração: 122 minutos

CAMILLE CLAUDEL, 1988, direção Bruno Nuytten
Com Isabelle Adjani e Gérard Depardieu. Grande reflexão sobre o poder devastador da arte perante a fragilidade humana. A escultora Camille, irmã do poeta Paul Claudel, possui um relacionamento de 15 anos com Rodin, primeiramente seu professor e mais tarde seu amante. Camille passa por muitos sofrimentos, que a levam à loucura. Um filme muito interessante se atentarmos para o machismo existente na personalidade de Rodin

ÉPOCA DA INOCÊNCIA, 1993, direção Martin Scorsese
Nesta adaptação do romance homônimo de Edith Wharton, escritora premiada com o Pulitzer, Scorsese experimenta o drama romântico e retrata a Nova York de 1870 e a sociedade de então, marcada pela nobreza de costumes ingleses. Um advogado (Daniel Day-Lewis) está de casamento marcado com uma jovem (Winona Ryder) da aristocracia local, quando uma condessa (Michelle Pfeiffer), prima de sua noiva, volta da Europa após separar-se do marido. As idéias dela chocam a tradicional sociedade americana e, ao tentar defendê-la, o advogado se apaixona por ela e é correspondido.
130 min

LIMITE, 1931, direção Mário Peixoto
Música: Satie, Debussy, Borodin, Ravel, Stravinski, Cesar Franck, Villa Lobos, Prokofiev. Três personagens, um homem e duas mulheres estão num barco, em alto mar. Esgotados, param de remar, abandonando-se à própria sorte e relembram o passado. As cenas revolucionárias são motivo de estudo por parte de diretores

nacionais e internacionais.
110 min

THE WALL, 1982, direção Alan Parker

As fantasias delirantes de um superstar do rock, que enlouquece lentamente em um quarto de hotel. Retrata a geração Pós-Segunda Guerra, com alguns desenhos animados no meio do filme.

95 min

MEU TIO, 1958, direção Jacques Tati

O filme é uma crítica de Jacques Tati ao excesso de preocupação com bens materiais. Monsieur Hulot se atrapalha com o futurismo exagerado da casa do cunhado, mas conquista o sobrinho com seu estilo desligado e simples. Retrata de forma leve a geração do Pós-Segunda Guerra.

126 min

BILLY ELIOT, 2000, direção Stephen Daldry

Billy Elliot (Jamie Bell) é um garoto de 11 anos que vive numa pequena cidade da Inglaterra, onde o principal meio de sustento são as minas da cidade. Obrigado pelo pai a treinar boxe, Billy fica fascinado com a magia do balé, ao qual tem contato através de aulas de dança clássica que são realizadas na mesma academia onde pratica boxe. Incentivado pela professora de balé (Julie Walters), que vê em Billy um talento nato para a dança, ele resolve então pendurar as luvas de boxe e se dedicar de corpo e alma à dança, mesmo tendo que enfrentar a contrariedade de seu irmão e seu pai à sua nova atividade.

111 min

CARMEM, 1983, direção Carlos Saura

Antonio busca desesperadamente aquela que poderá ser a 'Carmen' do balé tirado da novela de Merimée e da Ópera de Bizet. O relacionamento com o grupo de Antonio é difícil para a jovem Carmen, mais por causa de Cristina, que sonha com aquele papel. Antonio explica-lhe que a personagem pedia uma mulher mais jovem e ainda mais bela do que ela, ainda que Cristina seja a melhor bailarina. Carmen é muito bonita e atraente e conquistará Antonio nesta ficção do balé que se desenrolará entremeada com a história de amor na vida real.

108 min

TANGO, 1998, direção Carlos Saura

Musical e documentário do veterano cineasta espanhol Carlos Saura, na mesma linha de 'Sevillanas' (1992) e 'Flamenco' (1995). Depois de ser abandonado pela mulher (Cecilia Narova), o cineasta argentino Mario Suarez (Miguel Ángel Sola) 'mergulha' na produção de um filme na periferia de Buenos Aires. Planeja rodar o filme 'definitivo' sobre o gênero. As dificuldades surgem quando ele se envolve com uma dançarina do elenco e quando tenta introduzir temas políticos. A trilha com o tango 'clássico' é mesclada com a música de Lalo Schifrin. A bela fotografia é de Vittorio Storaro, um dos maiores fotógrafos em atividade, antigo colaborador de Francis Ford Coppola e Bernardo Bertolucci.

105 min

QUEM TEM MEDO DE VIRGINIA WOLF, 1996, direção Mike Nichols

George (Richard Burton), um professor universitário, e Martha (Elizabeth Taylor), sua esposa que é também filha do reitor, recebem no final da noite Nick (George Segal), um jovem professor, e Honey (Sandy Dennis), sua mulher. À medida que a noite avança, as confissões entre os quatro se tornam mais ácidas e a verdade se torna algo muito deprimente.

129 min

SONATA DE OUTONO, 1978, direção Ingmar Bergman

Ingrid Bergman interpreta uma mãe que depois de abandonar sua família pela carreira musical, tenta uma reconciliação com sua filha mais velha (Liv Ullman), numa noite de revelações dolorosas. O gênio da fotografia, Sven Nykvist, abrilhantou mais este belo filme sobre abnegação da alma humana; onde temos os dois ícones do cinema sueco, pela única vez juntos - "Ingrid Bergman e Ingmar". Obra-prima histórica e maravilhosa.

92 min

BLADE RUNNER, 1982, direção Ridley Scott

O "cult movie" da ficção científica, ficou ainda mais fantástico mostrando uma chocante visão do futuro. Por volta do ano 2000, o planeta Terra está em total decadência. Os poucos habitantes vivem aglomerados em gigantescos arranha-céus. A engenharia genética se tornou uma das maiores indústrias criando os replicantes, criaturas dotadas de extraordinária força e inteligência, praticamente indistinguíveis dos humanos. Nesta nova versão, surpreendentes revelações em torno do romance entre Deckard (Harrison Ford) e Rachel (Sean Young). Qual será a verdadeira origem do Caçador de Andróides?

117 min

O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO, 1915, direção D.W.Griffith Um dos maiores épicos da história do cinema e o primeiro longa-metragem americano. As batalhas da Guerra Civil ainda impressionam pelo realismo, com a orquestração magistral de uma multidão de figurantes. A Ku Klu Klan é glorificada de tal forma que dificultou a exibição de filme na televisão e no cinema nos anos subseqüentes. Mas Griffith libertou a câmera de seus grilhões, inventando a nova linguagem de uma nova arte.

A VIDA É BELA, 1997, direção Roberto Benigni

Na Itália dos anos 40, Guido (Roberto Benigni) é levado para um campo de concentração nazista e tem que usar sua imaginação para fazer seu pequeno filho acreditar que estão participando de uma grande brincadeira, com o intuito de protegê-lo do terror e da violência que os cercam.

Brasil**CENTRAL DO BRASIL**, 1998, direção Walter Salles Jr.

Mulher, que escreve cartas para analfabetos na Central do Brasil, ajuda menino, após sua mãe ser atropelada, a tentar encontrar o pai que nunca conheceu, no interior do Nordeste. Prêmio de Melhor Atriz e Melhor Filme no Festival de Berlim e vencedor do Globo de Ouro de Melhor Filme Estrangeiro. 112 min.

TIRADENTES, direção Geraldo Vietri

A trajetória de Joaquim da Silva Xavier, o Tiradentes, na luta contra os colonizadores portugueses, a Inconfidência Mineira e o enforcamento do homem que assumiu a liderança de um dos mais importantes movimentos libertários do Brasil.

INDEPENDÊNCIA OU MORTE, direção Carlos Coimbra

As circunstâncias que levaram D. Pedro I a proclamar a independência do Brasil, as intrigas palacianas e o escândalo causado pela paixão do imperador por uma mulher do povo.

DESCOBRIMENTO DO BRASIL, direção Humberto Mauro

A carta de Pero Vaz de Caminha serve como pano de fundo para a narrativa de viagem de Pedro Álvares Cabral, do Tejo ao Brasil, culminando com a realização da primeira missa no Novo Mundo.

POLICARPO QUARESMA - HERÓI DO BRASIL, direção Paulo Thiago

No Rio da virada do século, major visionário e idealista luta para implementar mirabolantes idéias, que ele acredita serem capazes de criar uma grande nação. Adaptação do clássico "O Triste Fim de Policarpo Quaresma", de Lima Barreto.

LAMARCA, direção Sérgio Rezende

Crônica dos últimos dois anos na vida do capitão do exército que, nos anos de ditadura, desertou das forças armadas, e passou a fazer oposição tornando-se um dos mais destacados líderes da luta armada.

PRA FRENTE BRASIL, direção Roberto Farias

Pacato cidadão de classe média é confundido com um ativista político, preso, e torturado por agentes federais durante a euforia do milagre econômico brasileiro e da Copa do Mundo de 70, Prêmio de Melhor Filme no Festival de Gramado.

CARLOTA JOAQUINA, direção Carla Camuratti

Aos 10 anos, a infanta espanhola Carlota Joaquina é prometida a D. João VI de Portugal. É o início de uma trajetória de brigas, infidelidade e rugas pelo poder, que levam o casal, após herdar o trono, ao Brasil, para fugir do avanço das tropas napoleônicas.

O QUATRILHO, direção Walter Salles Jr.

A saga da imigração italiana no Sul do Brasil, entre 1910 e 1930, na história de dois casais, Ângelo e Teresa e Pierina e Massimo. A tradição de valores são rompidos quando Pierina e Ângelo se apaixonam e fogem, deixando tudo para trás. Baseado no romance de José Clemente Pozenato. Indicado para o Oscar de Melhor Filme Estrangeiro.

O PAGADOR DE PROMESSAS, direção Anselmo Duarte

Zé do Burro (Leonardo Villar) e sua mulher Rosa (Glória Menezes) vivem em uma pequena propriedade a 42 quilômetros de Salvador. Um dia, o burro de estimação de Zé é atingido por um raio e ele acaba indo a um terreiro de candomblé, onde faz uma promessa a Santa Bárbara para salvar o animal. Com o restabelecimento do bicho, Zé põe-se a cumprir a promessa e doa metade de seu sítio, para depois

começar uma caminhada rumo a Salvador, carregando nas costas uma imensa cruz de madeira. Mas a via crucis de Zé ainda se torna mais angustiante ao ver sua mulher se engraçar com o afetão Bonitão (Geraldo Del Rey) e ao encontrar a resistência ferrenha do padre Olavo (Dionísio Azevedo) a negar-lhe a entrada em sua igreja, pela razão de Zé haver feito sua promessa em um terreiro de macumba.

