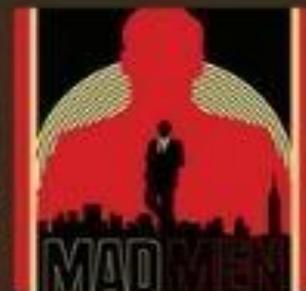
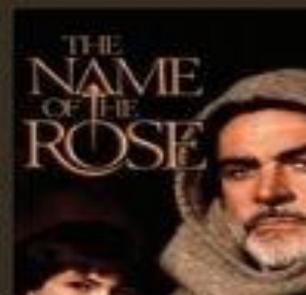




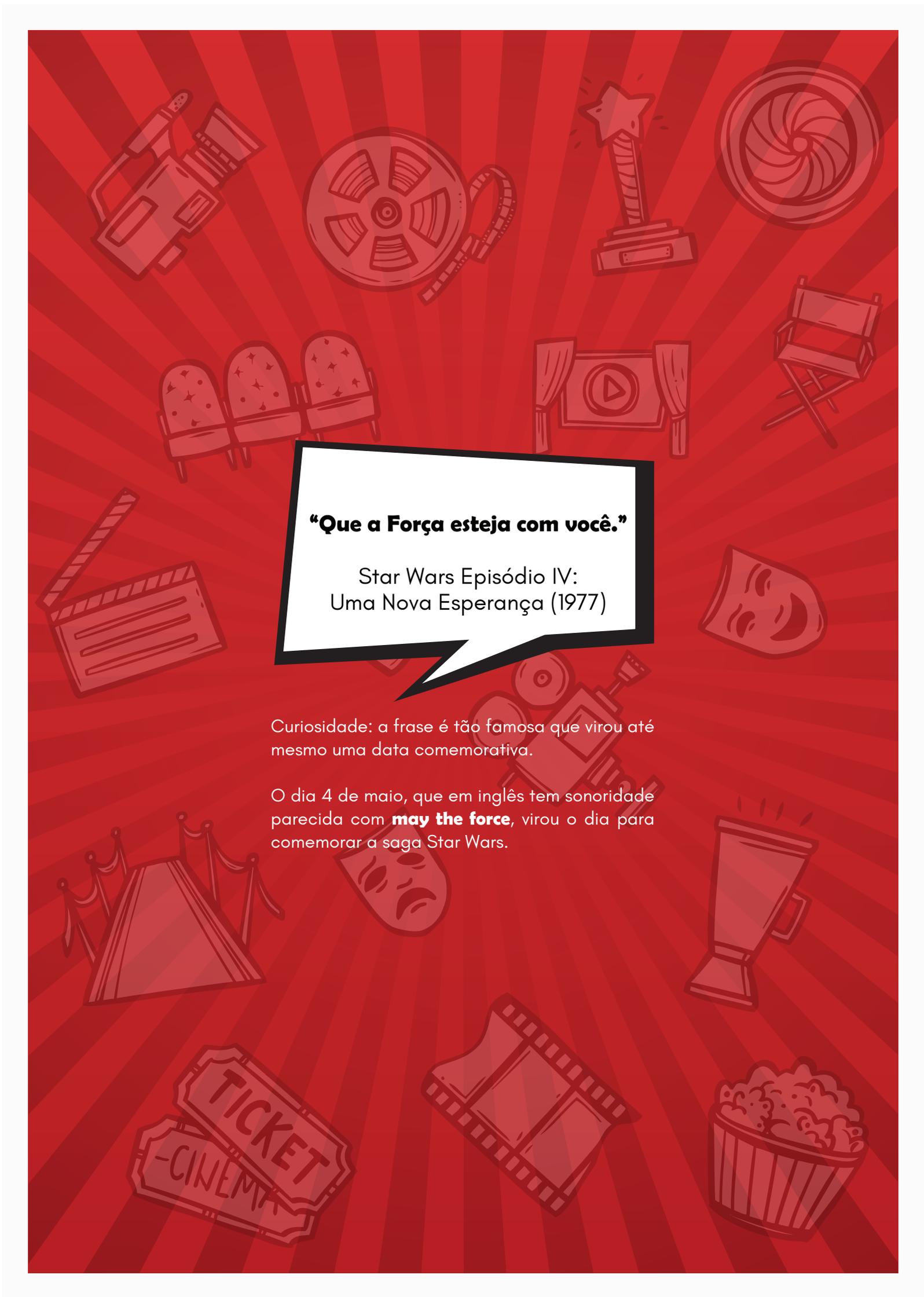
CADERNO INTERATIVO



CINEMA E ENSINO

**ENTRELAÇANDO CINEMA,
CONSCIÊNCIA HISTÓRICA E GAME**

DAVID SILVA DIAS



“Que a Força esteja com você.”

Star Wars Episódio IV:
Uma Nova Esperança (1977)

Curiosidade: a frase é tão famosa que virou até mesmo uma data comemorativa.

O dia 4 de maio, que em inglês tem sonoridade parecida com **may the force**, virou o dia para comemorar a saga Star Wars.



CADERNO INTERATIVO

CINEMA E ENSINO

**ENTRELAÇANDO CINEMA,
CONSCIÊNCIA HISTÓRICA E GAME:
UMA NARRATIVA SOBRE
O USO DE FILMES E SÉRIES
EM AULAS DE HISTÓRIA**





ficha técnica

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
REITORIA**

Prof. Dr Natalino Salgado Filho

**AGÊNCIA DE INOVAÇÃO, EMPREENDEDORISMO,
PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO
E INTERNACIONALIZAÇÃO**

Prof. Dr. Fernando Carvalho Silva

**O PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GESTÃO
DE ENSINO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
(PPGEEB)**

COORDENADOR

Prof. Dr. Antônio de Assis Cruz Nunes

ELABORAÇÃO

Mestrando: David Silva Dias

ORIENTAÇÃO

Prof.^a Dra. Lívia da Conceição Costa Zaqueu

REVISÃO

Juliana Lobo

DIAGRAMAÇÃO E ILUSTRAÇÃO

Elaine Cunha Vieira

SUMÁRIO

 INTRODUÇÃO	11
 HISTÓRIA, PRESENTE, FUTURO	13
 O QUE É FILME?	15
 O QUE É UMA SÉRIE?	17
 UMA TEORIA SOBRE O FILME	19
 LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA	21
 EFEITOS ESPECIAIS	29
 COMO TRABALHAR FILMES E SÉRIES NA SALA DE AULA	31
 FICHA DE FILME	32
 ROTEIRO PARA ANÁLISE DE FILME	33
 CATÁLOGO DE FILMES E SÉRIES	34
 SOBRE O JOGO	38
 CONCLUSÃO	44
 REFERÊNCIAS	47



**“A primeira regra do Clube da Luta é:
você não fala sobre o Clube da Luta.”**

Clube da Luta (1999)

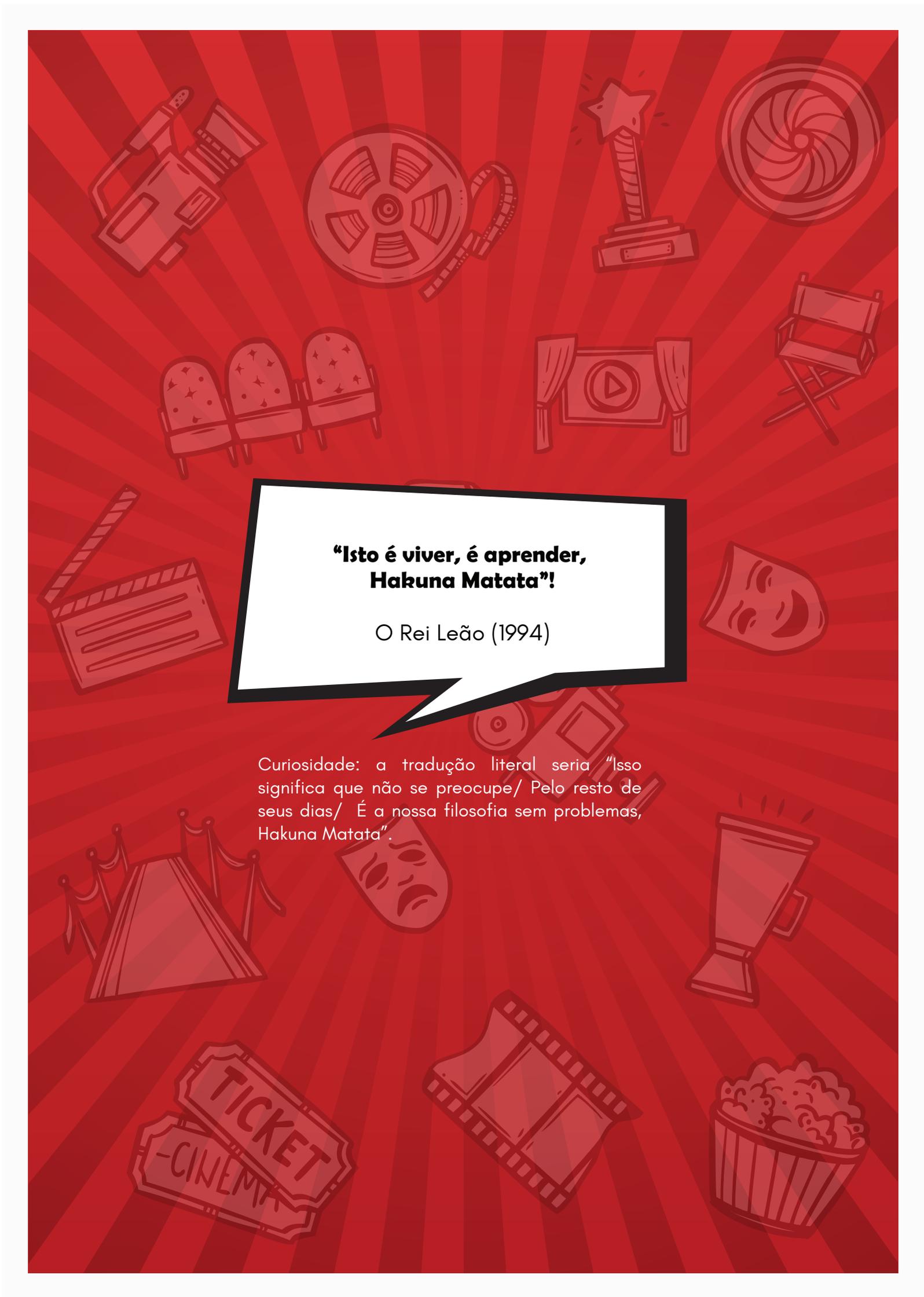
Curiosidade: a regra é nunca falar sobre o clube.
A frase é motivo de piada sempre que se fala
sobre o filme.



APRESENTAÇÃO

O presente caderno é fruto de uma experiência em sala de aula e da crença na potencialidade do cinema como recurso pedagógico. Entretanto, somente a exibição do filme/série em sala de aula não é suficiente. É necessário conhecer a linguagem do cinema, abrir as portas à interpretação dos filmes e séries e explorar todas as possibilidades de construção do conhecimento histórico através do produto audiovisual.

O meu desejo é que este produto contribua para um melhor aproveitamento do recurso audiovisual num processo de aprendizagem significativa. Vamos juntos nesta nova caminhada.



**“Isto é viver, é aprender,
Hakuna Matata”!**

O Rei Leão (1994)

Curiosidade: a tradução literal seria “Isso significa que não se preocupe/ Pelo resto de seus dias/ É a nossa filosofia sem problemas, Hakuna Matata”.

SOBRE ESTE CADERNO INTERATIVO

Este caderno pretende dar sugestões ao professor/a sobre o planejamento da sua aula, considerando o uso de filmes e séries em sala de aula. O caderno nasce da necessidade de aproveitar, da melhor forma, o que filmes e séries podem oferecer ao processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Os filmes e séries estão presentes em nossa cultura, principalmente por ter um importante código de comunicação, que é a imagem. A sala de aula precisa ser encontro cultural e o professor/a um construtor e mediador do conhecimento produzido.

No primeiro capítulo, intitulado **HISTÓRIA, PRESENTE E FUTURO**, discutimos as ideias em torno da História, sua importância para a sociedade e o seu modo de ensino dentro da escola.

O segundo capítulo começa com a indagação **O QUE É FILME?** Esse capítulo explica como é a estrutura narrativa de um filme.

O capítulo terceiro trata sobre **O QUE É UMA SÉRIE?** Hoje, as séries adentram a cultura da população mais jovem, por isso, ressaltamos as diferenças entre uma série e um filme. No quarto capítulo, **UMA TEORIA SOBRE O FILME**, trazemos conceitos de consciência histórica, didática da História e conhecimento histórico, os quais vão ser a base teórica para o trabalho com a exibição de filmes e séries.

No quinto capítulo, intitulado **LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA**, mostramos os códigos que constroem os filmes e séries. O sexto capítulo é crucial para este caderno interativo, pois com o título **TRABALHO COM FILMES E SÉRIES EM SALA DE AULA**, ele trata sobre o modo de trabalho com filmes e séries em sala de aula. No final desse capítulo, é anexado um **CATÁLOGO DE FILMES E SÉRIES**, composto por uma lista de filmes e séries que podem ser trabalhos em sala de aula pelo professor/a.

Por fim, o oitavo e último capítulo, **JOGO PARA O FILME**, detalha a proposta de um jogo para ser aplicado em sala de aula após a exibição de um filme/série.



**“- Eu vejo gente morta.
- Com que frequência?
- O tempo todo!”**

O Sexto Sentido (1999)

Curiosidade: assim que o personagem de Haley Joel Osment diz a frase, a câmera corta para Bruce Willis, dando um spoiler do que viria pela frente. Só que o público obviamente não percebeu.

INTRODUÇÃO



Cinema na sala de aula

O cinema é uma arte que surgiu no século XIX e tornou-se o símbolo da indústria de massa, principalmente por estar imerso em um momento histórico de desenvolvimento tecnológico, segundo Sabadin (2018). Mas o que torna o cinema uma tão arte peculiar? Podemos dar dois motivos para responder a essa pergunta: a imagem em movimento e a reprodução da fala.

Hoje, o cinema traz grandes possibilidades de entretenimento por meio das mais variadas temáticas: momentos históricos, biografia, documentários etc. A expressão artística apresentada pelo cinema expande-se para outras partes da vida social do indivíduo, como a religiosa, cultural e escolar.

A sala de aula, por exemplo, não está longe da arte cinematográfica, pois os estudantes estão inseridos nessa teia cultural. A capacidade de atrair o público jovem trouxe um importante aliado na construção do aprendizado, que são as novas tecnologias de informação e comunicação (NTIC), principalmente nos dias de hoje, em que a população tem acesso a filmes e séries pelo smartphone.

A experiência com filmes na escola não é exclusiva do século XXI. Alguns estudiosos como Marcos Napolitano (1962-?) e Rosália Duarte (1970-?) já referiam sobre a possibilidade de o cinema servir como recurso pedagógico. Celestin Freinet (1896-1966), por outro lado, via as músicas e os filmes como instrumentos de aprendizagem para a sala de aula. Ao longo dos anos, foi preciso que leis fossem criadas para balizar o trabalho da escola com a exibição de filmes.

A Lei nº 13.006, de 26 de junho de 2014, prevê a inclusão no universo escolar da possibilidade de exibição de filmes, vejamos: “Parágrafo 8º- A exibição de filmes de produção nacional constituirá componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica da escola, sendo a sua exibição obrigatória por, no mínimo, 2 (duas) horas mensais” (BRASIL, 2014, não paginado). Nessa lei, relativamente nova, já é possível ver a obrigatoriedade dos filmes em sala de aula, mesmo que de forma superficial, sem a visibilidade necessária a esse instrumento. Pela lei, torna-se obrigatório o uso de filmes nacionais no currículo nacional, mas não são dadas orientações e nem parâmetros referenciais para o professor da Educação Básica.

Nós, professores, ao buscarmos nas leis uma orientação para o cinema em sala de aula temos dificuldade sobre como proceder. Não há um guia ou uma plataforma que nos oriente, com indicações sobre a melhor forma de exibir um filme em sala de aula. Por mais que a universidade esteja produzindo material e que essa discussão circule em algumas áreas do conhecimento, o acesso à orientação sobre a exibição de filmes em sala de aula ainda é algo restrito a livros e artigos, muitas vezes desatualizados ou com uma abordagem superficial sobre o assunto.

Ao trazer a proposta deste Caderno Interativo, temos como objetivo propor uma alternativa para o/a professor (a) que utiliza filmes e séries em sala de aula. Este caderno pretende selecionar e descobrir o filme, priorizando a sua própria linguagem e apropriando-se do melhor que esse recurso pode oferecer.



“Ao infinito e além!”

Toy Story (1995)

Curiosidade: a frase foi incluída na música
“Single Ladies”, da Beyoncé.

HISTÓRIA, PRESENTE FUTURO

A **História** sempre é lembrada como uma ciência que estuda o passado. O debate entre historiadores (Cardoso e Mauad, Burke) sobre a função da História na sociedade é importante, mas precisamos aprofundar esse exercício do historiador e entender que a História enquanto ciência também investiga o presente. Sem dúvidas, a História tem a capacidade de analisar o presente e construir o futuro.

Analisar o presente exige uma conversa entre conhecimento do cotidiano e saber científico. Desenvolver esse diálogo deve fazer parte da pesquisa do historiador, pois esse saber precisa chegar à sociedade, já que é ela quem constrói a sua orientação temporal, que envolve interpretação e produção de conhecimento. Esse é um caminho que podemos trilhar para que a História cumpra a sua função social na escola.

A História é abordada em sala de aula de várias formas: seja com a história pessoal dos que vivem no ambiente escolar (professores, estudantes, função administrativa), seja por meio de história formal, que é produzida pelas fontes históricas, fotografias, documentos escritos, testemunhos orais etc. A escola é um ambiente rico de material de pesquisa, onde podemos entrelaçar conhecimento do cotidiano e saber científico.

O professor que sabe lidar com pesquisa e que a inclui no cotidiano dos alunos constrói um projeto de futuro que envolve o processo de ensino e aprendizagem. Quando o professor/a leva o conhecimento histórico a um estudante e este consegue interpretá-lo, podemos dizer que a semente do conhecimento foi plantada.

Contudo, para que isso aconteça, é preciso conhecer o que esse estudante gosta, qual a sua construção de mundo. Acreditamos que um dos meios para se alcançar essa relação em sala de aula, aproximando-se desse tipo de construção do conhecimento histórico, é através do uso de filmes e séries.

Filmes e séries são artefatos culturais, os quais são construídos pela indústria cultural e atendem a um público consumidor. Por isso, neste caderno interativo, sugerimos formas de exploração dos filmes e séries em sala de aula. A seguir, começamos pela discussão "O QUE É UM FILME?".



“Ao infinito e além!”

Toy Story (1995)

Curiosidade: a frase foi incluída na música
“Single Ladies”, da Beyoncé.

O QUE É FILME?

O **filme** é uma narrativa imagética, que segue uma lógica e contém suas próprias técnicas, linguagem que vamos explorar neste caderno. Audiovisual, película, sétima arte, entre outras nomenclaturas, o filme também pode adquirir várias formas e servir de argumento para textos literários, testemunhos e diversas formas de expressão artística. Além disso, pode abordar uma variedade de temáticas que, com o passar do tempo, ganham novas narrativas e a hibridização de gêneros, como adaptações literárias, ficção autoral, animação, documentário.

A seguir, apresentamos alguns exemplos de filmes que se tornaram conhecidos do grande público e que podem ser agrupados a partir dos gêneros cinematográficos:

Exemplos de adaptação literária

Harry Potter (2001); Memórias Póstumas de Brás Cubas (2001); Expresso para o oriente (2017); O Senhor dos Anéis: Sociedade do anel (2002)

Ficção autoral

Matrix (1999), Clube da Luta (1999), Star Wars: Uma nova esperança (1977)

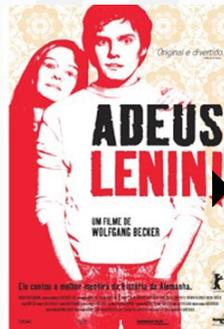
Documentário

Fahrenheit, 11 de setembro (2004); Uma verdade inconveniente (2006); Ilha das Flores (1989)

Os gêneros dos filmes e séries são: **terror, aventura, comédia, suspense.**



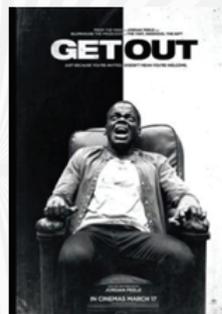
ADEUS LENIN



Adeus Lenin (2003) é um filme que se passa logo depois da queda do muro de Berlim, em 1989, quando o protagonista da imagem teve sua mãe hospitalizada antes da queda do muro. Depois de anos desacordada, a mesma desperta com a sociedade alemã modificada. Para ela não vivenciar novamente o mesmo problema, o filho tenta reconstruir todos os hábitos da Alemanha antes da queda do muro. Esse filme envolve comédia e aventura.



CORRA!



O filme ao lado se chama **Get out (2017)**, com o título Corra para o português do Brasil. Foi indicado e ganhador do Oscar em 2018. O filme trata sobre a vida de um rapaz negro que se envolve com uma moça branca. Os dois decidem visitar os pais da garota e é nesse contexto que o filme se desenrola. Algumas coisas estranhas começam a acontecer na casa quando os familiares da moça branca chegam na casa. Quanto ao gênero, o filme é classificado como terror e suspense.



TEMPOS MODERNOS



Charlie Chaplin: Em Tempos modernos (1936) mostra o dia a dia em uma fábrica e o modo de produção de uma indústria. O protagonista, que aparece na imagem acima, arranja várias confusões quando não consegue seguir o processo industrial da fábrica. O filme é classificado como comédia.

Vemos aqui três exemplos de filmes que abordam temáticas diferentes. A construção do filme vai depender da sua finalidade: fazer uma reflexão sobre a sociedade, provocar risos, reconstruir algum evento do passado.

Você, professor(a), também deve refletir sobre a finalidade da exibição de um filme ou série em sala de aula. Antes de exibi-lo, é fundamental dialogar sobre seus objetivos com a turma.



**“Mantenha seus
amigos próximos,
mas seus inimigos
mais próximos ainda.”**

O Poderoso Chefão
Parte II (1974)

Curiosidade: ainda que a autoria dessa frase seja duvidosa, podendo ser tanto um provérbio árabe quanto escrita por Maquiavel, foi com o filme de Francis Ford Coppola que ela se popularizou.

O QUE É UMA SÉRIE?

Uma série é uma narrativa imagética e tem muitas semelhanças com a linguagem do cinema. A diferença é que a narrativa está dividida em capítulos, com criação de um elo entre as histórias.

O ciclo de cada capítulo constrói uma temporada. Esse tipo de estrutura depende muito de como a história pretende ser trabalhada.

Como exemplo de uma série, destacamos Black Mirror (2011-2019), que trata dos benefícios e males da tecnologia para o indivíduo e a sociedade. Cada episódio apresenta uma história e a temporada não tem um número fixo de episódios.

Série pode ser:



ficcional



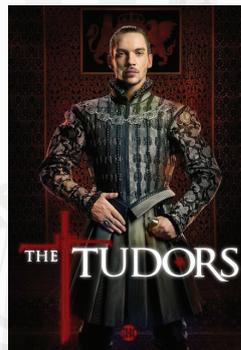
documentário



histórica



THE TUDORS



A série The Tudors (2007-2010) conta a vida do rei Henrique VIII, da Inglaterra, que reinou no século XVI. Teve quatro temporadas. No cartaz acima, destaca-se o protagonista, o único que está em pé, acima de todos.

Outro ponto que chama atenção é a cruz, que tem a mesma cor vermelha da vestimenta do personagem à direita, o qual aparenta ser um sacerdote ou líder religioso. A série discute a disputa de poder entre religião e política.

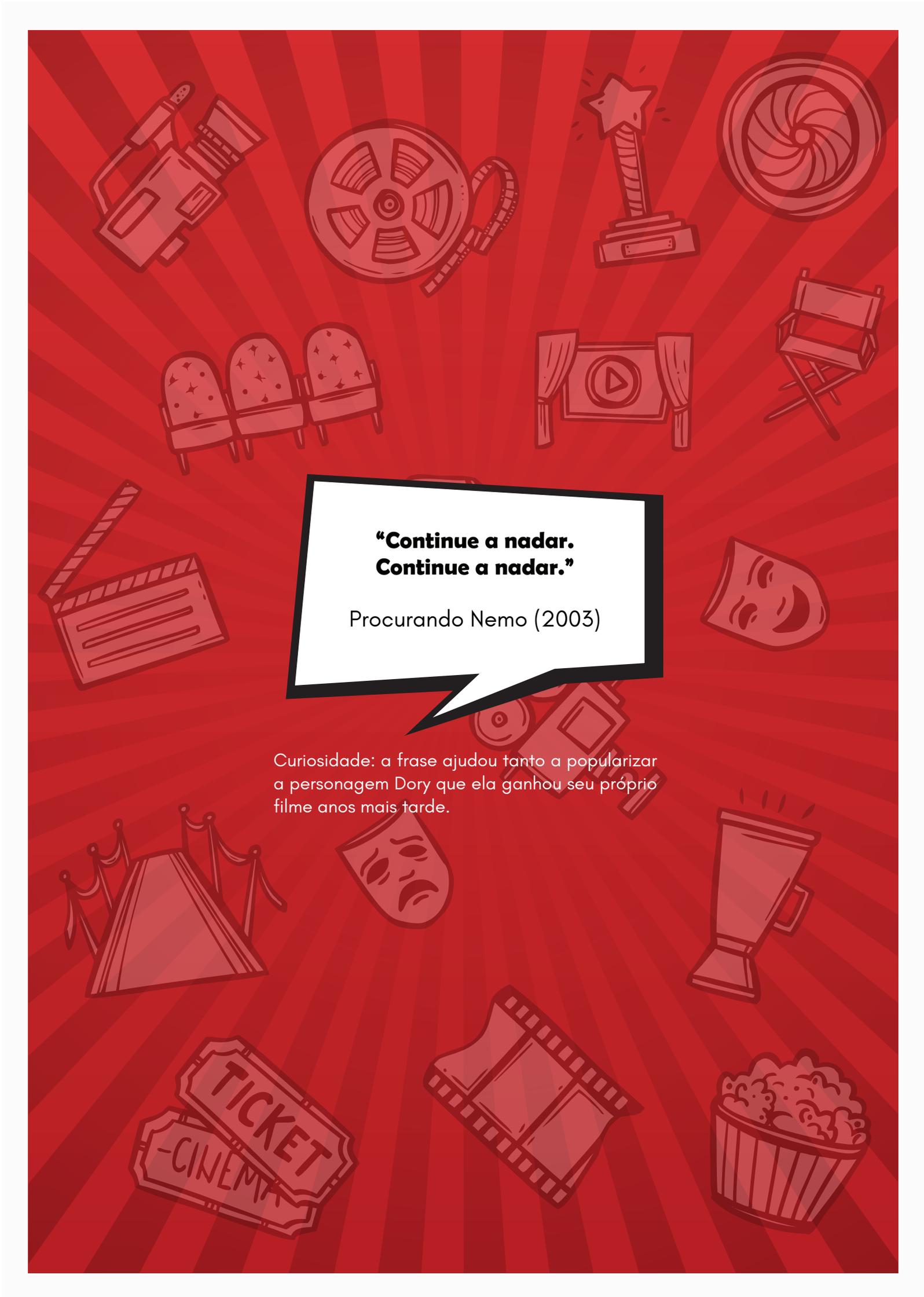


CHERNOBYL



A imagem acima é da série Chernobyl (2019), que teve uma única temporada no ano de 2019 e trata do desastre nuclear ocorrido no ano de 1989. No cartaz, a cor sombria e a imagem de uma pessoa com roupas de proteção mostram os efeitos da radiação sobre uma população.

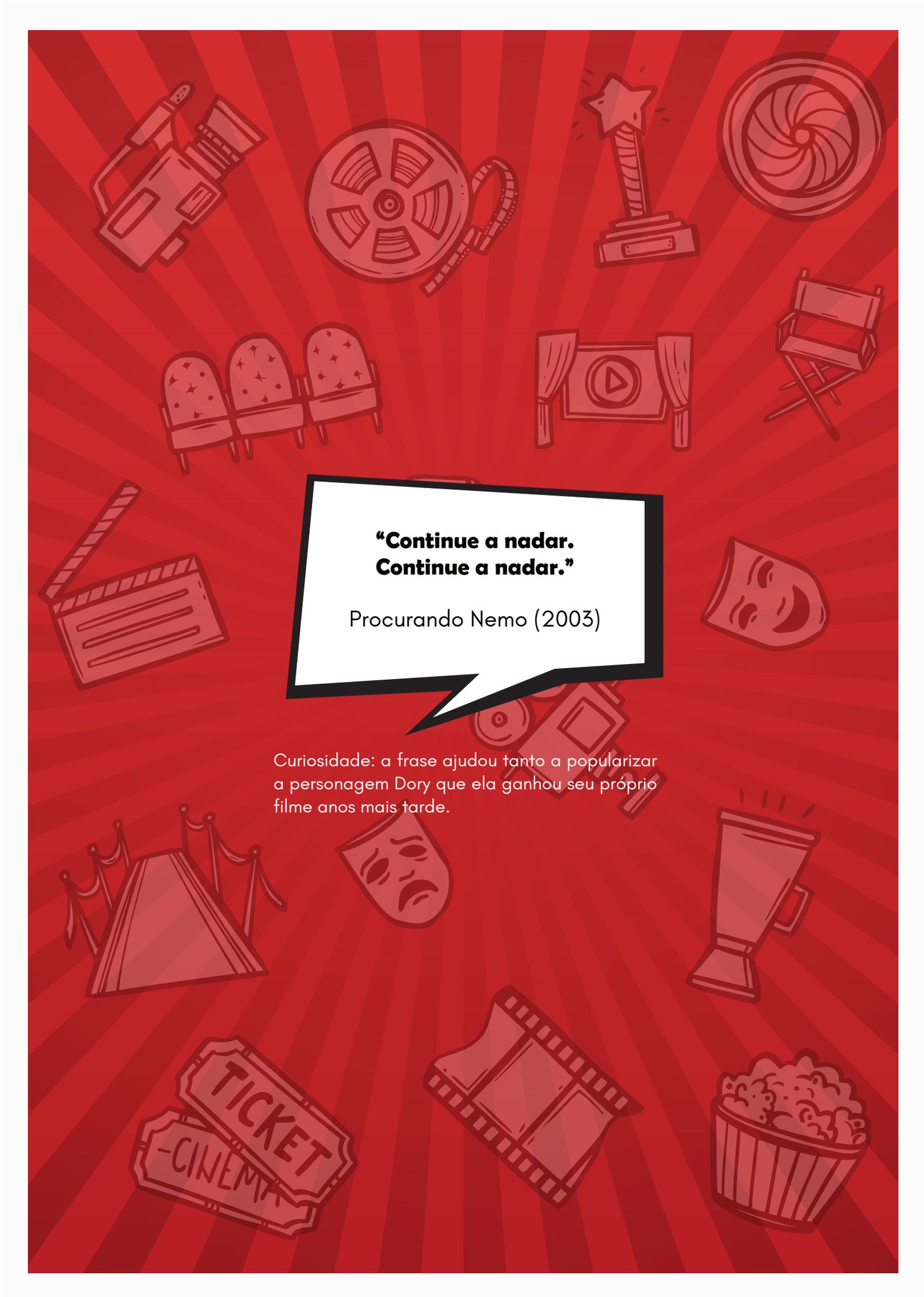
No caso dessa série, cada temática gira em torno de um personagem, como, por exemplo, Breaking Bad, ou de vários, como em Lost.



**“Continue a nadar.
Continue a nadar.”**

Procurando Nemo (2003)

Curiosidade: a frase ajudou tanto a popularizar a personagem Dory que ela ganhou seu próprio filme anos mais tarde.



UMA TEORIA SOBRE O FILME



Qual o propósito de exibir um filme em sala de aula?

A exibição de um filme precisa ter um fundamento pedagógico. Não pode acontecer simplesmente para “passar o tempo” em sala de aula. É muito importante buscar uma base teórica e um roteiro para sua utilização.

No caso específico das aulas de História, a utilização de filmes deve objetivar a construção e o desenvolvimento do conhecimento histórico, incluindo os eventos e períodos históricos. Recomendamos cautela ao selecionar um filme histórico, pois, dependendo de como chega a narrativa, o objetivo proposto pode não ser alcançado. Por isso, indicamos para você, professor/a, a análise do filme antes de exibi-lo em sala de aula. Neste caderno, levamos em conta a consciência histórica a partir do olhar do cineasta sobre os fatos narrados.

A noção de consciência histórica emergiu na Europa, principalmente entre a Alemanha e a Inglaterra na década de sessenta do século XX, devido às lembranças traumáticas de duas guerras mundiais (1914-1918; 1938-1945). Houve uma ruptura da identidade nacional causada pelo pós-guerra e pelo nascimento de um mundo bipolarizado (socialista e capitalista), historiadores como Rüsen, Bergmann, e Kuhn passaram a questionar o papel da disciplina de História nas escolas e na sociedade. Esses autores produziram artigos e livros a respeito da consciência histórica e da didática da História. Um deles, Jorn Rüsen, teve algumas das suas obras traduzidas para o português, dentre elas o livro Razão histórica (2010), que apresenta conceitos importantes para fundamentar o trabalho com filmes nas aulas de História:



conhecimento histórico

é todo conhecimento adquirido pelo seu aluno(a) mesmo antes de chegar à escola e durante todo o seu percurso na vida escolar, por meio de artefatos culturais, como redes sociais, filmes, séries, jogos etc.



didática da história: filmes e séries

é o processo pelo qual acontece a construção da consciência histórica, que pode ser trabalhada dentro da sala de aula por você, professor (a). Esse processo acontece por meio do conhecimento que o indivíduo já tem e da experiência que adquire com o tempo.



consciência histórica

é o que orienta o aluno no tempo através da História. Nesse caso, o filme serve para o aluno se identificar com o seu tempo e a sua história.

O filme mexe com dois sentidos, audição e visão, os quais acionam sentimentos e memórias. Portanto, há um grande potencial para ser explorado.

O domínio da linguagem cinematográfica e a construção de um jogo a partir dessa linguagem pode favorecer significativamente o processo de construção da consciência histórica.



“Elementar, meu caro Watson.”

As Aventuras de
Sherlock Holmes (1939)

Curiosidade: Sir Arthur Conan Doyle escreveu 60 histórias sobre o detetive mais famoso do mundo, mas nunca usou a frase que o tornou célebre, pois ela foi criada especialmente para o filme.

LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA



Luz, câmera, ação!

Os filmes e séries, por si sós, são incapazes de garantir o processo de ensino e aprendizagem, por isso, é tão importante aliar o conhecimento técnico da linguagem cinematográfica ao conhecimento pedagógico. Feito isso, você, professor (a), terá uma ferramenta valiosa ao seu dispor.

Estes são alguns procedimentos sugeridos para a utilização de um filme em sala de aula:

1

Assistir ao filme;

2

Estudar o contexto histórico da narrativa, a produção, as vozes presentes nos discursos das personagens, a forma e o conteúdo do filme;

3

Escolher as cenas mais importantes;

4

Apresentar para os alunos o assunto que será estudado (apresentação das sinopses);

5

Discutir o filme com os/as discentes e propor atividades relativas a ele.



Como estudar um filme

O primeiro passo para estudar a linguagem cinematográfica é ver muitos filmes e séries, de modo a educar seu olhar investigativo.

Outro ponto que pode ajudar nesse processo de estudo é acessar canais no YouTube que fazem críticas de filmes e séries. Geralmente, eles discutem a linguagem cinematográfica e falam sobre as referências daquele filme. Ao final deste caderno interativo, daremos dicas desses canais dispostos no YouTube.

Essa experiência que será adquirida ao longo do tempo facilitará o poder de interpretação, que também pode ser compartilhado com seus alunos.

Comece o estudo do filme pelo roteiro, pois ele é a camada mais importante da sétima arte. Sem ele, não é possível pensar no processo de criação de um filme.

ROTEIRO

Para Syd Field, um dos maiores autores sobre como fazer roteiros para filmes, roteiro é uma história contada por meio de imagens, diálogo e descrição, dentro do contexto de uma estrutura dramática.

Há dois tipos de roteiros:

Roteiro adaptado Roteiro original

O **roteiro adaptado** é a transcrição de uma linguagem que altera o suporte linguístico utilizado para contar uma determinada história (romance, história em quadrinhos, jogos etc.)

Roteiro original é fruto de pesquisa, estudos e imaginação do roteirista.

Estes são alguns aspectos fundamentais de um roteiro: **Drama, palavra e ética.**

- 1 Drama** são as ações, os conflitos do dia a dia.
- 2 Palavra** é o discurso verbal.
- 3 Ética** são os aspectos éticos e morais da história, o seu significado, suas nuances implicações sociais, políticas, culturais, existenciais.

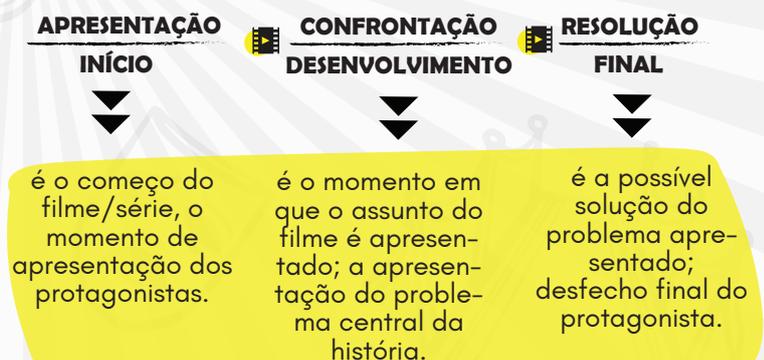
O/A professor/a, após exibir o filme, pode conversar com os seus alunos sobre o roteiro do filme. Se for um roteiro adaptado, pode dialogar com o suporte em que foi baseado o filme ou série.

Por exemplo, traçar um paralelo entre um livro e o filme questionando, por exemplo, personagens, ambiente e assunto que está sendo tratado.

Há quatro elementos que auxiliam o estudo de um filme. Além do roteiro, destacam-se: **personagens, ambiente, assunto e mise-en-scène.**

- 1** Os **personagens** para Field (1995) são a "alma" de um roteiro. Saber quem é o protagonista, o antagonista e os personagens secundários é essencial para entender a trama do filme.
- 2** O **assunto** é o que acontece no filme, de que se trata a história.
- 3** O **ambiente** que se passa o filme. Em qual período histórico está passando o filme? Em qual país?
- 4** A **cena** ou **Mise-en-Scene** seria colocado na cena. Então tudo que está no campo da visão do expectador como iluminação, cores, atores, objetos.

ESTRUTURA DA DO ROTEIRO



Após dominar o roteiro, o/a professor/a pode desenvolver vários trabalhos com os alunos, como estudar um roteiro a partir do protagonista ou analisá-lo pelo local onde foi ambientado o filme. Os próprios alunos também podem elaborar um roteiro para criar seu próprio filme. Glauber Rocha, famoso cineasta brasileiro, afirmava que, para fazer cinema, é preciso ter "uma câmera na mão e uma ideia na cabeça". A frase citada mostra a utilidade de uma câmera na criação de filmes, séries e documentários. Hoje, com os smartphones de última geração, todos podem fazer seu próprio filme. Basta dominar a linguagem cinematográfica.

Após todo o processo de pesquisa agora é hora de preparar o filme para ser exibido em sala de aula. Abaixo iremos discutir alguns códigos que são utilizados para construções de um filme que são **cores, iluminação, rimas visuais, enquadramento, som, flash black e efeitos especiais.**

Cores e iluminação

O uso das cores não pode ser restrito às aulas dos/as docentes de Arte. Qualquer professor (a) pode utilizar o código das cores como ferramenta didática para a sala de aula. As cores no filme são recursos que podem servir para desencadear sensações nos espectadores, como tristeza, alegria, medo.

O diretor do filme tem autonomia para utilizar o artifício das cores nos filmes, geralmente a partir de uma paleta.

Abaixo, podemos ver exemplos da utilização das cores.

O filme ao lado, **Brilho eterno de uma mente sem lembranças (2004)**, mostra os dois protagonistas em uma cena romântica. A cor explorada é o vermelho, que está tanto no cabelo da mulher quanto na sua roupa. ▶▶



Outro exemplo interessante para utilização das cores em um filme é o que acontece em **Harry Potter e as relíquias da morte (parte 2)**, que mostra a mãe do protagonista sendo amparada por outro personagem. A predominância da cor azul e preta remete à tristeza e ao luto. ◀◀

O professor (a) pode utilizar em sala de aula o código das cores para trabalhar símbolos e eventos históricos, bandeiras dos países. Quando da exibição de um filme/série, a discussão dentro desse viés pode incluir o uso de determinada cor em uma cena ou as relações das cores com a experiência que o estudante teve ao assistir o produto audiovisual.



Iluminação

É uma componente importante e pouco notada nos filmes, mas que pode fazer uma grande diferença quando explorada.

Há três tipos de luzes: **luz ambiente**, **luz frontal** e **luz lateral**.

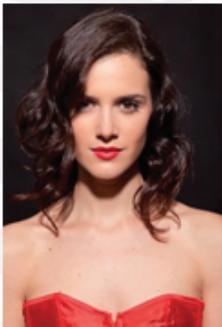


▼
A **luz ambiente** é fornecida pelo próprio local onde a gravação é realizada. Em um filme não se utiliza somente a luz natural. Acima temos o exemplo da luz natural sendo usado em uma mulher sentada contemplando a paisagem sendo iluminada pela luz do sol.



▶▶ A **luz frontal** é uma luz projetada de cima para baixo, geralmente é utilizado pelos diretores para dar um aspecto de dúvida quanto à personalidade do ator iluminado no filme.

você, professor/a, pode fazer uma pesquisa sobre a personalidade de um dos personagens de um filme e explicar o uso da luz no realce dessa característica.



▶▶ A **luz lateral**, por sua vez, é utilizada para diminuir as sombras e dar contorno ao rosto ou ao objeto trabalhado. É utilizada em cenas nas quais o personagem tenha importância na fala ou na apresentação de uma ideia de liderança, confiança.



007 SPECTRA

A linguagem cinematográfica tem a capacidade de dialogar de várias formas com o espectador. O diretor, muitas vezes, utiliza as luzes nos filmes para indicar alguma mensagem.

Ao lado, mostraremos um exemplo de utilização das luzes no filme 007 Spectra (2015)



▼
A imagem acima corresponde a uma cena retirada do filme **007 Spectra (2015)**. A cena mostra o agente 007 conversando com uma das personagens do filme. É um exemplo de utilização da luz para destacar o rosto do protagonista, deixando-o mais claro do lado esquerdo e mais escuro do lado direito. Esse tipo de uso da luz sugere que a personagem tem uma personalidade dúbia. Ao longo do filme, vemos que o protagonista (007) toma decisões que põem em dúvida sua ética.

Rimas visuais

É a repetição de uma cena em um mesmo filme ou a referência a outro filme. Essa repetição gera uma experiência nostálgica para o espectador.

Geralmente, os diretores do filme utilizam as rimas visuais para trazer uma sensação familiar e dar uma ideia de continuidade na narrativa que é contada no filme.

ME CHAME PELO SEU NOME



A cena do **quadro 2** mostra, de forma semelhante, a cena inicial, mas o cenário de fundo, composto por casas, aponta a intimidade de uma relação sólida de amizade.

A cena inicial do **quadro 1** apresenta os dois protagonistas do filme dando as mãos, mas utilizando o braço de uma estátua. O cenário é uma imagem ampla de um horizonte, com um mar azul ao fundo, sugerindo um afastamento entre os dois personagens, pois ambos têm idades e personalidade diferentes.

Você pode levar seus alunos a investigar as cenas dos filmes, fazendo uma ligação com a própria narrativa ou com outros filmes e séries. Sobre isso, apresentamos um exemplo abaixo.

JURASSIC WORLD

O filme Jurassic Park possui duas versões: uma mais recente, de 2015, e outra mais antiga de 1993.

O **primeiro quadro** mostra o protagonista tocando na cabeça dos dinossauros. O enquadramento é o mesmo utilizado na cena do segundo quadro, que corresponde à versão mais recente, com novos atores.

Na versão de 2015, o protagonista defende um casal, mas, na versão de 1993, vemos o protagonista protegendo duas mulheres.



LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA

Tipos de enquadramentos

Há várias maneiras de se utilizar as câmeras nos filmes e séries. Tudo depende do modo como o diretor do filme pretende dirigi-lo e da finalidade do filme ou série.

Veremos alguns tipos de enquadramento mais utilizados em filmes e séries: **plano geral, plano aberto, plano americano, plano fechado, plano detalhe e close up.**

PLANO GERAL

No plano geral são valorizados a paisagem e o ambiente. Geralmente serve para o espectador conhecer todo o cenário que vai ser explorado no filme.



A imagem ao lado mostra um cenário que parece ser um escritório, pois há móveis como mesa, vaso, computador. Vemos três pessoas: uma mulher na escadaria, um homem no centro da imagem com um livro aberto e uma segunda mulher do lado esquerdo. Essa imagem pode estar retratando uma família conversando ou amigos batendo papo.

PLANO ABERTO

No plano aberto ocorre uma interação entre os personagens e o ambiente. É possível ver as personagens principais do filme e o ambiente onde estão inseridas.

Na imagem acima, vemos um homem no centro da imagem, lendo um livro próximo do computador. Bem vestido, o homem está em um ambiente que pode ser sua casa ou seu escritório.



PLANO AMERICANO

O plano americano prioriza o foco na personagem, pois a câmera o mostra do joelho para cima.

Esse plano geralmente é utilizado em filmes de ação e aventura, quando podemos ver a ação dos personagens e o uso de alguma arma.



A figura acima representa um filme de faroeste, em que a personagem está em pé com uma arma na mão.

LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA



Tipos de enquadramentos



PLANO FECHADO

O plano fechado mostra a personagem da cabeça aos ombros e cria uma aproximação, uma intimidade com a personagem. ▶▶



Na imagem ao lado, o cineasta ainda se utiliza da luz, mostrando, de um lado, a face iluminada, e do outro, a face sombria.



PLANO DETALHE

O plano detalhe mostra, de forma minuciosa, um objeto ou parte de uma pessoa. ▶▶

Na imagem acima, o diretor destaca a boca, criando uma ideia de sensualidade.



PLANO CLOSE

O plano close-up focaliza o rosto da personagem quando se quer destacar alguma das suas emoções. O cinema alemão, no período expressionista, utilizava bastante essa técnica. ▶▶

Na imagem ao lado, do **filme 2001 - Um Odisseia no Espaço (1968)**, o diretor destaca o rosto do protagonista assustado ao contemplar uma ameaça que se aproxima.

No filme a 2001 - uma odisseia no espaço, o diretor destaca o rosto do protagonista assustado contemplando uma ameaça vindo.





Sonoridade em cena

Na história do cinema, o som foi um dos últimos elementos a ser colocado no filme, havendo muita resistência por parte dos diretores de cinema.

O som no filme passa pelo mesmo processo de edição que as imagens e pode ter aspecto simbólico. Por exemplo, o silêncio em um filme pode representar a tristeza ou até o luto, dependendo da imagem a que está associado.

Outra forma de expressão do som acontece por meio da música. Muitos filmes que têm seu roteiro baseado em músicas são chamados de musicais.

O som se expressa no filme de três formas: **som direto, efeitos sonoros e trilha sonora.**



SOM DIRETO

ocorre quando a captação do som é feita diretamente enquanto está sendo produzido o filme;



EFEITOS SONOROS

são os sons que são colocados depois da gravação completa do filme, como o ranger de uma porta ou um barulho de tiro. Esses sons são criados em um estúdio e depois inseridos no filme;



TRILHA SONORA

é o fundo musical feito para ser sincronizado com a temática do filme.



Flashback

É quando o filme mostra uma cena da memória de algum personagem. Geralmente, os flashbacks são em preto e branco, de modo a orientar os espectadores de que se trata de algo do passado.

Às vezes, serve como recurso para explicar a trama ou fazer algum adendo à história.

EFEITOS ESPECIAIS

Os efeitos especiais surgiram no início da criação do cinema. O homem que é considerado um dos precursores dos efeitos especiais é George Méliès, que se inspirou nas técnicas de ilusionismo para fazer uma narrativa.

Ao longo dos anos, com o desenvolvimento da tecnologia, essa técnica foi se aperfeiçoando e envolve tudo aquilo que não pode ser filmado de forma natural.

Existem dois tipos de efeitos especiais: os plásticos ou práticos, e os digitais.

EFEITOS PRÁTICOS OU PLÁSTICOS

Os efeitos plásticos ou práticos são utilizados para a construção de uma atmosfera mais real do filme, já que os digitais, se não forem bem feitos, acabam favorecendo uma experiência desagradável para o espectador.

Por isso, você, professor, deve estar atento a esse quesito para não comprometer a exibição do filme e os defeitos se sobressaírem à narrativa.



Na imagem ao lado temos o exemplo da construção de um efeito plástico ou prático do filme de terror *A hora do pesadelo* (1984). Em alguns filmes, a parte digital corresponde

EFEITOS ESPECIAIS

EFEITOS DIGITAIS

São utilizados de forma completa ou parcial no filme, seja na própria filmagem ou inseridos na etapa da pós-produção.

A imagem acima é do filme **Mulher Maravilha** lutando com um antagonista, o homem esta vestido com uma roupa que capta movimento do mesmo no fundo verde.



Outro efeito digital está no processo de **rejuvenescimento dos atores**, técnica que tem avançado bastante nos filmes. A imagem abaixo é do filme *O irlandês* (2019), que traz como protagonista o ator Robert de Niro, cujo rosto foi rejuvenescido digitalmente para contar a história de um mafioso desde a sua juventude até a sua velhice.



O ator Robert de Niro em *O Irlandês* (2020).



O ator Will Smith em *Projeto Gemini* (2020).

Todos os códigos citados acima constroem uma **narrativa imagética**, que se chama **linguagem cinematográfica**. Essa linguagem ajuda a contar a narrativa do filme, que é levada ao espectador. Na sala de aula, esses códigos podem ajudar você, professor/a, a relacionar o conteúdo de História e a mensagem transmitida pelo filme. Em seguida, destacamos o modo como podemos aproveitar esses filmes e séries em aulas de História.

COMO TRABALHAR FILMES E SÉRIES NA SALA DE AULA

Um ponto importante para a exibição de um filme ou série em sala de aula é que você não precisa exibi-lo por completo. A média de duração de um filme é de 1h30 a 2h, podendo ultrapassar o tempo disponível para a aula.

Para melhorar a exibição do filme ou série, seguem algumas dicas que estão alinhadas às ideias de Leonardo Campos (2017):

-  **Observar se o DVD está aranhado ou quebrado;**
-  **Verificar a estrutura da sala (Muita clareza, suporte elétrico);**
-  **A TV ou o datashow precisam estar bem centralizados e em uma posição mais alta do que a do espectador.**

Uma parte importante do planejamento para a exibição de filmes e séries é a elaboração de um catálogo, composto por uma seleção de obras audiovisuais, a ser seguido durante o mês, podendo, inclusive, ser arquivado no computador. Além disso, conversar com os alunos antes da exibição de um filme ou série é uma ação importante, pois coloca-os como participantes do planejamento da aula. É também fundamental mostrar a sinopse do filme proposto.

Para facilitar a mediação do conhecimento através do uso de filmes e séries em sala de aula, devemos evitar alguns erros que são comuns, muitas vezes pela falta de preparo na formação inicial superior. O resultado disso é uma utilização de forma empírica e sem uma base teórica, desperdiçando a oportunidade de aproveitamento dos filmes.

Segundo Modro (2006), alguns erros são habitualmente cometidos por professores ao trabalhar com a exibição de filmes e séries em sala de aula:

- **O uso de filmes como tapa-buraco na ausência de um professor;**
- **Filmes repetidos;**
- **Filmes como diversão;**
- **O excesso do filme em sala de aula;**
- **O vídeo como substituto das aulas.**

Após o estudo da importância do cinema em sala de aula e de algumas ações que evitam as eventualidades durante a exibição de filmes e séries, serão elencadas algumas dicas para melhorar o aproveitamento desse recurso audiovisual.

FICHA DE FILMES

nome do filme: aqui será colocado o nome do filme, animação ou documentário
temática: qual o tipo de filme (ação, aventura, comédia, drama)
sinopse: (resumo do filme)
tempo de duração: (aqui colocar o tempo de duração, se um recorte ou filme inteiro será exibido)
objetivo de trabalhar a cena ou filme

FICHA DE FILME

A ficha do filme é um recurso que pode facilitar a mediação com os alunos na hora da exibição em sala de aula. Com o apoio da ficha, os alunos podem entender melhor o filme e até explorá-lo em casa, já que passam a conhecer a estrutura superficial da obra audiovisual.

Essa ficha também pode ser trabalhada pelo/a professor/a no seu plano de aula, bem como a criação de um catálogo de filmes, o qual pode ser armazenado em formato físico ou digital.



nome do filme: A missão

temática: drama

sinopse: Rodrigo Mendonza é um mercador de escravos indígenas que, arrependido pelo assassinato de seu irmão, converte-se como missionário jesuíta, numa forma de autopenitência, e passa a ajudar o padre Gabriel, o líder dos catequizadores na América do Sul. Porém, espanhóis e portugueses têm outros planos para aquela região e mandam o exército para, através da força, retirar os catequizadores que se recusam a abandonar o local.

tempo de duração: 30 minutos finais do filme

objetivo de trabalhar a cena ou filme: - Discutir a colonização do século XVIII, mostrando a ação dos jesuítas e da coroa ibérica (Portugal e Espanha).



Uma sugestão para você, professor(a), no momento ou após a exibição do filme, é entregar um roteiro de análise do filme, o qual priorize os códigos da linguagem cinematográfica. Ao lado, trazemos um exemplo desse roteiro:

ROTEIRO PARA ANÁLISE DE FILME

IDENTIFICAÇÃO:

Aluno(a):
Disciplina:
Filme:
Data:

1 Faça uma sinopse para você do filme.

2 Marque o gênero do filme:

Histórico comédia ficção romance animação
 drama suspense ação outro documentário

3 LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA

Assinale com um **X** as letras **O (ótimo)**, **B (bom)**, **M (médio)**, **F (fraco)**, de acordo com o seu julgamento, quanto aos aspectos do filme (se possível, justifique):

Roteiro () O () B () M () F

Música: () O () B () M () F

Cenários: () O () B () M () F

Efeito especiais () O () B () M () F

Cores no filme () O () B () M () F

4 As ideias que você tinha sobre o Egito mudaram depois que você assistiu ao filme?

5 Ideia ou mensagem central do filme:

6 Cena de maior impacto. Justifique:

7 Relacione as contribuições do filme para a sua formação:

8 De zero a dez, que nota você daria para o filme? E por quê? Faça sua crítica.

Você pode adaptar o roteiro à necessidade do assunto que será trabalhado em sala de aula. Destacamos também, professor (a), a possibilidade de criar um catálogo de filmes e séries com a turma, o qual poderá ser disponibilizado em um blog ou site. O importante é que a experiência com a turma seja compartilhada no ambiente escolar.

CATÁLOGO DE FILMES E SÉRIES

FILMES DA ANTIGUIDADE

Guerra do fogo (1981)
10.000 a.C (2008)
Fúria de Titãs (2010)

FILMES DA IDADE MÉDIA

Cruzada (2005)
O Nome da Rosa (1986)
O Incrível Exército de Brancaleone (1966)
Coração Valente (1995)
Joana D'Arc (1999)
O Sétimo Selo (1957)

SÉRIES DA IDADE MÉDIA

Império Romano (Netflix)
(2016)
Roma (2005)
Vikings (2013 - 2020)

FILMES DO RENASCIMENTO

Três motoqueiros (2011)
Conde de Monte Cristo (2002)
Dom Quixote (2002)
Shakespeare Apaixonado (1998)
Giordano Bruno (1973)
Perfume: a história de um assassino (2006)

SÉRIES DO RENASCIMENTO

Borgeas (Netflix) 2011
Marco Polo (Netflix) 2014
Luna Negra (Netflix) 2020

FILMES DA MODERNIDADE

King Kong (2005)
Tempos Modernos (1936)
O Grande Truque (2006)
Do inferno (2001)

SÉRIES SOBRE MODERNIDADE

Penny dreadful (2014)
O Alienista (2018)

PRIMEIRA GUERRA

Cavalo de guerra (2011)
1917 (2019)
Mulher Maravilha (2017)

IMPÉRIO ROMANO

Asterix e Obelix contra César (1999)
Gladiador (2000)
Átila, o Huno (2001)
Spartacus (2004)

GRANDES NAVEGAÇÕES

1492 - A Conquista do Paraíso (1992)
Cristóvão Colombo -
A Aventura do Descobrimento (1992)

ABSOLUTISMO

O Homem da Máscara de Ferro (1998)
Cromwell (1970)

REFORMA PROTESTANTE

Lutero (2003)

REVOLUÇÃO FRANCESA



Danton (1983)
Maria Antonieta (2006)
Os miseráveis (2012)

REVOLUÇÃO INDUSTRIAL



Tempos Modernos (1936)
Germinal (1993)
Sherlock Holmes (2009)

RÚSSIA PRÉ-REVOLUÇÃO E REVOLUÇÃO RUSSA



Rasputin (1996)
O Encouraçado Potenkim (1925)

SEGUNDA GUERRA MUNDIAL E NAZISMO

O Grande Ditador (1940)
A Vida é Bela (1997)
Pearl Harbor (2001)
A Queda! As últimas horas
de Hitler (2004)
Cartas de Iwo Jima (2006)
O Resgate do Soldado Ryan



GUERRA FRIA

Dr. Fantástico (1964)
Os 13 Dias que Abalaram o Mundo (2000)
Boa Noite e Boa Sorte (2005)



GUERRA DO VIETNÃ

Platoon (1986)
Apocalypse Now (1979)



LUTA DOS DIREITOS CIVIS DOS NEGROS



Mississippi em Chamas (1988)
Malcolm X (1992)
Infiltrado na Klan (2018)
Selma: Uma luta pela igualdade (2014)
Moonlight: sob a luz do luar (2017)

ÁFRICA NO SÉCULO 20



O Último Rei da Escócia (2006)
Diamante de Sangue (2006)
Hotel Ruanda (2004)
O Jardineiro Fiel (2005)

CRISE DO SOCIALISMO, FIM DA UNIÃO SOVIÉTICA



Adeus, Lênin
(2004)

FILMES BRASILEIROS



Deus e o diabo na terra do sol (1964)
Central do Brasil (1998)
Narradores de Javé (2003)
Bacurau (2019)

FILMES MARANHENSES



Lamparina da aurora (2017)
A pelega do povo contra o dragão (2019)
A ponte (2020)
Balaiada (2020)

Essa lista de filmes e séries pode servir como modelo para sua utilização no cotidiano escolar. Você, professor/a, pode criar seu catálogo de filmes e séries para, quando precisar, ser inserido no planejamento escolar. É importante destacar alguns cuidados imprescindíveis com a composição dessa lista, como: cenas de nudez ou sexo explícito, culto à violência, estereótipos de alguma cultura ou etnia e repetição de filmes ou séries. Mesmo que você precise utilizar o mesmo filme, priorize outros recursos para tornar a exibição mais interessante. A seguir, temos algumas dicas.

Essa lista de filmes e séries pode servir como modelo para sua utilização no cotidiano escolar. Você, professor/a, pode criar seu catálogo de filmes e séries para, quando precisar, ser inserido no planejamento escolar. É importante destacar alguns cuidados imprescindíveis com a composição dessa lista, como: cenas de nudez ou sexo explícito, culto à violência, estereótipos de alguma cultura ou etnia e repetição de filmes ou séries. Mesmo que você precise utilizar o mesmo filme, priorize outros recursos para tornar a exibição mais interessante. Abaixo temos algumas dicas.

ESTRATÉGIAS DE APOIO NA EXIBIÇÃO FILMES E SÉRIES

Além dos filmes e séries, o/a professor(a) pode utilizar alguns aplicativos ou plataformas para melhorar a exploração do cinema em sala de aula. Esses recursos digitais propiciam maior interatividade com o estudante. A seguir, listamos alguns aplicativos que podem auxiliar o trabalho com filmes e séries em sala de aula:

Com esse aplicativo você pode escolher um filme ou série, selecionar uma cena, criar perguntas ou fazer observações sobre ela. Em uma sala virtual, o aluno vai responder às perguntas estruturadas por você, professor(a), que também poderá acompanhar o andamento das respostas. O uso do aplicativo é gratuito e o aluno pode realizar a atividade em casa, ainda com acompanhamento do professor.

 **Make any video your lesson**

Choose a video, give it your magic touch and track your students' comprehension.

[Get started](#)

[Read more](#)

1 Edpuzzle – uma plataforma de edição de vídeos.



2 Quik – um aplicativo de celular para montagem de vídeos.

É um aplicativo cujo download pode ser feito a partir de qualquer celular. Além de possibilitar a gravação de vídeos e a realização de edições, o aplicativo admite que você, professor/a, crie junto com a sua turma um filme ou documentário, resultado de uma conversa sobre determinado conteúdo histórico.

É um site que permite a criação de jogos (perguntas e respostas) interativos para serem trabalhados em sala de aula. Após a exibição do filme, sugerimos a aplicação de um jogo interativo com perguntas baseadas no filme ou série exibido.



3 Kahoot! – uma plataforma de jogos para competição em sala de aula



Serviço de streaming e vídeos no YouTube

Os serviços de streaming (videoteca virtual ofertada de forma paga ou gratuita) faz muito sucesso, pois disponibiliza vários filmes e séries para serem assistidos em casa. Essa diversidade de filmes e séries também pode ser utilizada pelo estudante. Ao propor uma temática histórica, já que o catálogo de filmes e séries disponibiliza vários exemplos, é importante que o aluno busque um filme ou série, assista-o e se aprofunde no conteúdo proposto. Posteriormente, o filme ou série escolhido pode ser debatido em sala de aula.

O Mecflix é um canal oferecido pelo Governo Federal, de forma gratuita, com aulas de vários temas das disciplinas escolares para auxiliar os estudantes.

Outra sugestão que podemos oferecer é a elaboração de um diário de cinema, no qual o aluno pode manifestar a sua crítica sobre o filme e fazer uso da linguagem cinematográfica aprendido em sala de aula. Essa proposta se encontra no livro *Movie takes: a magia do cinema na sala de aula* (2009), de autoria de Grace Cristiane e Janice Cristiane.



- 4 Serviço de streaming (Netflix, Mecflix)



Canais no Youtube para auxiliar na construção da linguagem cinematográfica

ENTRE PLANOS: Esse canal explora aspectos da linguagem cinematográfica, analisando cenas de séries ou de filmes.

Link para o canal:
https://www.youtube.com/channel/UCZq_CYXR0RJKqidapMPujaQ/featured



VAMOS CONVERSAR AGORA!!!



2

RAPHAEL PH: Esse canal do YouTube está sempre atualizando seus vídeos sobre filmes ou séries lançados recentemente. O canal fez um especial sobre filmes com temática histórica

Link do canal:
<https://www.youtube.com/user/rapha7000>

REFÚGIO CULT: Refúgio Cult, é um canal do YouTube que dá dicas de séries e filmes que estão no catálogo do serviço de streaming e que não são muito conhecidos pelo público em geral.

Link para o canal:
https://www.youtube.com/channel/UCfICE9dixPqec_EasQAqrw



ESQUECIDOS POR HOLLYWOOD?

3



JOGO PARA FILME

Criar um jogo não é algo difícil. Você deve decidir se o jogo será competitivo ou cooperativo. No competitivo haverá sempre um ganhador; no cooperativo, todos colaboram para atingir um só objetivo. Criamos um jogo para ser trabalhado em sala de aula, tendo como tema o filme² Deuses do Egito (2016). No jogo que criamos, o objetivo é que o aluno se aproxime do conhecimento sobre mitologia egípcia.



Aphopis é um grande monstro que deseja destruir o Egito. Deuses e humanos vão se unir para destruir Aphopis e salvar o Egito.

INSTRUÇÕES DO JOGO

- 1 De dois a quatro jogadores;
- 2 Tempo de duração: 15 minutos;
- 3 O jogo tem cartas que estarão disponíveis para os jogadores escolherem;
- 4 Acontece um sorteio para saber quem vai representar os personagens do filme e, em seguida, outro sorteio para saber quem vai iniciar a jogada;
- 5 O primeiro jogador, que retira uma carta de luta contra Aphopis; após a luta, o próximo jogador pratica o mesmo ato. Todos os jogadores têm a sua vez de lutar contra Aphopis;
- 6 A luta entre o jogador e Aphopis resulta no acúmulo de pontuação, ou seja, quem tiver maior quantidade de pontos ganha o combate;
- 7 Vence o jogo quem destruir Aphopis.

² A sobrevivência da humanidade se vê ameaçada quando Set, o impiedoso deus das trevas, apodera-se do trono do Egito e transforma o próspero Império em um caos. Na esperança de salvar o mundo e resgatar seu verdadeiro amor, um mortal chamado Bek forma uma improvável aliança com o poderoso deus Horus. Sua batalha contra Set e seus escudeiros atravessa o além e os céus para um confronto épico.

CARTAS DOS JOGADORES

FRENTE



VERSO



FRENTE



VERSO



FRENTE



VERSO



FRENTE



VERSO



FRENTE

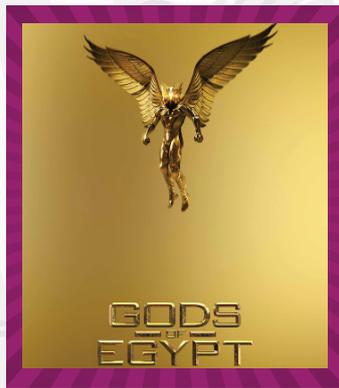


VERSO



CARTAS PARA OS JOGADORES

FRENTE



VERSO

OFERENDA AOS DEUSES

1 ponto de vida

Somente para personagens humanos

VERSO

ESCUDO

Força 5

Protege contra os ataques de Apophis

VERSO

Conhecimento 10 pontos

Trocar uma carta com qualquer jogador

VERSO

Força 10

Armas de ataque
Menos um ponto em Apophis

VERSO

FEITIÇO DE PROTEÇÃO

Menos 1 ponto de vida de Apophis
ou
um escudo para um jogador.

VERSO

ARTEFATO

Espada de SET

A cada desafio contra Apophis
você tira um ponto de vida
(2 rodadas)

VERSO

ESPADA EGÍPCIA

Força 10

Menos um ponto em Apophis

CASTAS DE APOPHIS

FRENTE



VERSO

DESTRUIR ARMAS DE ATAQUE

Carta permanece por duas rodadas

VERSO

TREVAS SOBRE O EGITO

Destruir 1 ponto de vida do jogador Deus

VERSO

VERSO

FEITIÇO DE MORTE

Menos 1 ponto de vida

VERSO

Retirar o escudo de qualquer jogador
carta volta para pilha de cartas

VERSO

Menos um ponto de vida para qualquer jogador com menos 5 pontos feitiço

VERSO

SERPENTE DO DESERTO

Menos dois pontos de vida

VERSO

Retira escudo do jogador da mesa



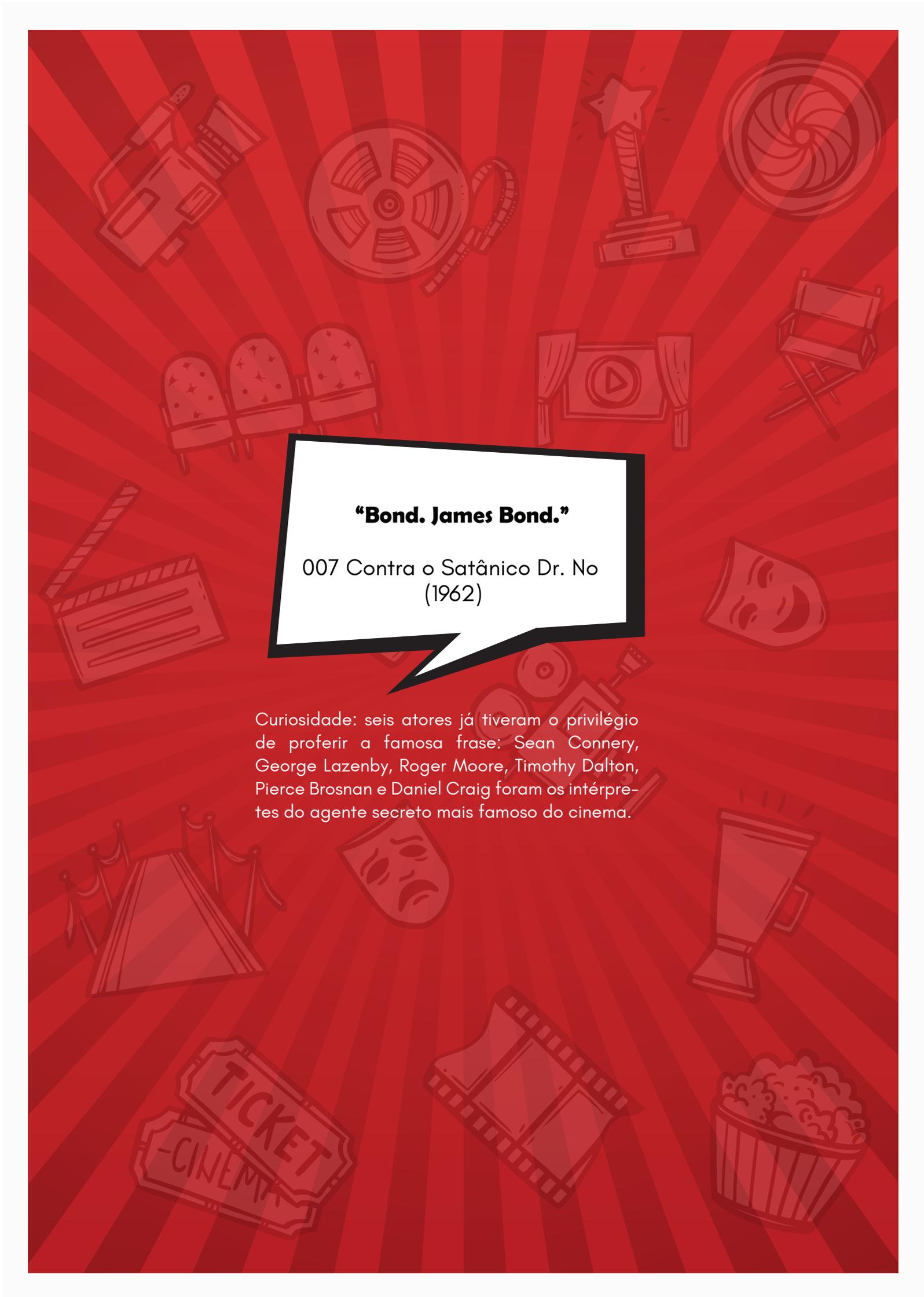
Sobre o jogo...

Esse jogo foi construído a partir de uma aplicação em uma pesquisa de mestrado, destinado a uma reflexão lúdica sobre o filme Deuses do Egito (2016). O filme, como já falamos em capítulos anteriores, pode ser trabalhado com outros vídeos complementares, aplicativos de interação ou com um jogo, conforme estamos sugerindo para vocês.

É preciso muita organização para aplicar um jogo, pois, às vezes, não dispomos de materiais suficiente. Por isso, uma forma de fazer essa atividade complementar é preparar os alunos, pelo menos duas aulas antes, sobre a atividade a ser realizada e demonstrar as regras do jogo. Uma sugestão é saber se a turma tem experiência com jogos de tabuleiro ou jogos de cartas. A partir disso, é fundamental fazer uma ligação entre o filme exibido e os jogos, de modo a priorizar uma conexão entre a consciência histórica e a didática da História.

A consciência histórica é uma forma de orientação temporal. O filme pode oferecer esse direcionamento através da sua narrativa. As narrativas fílmicas podem ser uma forma dinâmica de trabalho com os alunos, chegando à discussão de uma consciência histórica.

Trabalhar com filmes, séries e jogos, por si só, não permite mudanças no saber histórico dos alunos. Para isso, é preciso que eles estejam subsidiados por uma teoria e uma estratégia. Neste caderno interativo, sugerimos a didática da História, que visa unir a construção do método científico e a experiência com o tempo histórico adquirida pelo aluno.



“Bond. James Bond.”

007 Contra o Satânico Dr. No
(1962)

Curiosidade: seis atores já tiveram o privilégio de proferir a famosa frase: Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore, Timothy Dalton, Pierce Brosnan e Daniel Craig foram os intérpretes do agente secreto mais famoso do cinema.



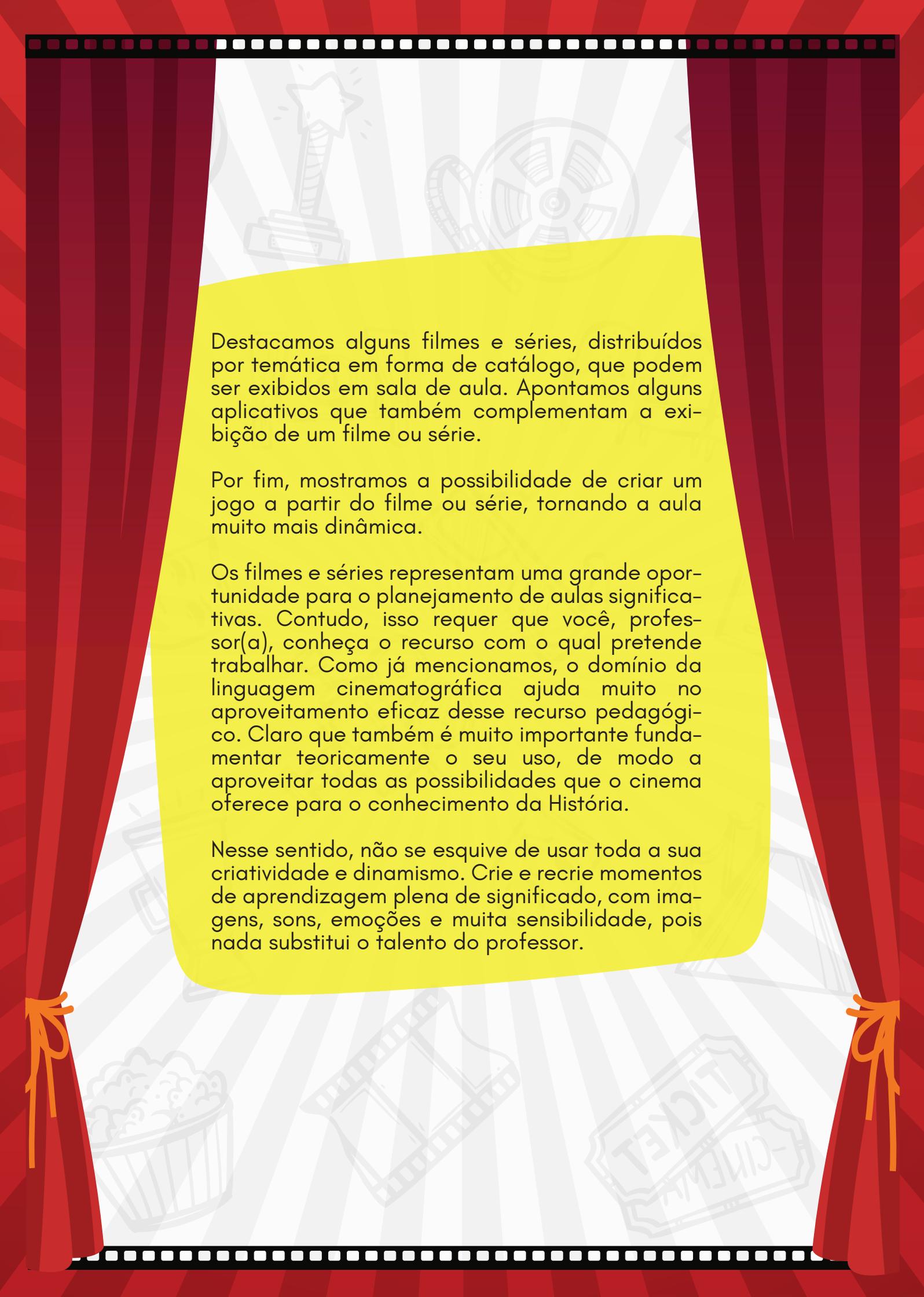
CONCLUSÃO

O propósito deste produto é proporcionar uma interação entre o/a professor/a e recurso didático, tão comum no ambiente escolar. Nesse caso, priorizamos o uso do filme ou série, que, muitas vezes, é exibido sem nenhum tipo de preparo, sem alcançar o resultado desejado. Talvez questionar o objetivo do uso seja um começo.

Exibir um filme para relacioná-lo ao conteúdo de História é um objetivo que precisa ser ampliado. É fundamental proporcionar ao aluno o questionamento, a investigação e a produção de conhecimento histórico, colaborando para sua orientação temporal. Neste produto chamamos essa orientação temporal de consciência histórica.

Neste produto, você viu a função da História como a capacidade de investigar e compreender passado, presente e futuro. Apresentamos o que é um filme e uma série. Ambos utilizam da mesma estrutura, que é uma narrativa e os códigos da linguagem cinematográfica. O formato de exibição pode ser diferente, já que o filme apresenta uma história completa e a série disponibiliza o enredo em episódios. A junção desses episódios forma uma temporada. Vale lembrar que tanto o filme quanto a série seguem uma linguagem cinematográfica.

Também destacamos a linguagem cinematográfica, que é a estrutura utilizada pelo diretor para a construção de um filme ou série. Esses códigos envolvem várias funções, como a elaboração do seu roteiro. O roteiro é uma estrutura narrativa, que possui começo, meio e fim. Nesse roteiro, temos as personagens, a trama e a classificação a partir de um gênero (terror, ação aventura, suspense etc.). Para um filme, a imagem é um dos elementos que compõe a sua narrativa. A gravação da imagem segue regras, como a seleção de cores, a definição do ambiente.



Destacamos alguns filmes e séries, distribuídos por temática em forma de catálogo, que podem ser exibidos em sala de aula. Apontamos alguns aplicativos que também complementam a exibição de um filme ou série.

Por fim, mostramos a possibilidade de criar um jogo a partir do filme ou série, tornando a aula muito mais dinâmica.

Os filmes e séries representam uma grande oportunidade para o planejamento de aulas significativas. Contudo, isso requer que você, professor(a), conheça o recurso com o qual pretende trabalhar. Como já mencionamos, o domínio da linguagem cinematográfica ajuda muito no aproveitamento eficaz desse recurso pedagógico. Claro que também é muito importante fundamentar teoricamente o seu uso, de modo a aproveitar todas as possibilidades que o cinema oferece para o conhecimento da História.

Nesse sentido, não se esquive de usar toda a sua criatividade e dinamismo. Crie e recrie momentos de aprendizagem plena de significado, com imagens, sons, emoções e muita sensibilidade, pois nada substitui o talento do professor.



“Hasta la vista, baby!”

- Exterminador do Futuro 2:
- Julgamento Final (1991)

A original foi usada em quase todo o mundo.

Curiosidade: em países que falam espanhol, a frase foi alterada para “Sayonara, baby”.

REFERÊNCIAS



BRASIL, Lei nº 13.006, de 26 de junho de 2014. Acrescenta § 8º ao art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. Brasília, DF: presidência da República, 2014. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/Lei/L13006.htm> Acesso em: 20 out. 2018.



<https:pt.wikiow.com/analisar-uma-cena-de-filme>



MODRO, Nielson Ribeiro. Cineducação 2: usando o cinema na sala de aula. Florianópolis, SC: UNIVILLE, 2006.



PRADO, Lúcia Fernanda da Silva. Cinema como proposta educativa. In: ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DE ALAGOAS (EPEAL), 5., 2010, Maceió. Anais [...]. Maceió: UFAL, 2010. Disponível em: <https://www.sociologiaemos.pro.br/wp-content/uploads/2019/03/CINEMA-COMO-PROPOSTA-EDUCATIVA.pdf> Acesso em: data.



SABADIN, Celso. A história do cinema para quem tem pressa. Rio de Janeiro: Editora Valentina, 2018.



biografia do autor



DAVID SILVA DIAS

David Silva Dias nasceu em São Luís do Maranhão, é licenciado em História pela Universidade Federal do Maranhão, possui seis anos de experiência em docência no Ensino Básico. Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica, da Universidade Federal do Maranhão - UFMA. Atualmente trabalha como técnico-administrativo no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão. IFMA - Monte Castelo.