

LUZ, CÂMERA, HISTÓRIA

(Projeto de Ensino em andamento)

Autores: Bárbara Bruna de SOUZA¹, Bruno Soares de OLIVEIRA¹, Caio Fernandes DIAS¹, João Lucas Serafini ALVES¹, Daniel Ivori de MATOS², Rafael Leonardo VIVIAN³.

Identificação Autores: ¹Alunos – Curso Técnico em Informática; ²Orientador – Curso Técnico em Informática;

³Coorientador – Curso Técnico em Informática.

Introdução. Através da linguagem cinematográfica e com foco na disciplina de História, o projeto tem como objetivo principal produzir materiais e ferramentas diversas que auxiliem os professores e alunos do ensino médio (bem como o público em geral), na compreensão de temas e processos históricos. De tal modo, busca-se disponibilizar formas para o trabalho e aprendizado com filmes, seja em sala de aula, pelo professor, ou mesmo o aluno, ao pesquisar determinado tema histórico. Para tal desenvolver-se-á um site onde conterà atividades e materiais diversos como (atividades, roteiros de análise, sinopses, análises de críticas cinematográficas etc.). Entende-se o filme enquanto um recurso de ensino, mas acima de tudo uma forma de escrita fílmica da história, pois traz diferentes elementos e representações dos que por vezes estão presentes nos livros didáticos. Por fim, o objetivo principal para a realização desse projeto é interagir com o aprendizado da matéria de várias formas, além de explorar diversas fontes e materiais.

Materiais e Métodos. Nas apreciações técnicas do projeto, todas as informações obtidas sobre os filmes utilizados serão armazenados em um site, contendo algumas críticas cinematográficas, onde os professores/alunos poderão retirar atividades relacionadas ao conteúdo exposto, assim podendo levar as atividades para sala de aula para uma melhor utilização e compreensão do conteúdo, tal como um *Quiz* para cada filme listado que após o usuário responder irá informar as respostas certas e erradas para o usuário. O site será criado para o público, os conteúdos serão separados por categorias para facilitar o usuário a ter uma melhor visualização e compreensão. Será desenvolvido utilizando linguagens como HTML, CSS, JavaScript, e PHP, mantendo um layout descontraído para atrair o público. As informações do site serão adicionadas com base nas pesquisas bibliográficas - leitura de arquivos -, busca por filmes, criação de resenhas, realizadas durante o ano de 2019 e 2020.

Resultados esperados. Grande parte das pessoas adquire conhecimento sobre processos históricos através de filmes (e outras mídias), de maneira informal, e formulam suas visões de mundo, de diferentes sociedades, culturas e ideologias. Assim, nota-se a necessidade de explorar tais aspectos, no âmbito educacional. Com o site, espera-se que possa servir de auxílio para os estudos de história sem tirar a importância das aulas presenciais, indicando filmes de acordo com sua classificação indicativa e seu contexto, espera-se principalmente que o *site* possa ser utilizado por alunos que possuem dificuldade para compreensão do conteúdo de História, e também por professores que buscam dinamizar suas aulas, contando então com a disponibilização de filmes.

Referências.

MATOS, Daniel. et al. Cinema & Educação: uma análise acerca de experiências da utilização do cinema como recurso de ensino. In: IX Congresso Nacional de Educação - EDUCERE. 2009. Curitiba. Anais (on-line). Disponível em <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2659_1217.pdf>. Acesso em: 02 abril 2019.

MEIRELLES, William Reis. O cinema na história: o uso do filme como recurso didático no ensino de história. *História e Ensino*, Londrina, v.10, 2004. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/11966>>. Acesso em: 15 maio 2019.

NOVA, Cristiane. O cinema e o conhecimento da história. *O olho da história*, Salvador, v.2, n.3, p.217-234, 1996. Disponível em: <https://www.academia.edu/300773/O_Cinema_Eo_Conhecimento_Da_Hist%C3%B3ria>. Acesso em: 17 abril 2019.