



ANAIS



III CEPIAL

CONGRESSO DE CULTURA
E EDUCAÇÃO PARA A INTEGRAÇÃO
DA AMÉRICA LATINA

Semeando Novos Rumos

www.cepial.org.br
15 a 20 de julho de 2012
Curitiba - Brasil



ANAIS



III CEPIAL

CONGRESSO DE CULTURA
E EDUCAÇÃO PARA A INTEGRAÇÃO
DA AMÉRICA LATINA

Semeando Novos Rumos

Eixos Temáticos:

1. INTEGRAÇÃO DAS SOCIEDADES NA AMÉRICA LATINA
2. EDUCAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO LATINO-AMERICANO:
SUAS MÚLTIPLAS FACES
3. PARTICIPAÇÃO: DIREITOS HUMANOS, POLÍTICA E CIDADANIA
4. CULTURA E IDENTIDADE NA AMÉRICA LATINA
5. MEIO-AMBIENTE: QUALIDADE, CONDIÇÕES E SITUAÇÕES DE VIDA
6. CIÊNCIA E TECNOLOGIA: PRODUÇÃO, DIFUSÃO E APROPRIAÇÃO
7. POLÍTICAS PÚBLICAS PARA O DESENVOLVIMENTO SOCIAL
8. MIGRAÇÕES NO CONTEXTO ATUAL: DA AUSÊNCIA DE POLÍTICAS
ÀS REAIS NECESSIDADES DOS MIGRANTES
9. MÍDIA, NOVAS TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO

www.cepial.org.br
15 a 20 de julho 2012
Curitiba - Brasil

ANAIS



Eixo 6

**“ CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
PRODUÇÃO, DIFUSÃO E APROPRIAÇÃO ”**

www.cepial.org.br
15 a 20 de julho de 2012
Curitiba - Brasil

EIXO 6- CIÊNCIA E TECNOLOGIA: PRODUÇÃO, DIFUSÃO E APROPRIAÇÃO

6.1. Ciência e Tecnologia: produção, difusão e apropriação

As sociedades contemporâneas também conhecidas por sociedades do conhecimento podem ser entendidas e analisadas sob múltiplos aspectos: tecnológicos, educacionais, culturais, políticos, informacionais, etc. O acesso ao conhecimento e às tecnologias, por parte das sociedades e dos indivíduos, é desigual, uma vez que as relações de poder estão distribuídas de maneira assimétrica, tanto em escala regional como mundial.

RESUMOS APROVADOS

AS POLÍTICAS DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA NA AMÉRICA LATINA (autor(es/as): Elias Marcos Gonçalves Dos Santos).

LUAMIM¹ - 20 ANOS CONSTRUINDO CIÊNCIA COM CONSCIÊNCIA (autor(es/as): Heliana Baía Evelin).

COMUNIDADE ESCOLAR E O USO DAS MÍDIAS E DAS NOVAS TECNOLOGIAS: DILEMAS E PERSPECTIVAS (autor(es/as): Jeovania Fabro Tomazi).

A DESCONSTRUÇÃO DA RAZÃO CIENTÍFICA EM BRUNO LATOUR (autor(es/as): Marcelo Puzio).

ANÁLISE CRÍTICA DO PROJETO RONDON SOB A LUZ DOS PRINCÍPIOS DA TECNOLOGIA SOCIAL (autor(es/as): Murilo Martins De Andrade).

MULTIPLICAR EXPERIÊNCIAS E CONSTRUIR ALTERNATIVAS: AS CARTOGRAFIAS SOCIAIS COMO TRABALHO DE TRADUÇÃO (autor(es/as): Otávio Gomes Rocha).

TERCEIRA IDADE E INCLUSÃO DIGITAL: CONSTRUINDO A INCLUSÃO DO IDOSO NUMA SOCIEDADE TECNOLÓGICA (autor(es/as): Roseli Odorizzi).

JORNALISMO E SAÚDE: UMA ANÁLISE PRAGMÁTICA DOS TEXTOS DOS JORNAIS EXPRESSO POPULAR E A TRIBUNA, DE SANTOS, ENTRE JUNHO E JULHO DE 2011 (autor(es/as): Vinicius Mauricio de Lima).

A UTILIZAÇÃO DO ENTRETENIMENTO COMO ALIADO NA EDUCAÇÃO (autor(es/as): Yuri Garcia Piedade Kurylo). Coordenador: Prf. Dr. Marcelo Stein de Lima Sousa (MADE-UFPR)



A UTILIZAÇÃO DO ENTRETENIMENTO COMO ALIADO NA EDUCAÇÃO

Alessandra Maia¹
Yuri Garcia²

Resumo:

O presente trabalho buscou apontar por meio de disciplinas, da grade curricular atual, como alguns produtos do entretenimento podem ser usados por professores e alunos para aproximar conteúdos densos da aula com a ajuda do lúdico e como tal método pode estimular a curiosidade e a interação entre a turma. A metodologia empregada foi o mapeamento de produtos midiáticos como filmes, seriados e jogos de videogame que apresentassem informações referentes às matérias de matemática, português, inglês, espanhol, francês, história, geografia, física, química, biologia, filosofia, sociologia e artes. Todavia, notou-se que para um estudo mais detalhado e próximo da realidade brasileira é preciso aplicar os achados deste trabalho em uma turma e comparar com uma outra que seria a de controle, para poder aferir a relevância do proposto neste estudo.

Palavras-chave: educação; entretenimento; mapeamento.

1 – Introdução

A globalização e os avanços tecnológicos fazem com que a sociedade se altere. Tais transformações atingem diversos segmentos, entre eles a educação.

As modificações ocorridas na sociedade trazem a necessidade de que a educação procure se adaptar a este novo cenário. Neste momento, os avanços tecnológicos e a globalização unem-se a diversos contextos sociais e culturais, formando novas gerações que possuem uma relação mais forte com as novas tecnologias.

Neste trabalho, as gerações escolhidas para problematizar a necessidade de uma apropriação do entretenimento no âmbito da educação são: a Y (nascidos entre 1977 e 1997) e a Z (os nascidos a partir de 1998). Por esta razão, as pesquisas realizadas pelo grupo de pesquisa Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog) também serão utilizadas como base. Uma vez que, estas demonstram que o entretenimento tem se transformado nas últimas três décadas (1980, 1990 e 2000) e com ele as habilidades cognitivas para se relacionar com o mesmo. Esta apropriação do entretenimento para a sala de aula pode ajudar a atrair os jovens para a leitura de obras literárias. Isso porque a Pesquisa Retratos da Leitura no Brasil realizada entre 2000 e 2006 revela que o número de analfabetos caiu de 40 mil para 35 mil. Contudo,

pesquisas na área mostram que as formas tradicionais da educação estão em crise. O incremento quantitativo nos índices de analfabetismo não é acompanhado de uma melhoria qualitativa dos mesmos. Se por um lado, o sistema educacional brasileiro vem sendo bem sucedido em incluir os estudantes que estavam fora da escola, por outro, o desempenho dos alunos fica muito aquém do desejado. (REGIS, TIMPONI e ALTIERI, 2011, p. 1)



De certa forma, pode-se afirmar que a primeira necessidade escolar é o aprendizado da leitura e que a escola se posiciona como um modelador da necessidade e capacidade de ler (Cf. CHARTIER e HÉBRARD, 1996).

Sendo assim, essa falta de interesse dos jovens pela leitura aliada a um crescimento de outras mídias, atuantes na vida cotidiana, é possível que haja uma necessidade de implementar novas estratégias de ensino aproveitando os recursos dessas mídias para ajudar na educação formal e no próprio incentivo à leitura.

Com a utilização de produtos de diversas mídias, acredita-se ser possível fazer com que o aluno/cidadão compreenda melhor o contexto social e econômico em que está inserido e possa desenvolver assim o seu senso crítico, com a ajuda do professor e familiares. Por isso, acredita-se que o uso do entretenimento em aula possa ser útil e ajude a contextualizar melhor o conteúdo ensinado. Ou seja, por meio de produtos culturais que se valem do lúdico e do entretenimento acredita-se ser possível cativar e prender a atenção de alunos e assim trocar conhecimentos tradicionais, incentivar a leitura e ainda desenvolver o senso crítico, mas vale frisar que estes pontos precisam ser o ponto de partida e não o de chegada, já que eles também fazem parte do senso comum hoje.

2 – Breve histórico da educação

A área de Comunicação Social tem como característica a interdisciplinaridade de estudos. Tal fator possibilita um rico diálogo entre os campos de comunicação e educação, assim como em muitas outras ciências. Por essa razão, questões como universalização do ensino, sistema de cotas, taxas de analfabetismo, entre outros, estão tão presentes no discurso midiático.

Na sociedade contemporânea, nota-se uma ligação direta entre leitura e educação. Na antiga Grécia (aproximadamente século VIII a.C.), berço do alfabeto, não há indícios de que o currículo escolar fosse formado por ensinamentos da leitura (HAVELOCK, 1996, p. 190). Isso se deve possivelmente ao fato de que, embora a sociedade grega possuísse essa nova invenção, poucos dominavam o seu uso. Vale frisar que o alfabeto surgiu, diferentemente do que muitos imaginam, em uma camada social mais baixa entre os gregos. Através de uma apropriação de um sistema de escrita puramente consonantal fenício, comerciantes e artífices gregos adaptaram o sistema para sua língua de origem e sua utilização ficou restrita a um pequeno grupo, o que, possivelmente, não permitiu o letramento da sociedade (GOODY & WATT, 2006, p. 40).



Com a propagação do alfabeto na Grécia, começa a haver um lento processo de letramento, onde, uma quantidade maior da população passa a ter a possibilidade de leitura, e por volta de 430 a.C. o ensino da leitura começa a ser inserido nas escolas, ganhando gradativamente mais importância.

Roger Chartier e Jean Hébrard, por meio de uma frase que Pierre Bourdieu proferiu em um debate, chamam a atenção para uma função da escola, que além de ensinar a ler, se preocupa com o desenvolvimento de uma “leitura mais hábil que pode se apropriar de diferentes textos” (CHARTIER e HÉBRARD, 1996, p. 241).

A partir da ligação entre leitura e educação, deve-se analisar assim as possíveis formas de melhorar o ensino no Brasil. Em 2001, o Instituto Pró-Livro – instituição privada que procura promover e incentivar a leitura no Brasil – lançou uma pesquisa intitulada “Retratos da Leitura no Brasil”, com o objetivo de fazer um levantamento sobre a penetração de livros no país, traçar perfil dos leitores, coletar dados sobre preferências, abordar a questão da compra de livros e de problemas que inviabilizam a leitura em algumas áreas. Sete anos depois, uma segunda edição da pesquisa é feita, visando utilizar os novos resultados como base de comparação, podendo analisar se houve algum crescimento na leitura, e em caso afirmativo, sua significância.

A pesquisa apontou resultados positivos, trazendo uma visão otimista da realidade do país. Porém torna-se necessário analisar o contexto em que a pesquisa foi feita e qual o foco que possuía. Não havia nenhum estudo sobre o ambiente escolar brasileiro, a pesquisa se reduzia a leitura de uma forma geral. Devido ao fato do estudo passar por um processo de universalização, com uma tentativa de 100% de inclusão de crianças em escolas, aliado ao incentivo crescente do governo e de órgãos privados a leitura, seria uma conclusão esperada ver que a leitura no país havia crescido.

Porém, de acordo com Regis, Timponi e Altieri, outras pesquisas mostram uma realidade menos otimista. Enquanto mais alunos possuem acesso à escola, o sistema de ensino vem piorando conforme o passar dos anos. A taxa de analfabetismo foi reduzida, no entanto, se possui uma taxa massiva de analfabetismo funcional. A autora Ana da Cruz afirma que,

o analfabetismo funcional, baixo-letramento ou semi-analfabetismo, neste estudo, é utilizado para designar a condição de pessoas ou grupos que sabem ler e escrever, no sentido de identificar e desenhar palavras no papel, mas não sabem, também, interpretar um enunciado e expressar-se na sua própria língua, utilizando-se com habilidade da leitura e da escrita, incorporando-as em seu viver, como elemento transformador de sua condição pessoal, dentro do âmbito cultural, social e de trabalho. (CRUZ, 2004, p. 5)

Segundo dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad/IBGE), um em cada cinco brasileiros de 15 anos ou mais (20,3% do total) são analfabetos funcionais,



ou seja, têm menos de quatro anos de estudo. A pesquisa, realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) entrevistou 153.837 pessoas em todo o país até setembro de 2009.

Contudo, quais são os motivos que implicam essa queda na educação? Os indicadores são diversos e vão desde as más condições de trabalho, preparação e remuneração oferecidas aos professores, péssimas instalações escolares e falta de recursos até a questão central deste estudo, a forma de aprendizado atual.

Embora o ensino esteja voltado, conforme dito antes, para ensinar a ler e a escrever, não se pode ignorar que tal ensino foi estruturado em uma época na qual a escrita era a tecnologia predominante. A leitura é importante, mas é necessário também explorar as outras formas de utilizá-la sem que seja diretamente em livros. É também necessário lembrar que existem formas de compreensão e assimilação de conteúdo através de outras mídias que não necessariamente envolvem leitura. O entretenimento, se bem empregado, pode ajudar a desenvolver o intelecto e conteúdo cultural do educando, de forma que o faça aprender enquanto se diverte.

O autor Don Tapscott apresenta em seu livro “A Hora da Geração digital” (2010) uma análise otimista das gerações Y e Z, apontando diferenças cognitivas em relação ao aprendizado e à capacidade de executar tarefas dos nascidos nessas gerações. A forma como o entretenimento se torna parte de suas vidas e se responsabiliza em determinados momentos por aprendizados importantes também é ressaltada no estudo. Os integrantes dessas novas gerações tendem a separar menos o trabalho do lazer, buscando normalmente uma integração maior entre os dois. Por isso, é necessário entender as diferenças que estão ocorrendo e tentar adaptar o sistema de ensino brasileiro de forma que se possa fazer um melhor uso das tecnologias disponíveis. Os livros eram tanto uma fonte de lazer quanto de ensino, podendo em diversas circunstâncias trabalhar junto, consolidando desta forma a educação de um indivíduo por meio do entretenimento, por isso é preciso aprender a utilizar a televisão, o cinema, os *videogames* e o computador com a mesma finalidade.

O autor ainda argumenta que o professor deveria dar uma aula em que os alunos fossem estimulados a descobrir sozinhos outras informações e o sistema educacional deveria dar mais atenção aos alunos (Cf. TAPSCOTT, 2010, p. 150). A partir do exposto, este trabalho busca propor ideias que ajudem a melhorar o sistema educacional brasileiro. E para tanto, se fará um levantamento de produtos culturais para investigar como o entretenimento poderia ser usado como um aliado na sala de aula. Isto será feito a partir



da análise jogos de videogame, filmes e seriados com o intuito de, ao menos tentar, entender como eles poderiam auxiliar os professores na aula e no incentivo à leitura.

A análise dos produtos midiáticos será realizada por meio das seguintes disciplinas escolares: matemática, português, inglês, espanhol, francês, história, geografia, física, química, biologia, filosofia, sociologia e artes. Assim, busca-se encontrar filmes, jogos e seriados que possam servir como auxílio à educação formal e que estimule a curiosidade dos alunos para procurar obras que tratem de temas clássicos encontrados nos produtos consumidos.

3 – As possibilidades do ensino com o entretenimento como um aliado

Em estudo, ainda em andamento, o grupo de pesquisa em Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog), da Faculdade Comunicação Social da Uerj, coordenado pela Professora Dr^a Fátima Régis, investiga se houve mudança nas habilidades cognitivas requeridas para as práticas de comunicação e fruição de produtos do entretenimento na Cibercultura. Para tanto, seriados das décadas de 1980, 1990 e 2000 foram analisados, as obras foram divididas em “Ação & Aventura” e “Líderes de Audiência”. A primeira parte do estudo constatou que as habilidades requeridas para assistir pode ter se transformado, mas se notou que desde as séries dos anos 1980 havia a presença de complexificação na narrativa, dentre as séries do primeiro grupo.

Atualmente a pesquisa está na fase dois, análise de videogames das décadas de 1980, 1990 e 2000. No entanto, em paralelo será realizado um estudo detalhado nas seguintes áreas: ciências cognitivas, educação, psicologia cognitiva/neurociência, design e semiologia. Essa experiência relatada e o texto “Estratégias multimídia de incentivo à leitura: estudo do caso Dom Casmurro” apresentado no Intercom de 2011, orientou o presente artigo a relacionar como filme, seriado e videogame podem servir como auxílio para o aprendizado de disciplinas da grade escolar.

Lembrando, mais uma vez, que os autores não consideram tais produtos do entretenimento como um substituto, todavia um aliado do professor na difícil tarefa de compartilhar e orientar os alunos na busca do conhecimento. Néstor García Canclini destaca que “a cultura é um processo de montagem multinacional, uma articulação flexível de partes, uma colagem de traços que qualquer cidadão de qualquer país, religião e ideologia pode ler e utilizar” (CANCLINI, 2010, p. 32), pode-se observar que, de modo geral, o autor leva em consideração a vida em um mundo globalizado com excesso de informação disponível, deste modo fica explícito o motivo pelo qual a tarefa do bom



educador é árdua, ao se tornar um dos responsáveis por nortear os estudantes a garimpar quais informações são relevantes e quais não.

Por meio do mapeamento da ideia de cultura compartilhada por autores das mais diversas disciplinas, Canclini apresenta que “pode-se afirmar que a cultura abarca o conjunto dos processos sociais de significação ou, de um modo mais complexo, a cultura abarca o conjunto de processos sociais de produção, circulação e consumo da significação na vida social” (CANCLINI, 2009, p. 41, grifos do autor). Este trecho ajuda a retomar o que foi discutido no parágrafo anterior. A partir do que foi destacado é possível traçar um paralelo com os estudos de Lev Vygotsky (1896-1934) e Jean Piaget (1896-1980). Os autores possuem entendimentos semelhantes quanto à forma em que se dá o aprendizado, um era interacionista e o outro construtivista, respectivamente. Ao passo que Vygotsky realçou os processos de trocas, ou melhor, a importância da interação do indivíduo com o meio em que vive, principalmente seu meio cultural e social. Piaget entendeu que as construções realizadas pelo sujeito só eram possíveis por causa da interação do sujeito com o seu meio – tanto social quanto físico –, e ao destacar a ação como o princípio elementar, estava afirmando a impossibilidade de haver construções sem a interação.

Deste modo, acredita-se que o exposto permite fundamentar, de forma mais coerente, a intenção dos presentes autores em aliar o entretenimento à sala de aula.

3.1 – Filmes e as possíveis apropriações pelo educador

Não é novidade a questão referente à inserção do cinema na educação. Alguns autores defendem a utilização de filmes na escola, outros apresentam formas de se utilizar o recurso e o senador Cristovam Buarque apresentou um projeto de lei em 2008, visando complementar o parágrafo 6º do artigo 26, Lei nº 9.394 de 20 de Dezembro de 1996, obrigando uma exibição de um mínimo de duas horas mensais de material audiovisual de produção nacional nas escolas da educação básica.

O objetivo do presente estudo não está em discutir a lei, ou em defender as formas como o cinema deve ser utilizado; pretende-se aqui, somente mostrar formas de se utilizar tal recurso e citar alguns autores que trabalham isso de forma prática.

A utilização de filmes em sala tem sido realizada de forma indireta, a partir da escolha dos professores em trazer para si tal responsabilidade. No entanto, é necessário que o professor saiba selecionar um filme que possibilite a extração de algo para contribuir para a sua aula e saiba lidar com problemas como calendário, horário e lugar. Além desses fatores iniciais, é importante que o educador consiga fazer uma “ponte” entre



a obra e a sua aula, ou seja, conseguir oferecer o suporte necessário para auxiliar a interpretação e o entendimento em sala.

O escritor e professor francês, Ollivier Pourriol descreve, em seu livro *Cinefilô*, a forma como consegue explicar questões complexas da filosofia com clareza através de filmes, sendo em sua maioria os mais voltados à massa. O professor ministra suas aulas em um cinema de Paris, para em seguida, fazer a conexão com os pensamentos filosóficos de diferentes autores.

No Brasil, também se possui autores que desenvolvem o assunto, por exemplo, Rosália Maria Duarte em seu livro *Cinema e Educação* (2002). A autora faz uma ligação entre pedagogia e cinema, por meio de um breve resumo da história do cinema e ainda dá alguns bons exemplos de como utilizar filmes em sala de aula. Segundo Viviane Klaus,

ao invés de seguir a tendência dominante – de tratar o cinema como mais um recurso didático para o ensino –, Rosália parte do entendimento de que a educação e o cinema são formas de socialização dos indivíduos e instâncias culturais que produzem saberes, identidades, visões de mundo, subjetividades. Assumindo que muitas das concepções veiculadas em nossa cultura têm como referência significados que emergem das relações construídas tanto entre alunos e professores quanto entre espectadores e filmes, a autora aponta o caráter extremamente educativo do cinema. A medida em que vai estabelecendo conexões entre o currículo nas salas de aula e o currículo no cinema, Rosália levanta questões importantes seja no que diz respeito às dimensões culturais do campo educacional, seja no que diz respeito ao próprio uso do cinema na educação escolarizada. (KLAUS, 2003, p. 171)

“Na Sala de Aula com a Sétima Arte – Aprendendo com o cinema” do professor e escritor João Luís de Almeida Machado (2008), baseado em experiências pessoais e em estudos sobre cinema e educação, descreve como utilizar filmes em sala de aula.

Através do já exposto acima, diferentes autores vêm trabalhando a questão, apresentando suas propostas fundamentadas pelo sucesso de suas experiências em sala. Abaixo, será feita a tentativa de apresentar os possíveis filmes a serem estudados de acordo com cada disciplina e valores éticos e morais que fazem parte de uma educação “ideal”.

Inicialmente, deve-se ter em mente a questão do entretenimento, ou seja, obras que sejam de interesse do público em questão. Devido à variedade e à idade que o público escolar possui, os filmes mais indicados seriam os mais voltados para a massa, com utilização de apelos visuais mais interessantes, narrativas rápidas e efeitos especiais. É importante ressaltar que tal análise da filmografia não é dada como a certa, mas apenas como a mais indicada, podendo variar de acordo com diversas circunstâncias como idade, acesso ao cinema, situação social e financeira, entre outros. A questão do amadurecimento dos alunos também é um fator determinante e o contexto em que os filmes são passados possuem inúmeras variáveis. Porém, a fim de facilitar, iremos adotar uma medida que inicia do mais *blockbuster* ao mais erudito, clássico ou *cult*.



Ao lidarmos com Português e línguas estrangeiras, pode-se mensurar o filme de acordo com seus diálogos. Levar em conta produções que não se utilizem de “gírias” e expressões, embora não sejam filmes de apelo ao público mais jovem, podem auxiliar a apropriação da norma culta da língua. Todos os detalhes da rica e complexa estrutura gramatical podem ser subtraídos de algum filme. Produções brasileiras de época mostram estruturas que não são mais usuais na linguagem oral, mas que continuam sendo objeto de estudo nas escolas e utilizadas na escrita. Adaptações de obras de autores como Machado de Assis, possuem a capacidade de além de apresentar formas mais refinadas de escrita, coloca o espectador em contato com as obras em si e tenta criar um diálogo com a versão escrita.

Produções americanas, inglesas, francesas, espanholas ou de qualquer país da América Latina podem fazer com que o aluno entre em contato com outros idiomas. Nesse caso, dependendo da circunstância e do intuito do professor, pode ser interessante utilizar filmes que possuam uma linguagem mais informal, uma vez que a linguagem oral utilizada em outros países não é algo do cotidiano e as gírias e expressões em outra língua também são um aprendizado válido.

A matemática pode ser captada por meio de filmes como “Gênio Indomável” (Good Will Hunting, 1997), do diretor Gus Van Sant, e em “Uma mente Brilhante” (A Beautiful Mind, 2001), de Ron Howard, que mostra a vida de gênios da matemática. Filmes de jogos também podem ajudar, dependendo de como os jogos são expostos. “A Cor do dinheiro” (The Color of Money, 1986), de Martin Scorsese, longa sobre trapaças em meio a jogos de *snooker* (também conhecido como sinuca). É possível aplicar noções geométricas através das jogadas ao longo do filme como uma forma de aprendizado. Os jogos de cartas como em “Quebrando a Banca” (21, 2008), de Robert Luketic, retrata as contagens de carta – consideradas ilegais nos cassinos – sendo feitas por brilhantes estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT) e supervisionadas por seu professor.

Os filmes de espíões como 007 costumam trazer noções de Geografia, ao retratarem um protagonista viajando pelo mundo, tentando resolver tramas causadas por organizações criminosas, ou até por governos de países inimigos. Além da questão das viagens, costumam retratar algumas realidades sobre crises, muitas das vezes, aumentando sua proporção para criar uma história épica. Outros exemplos de heróis viajantes são Indiana Jones, Ethan Hunt da série Missão Impossível etc. É interessante ressaltar que são filmes considerados somente entretenimento, mas possuem algo que se possa ser trabalhado. O último filme de Indiana Jones traz, além das viagens pelo mundo



do carismático herói, uma série de mitos e teorias conspiratórias interligadas para criar uma proposta final em que alienígenas são responsáveis pelo mito da cidade perdida de *El Dourado*. Tudo isso acontece em meio à guerra fria, misturando ação, comédia, história, geografia e uma série de efeitos especiais.

O campo da História talvez seja o mais fácil de trabalhar com filmes. Muitos filmes que não se passam no presente, podem apresentar recortes históricos interessantes, podendo variar entre filmes feitos no passado, ou filmes que retratam o passado. Os épicos, famosos por sua produção grandiosa, com grande orçamento, efeitos especiais de última geração, figurinos realistas e inúmeros figurantes participando de batalhas muito bem coreografadas costumam possibilitar uma espécie de imersão na antiguidade. Na cena em que o gladiador Maximus, vivido por Russell Crowe no filme de Ridley Scott “Gladiador” (*Gladiator*, 2000), entra no Coliseu, a câmera mostra uma perspectiva interna de uma recriação computadorizada da arena, permitindo imaginar como seria estar no lugar de um gladiador vendo o coliseu lotado. O filme recria a sociedade romana e traz ainda personagens importantes da história romana como o imperador Marco Aurélio e seu filho Commodus (que também ascendeu ao poder, porém sem nenhum indício histórico de ter assassinado o próprio pai), porém, ambos sofrendo algumas alterações para se encaixar ao roteiro.

O diretor Ridley Scott, pode ser considerado um excelente exemplo para se estudar. Com suas produções de alcance da massa e uma carreira formada por inúmeros filmes que retratam o passado, pode-se apontar inúmeros filmes em sua filmografia que podem dialogar com a sala de aula. “Os Duelistas” (*The Duelists*, 1977), seu primeiro filme, é a história de dois soldados que se desentendem e passam por vários duelos ao longo da película. O filme ainda acompanha a vida política de Napoleão como pano de fundo para compor o contexto dos protagonistas. “1492 – A conquista do Paraíso” (1492 - *Conquest of Paradise*, 1992) narra o descobrimento da América por Cristovam Colombo. “Cruzada” (*Kingdom of Heaven*, 2005) retrata a Jerusalém do século XII. E recentemente, em nova parceria com Russel Crowe, “Robin Hood” (2010) uma adaptação da lenda do herói/ladrão, apresentando uma parte mais realista da vida na Inglaterra do século XIII e tentando propor uma nova explicação para o surgimento do protagonista.

Os filmes de ficção que tratam, por exemplo, de genética podem facilitar a compreensão de questões da Biologia. Longas sobre manipulação celular, ou mesmo sobre mutações e evolução como a série “X-Men” (2000), “X-Men 2” (2003) de Brian Singer, “X-Men 3 – O Confronto Final” (*X-Men – The Last Stand*, 2006) de Brett Ratner, “X-Men Origens: Wolverine” (*X-Men Origins: Wolverine*, 2009) de Gavin Hood e “X-Men:



Primeira Classe” (X-Men: First Class, 2011) de Matthew Vaughn podem ajudar o aluno na assimilação de um conteúdo tão complexo. O filme “Splice – A nova espécie” (Splice, 2009), do diretor Vincenzo Natali, mostra dois cientistas combinando o DNA de diferentes animais para criar uma nova espécie. “Planeta dos Macacos – A Origem” (Rise of The Planet of the Apes, 2011) apresenta tentativas de criar substâncias, que curem doenças que atacam o cérebro humano como o mal de Alzheimer, testadas em macacos e possibilitando uma inteligência mais avançada aliada a uma capacidade de aprendizado crescente.

Questões de química surgem frequentemente nos aparatos maléficos dos antagonistas do cinema. Armas que possuem efeitos catastróficos, bombas que serão lançadas em cidades e ácidos que queimam os inimigos. Os “mocinhos” do cinema atual precisam ser bons alunos de química ou correm o risco de falharem em suas missões. As comédias exploram as possibilidades de se adaptar a história do “Médico e o Monstro”, de 1886, do escocês Robert Louis Stevenson. Na versão de 1963 de “O Professor Aloprado” (The Nutty Professor), dirigido e estrelado por Jerry Lewis, um professor cria uma poção para melhorar sua vida social. Em 1996, o diretor Tom Shaydac, cria uma versão com o mesmo título, adaptando para a procura em diminuir o peso, contextualizando a história para uma época em que a obesidade começa a alarmar os EUA e a busca pelo corpo ideal marca a sociedade. O filme, estrelado por Eddie Murphy, foi um sucesso de bilheteria e rendeu uma continuação em 2000, “O Professor Aloprado 2 – A Família Klump” (Nutty Professor 2 – The Klumps).

Os conceitos da Física serão sempre uma das melhores maneiras de se “desmascarar” os filmes de ação. Com voos e pulos que desafiam a gravidade como o dos super-heróis “Thor” (2011), de Kenneth Branagh, “O Incrível Hulk” (The Incredible Hulk, 2008), de Louis Leterrier, e “Superman – O retorno” (Superman Returns, 2006), de Bryan Singer. Armas e utensílios inexistentes no mundo real como em “Batman Begins” (2005) e “Batman – O Cavaleiro das Trevas” (The Dark Night, 2008), de Christopher Nolan. Ou o filme “O Procurado” (Wanted, 2008), de Timur Bekmambetov, em que um grupo de assassinos profissionais possui habilidades sobre-humanas como atirar com pistolas de forma que a bala consiga fazer curva.

A mitologia também tem se destacado nas produções dos últimos anos. A mitologia grega e suas batalhas renderam épicos que trouxeram muito sucesso e um vasto território a ser explorado. “Tróia” (Troy, 2004), de Wolfgang Peterson, apresenta uma adaptação da obra de Homero, “A Ilíada”. “300” (2006), do diretor Zack Snyder, é baseado na Graphic novel homônima, escrita por Frank Miller, que retrata a Batalha da Termópilas, travada na



Grécia por volta de 480 a.C. “Fúria de Titãs” (Clash of the Titans, 2010), de Louis Leterrier, mostra o mito de Perseus, filho de Zeus, e suas batalhas para salvar o mundo mortal da ira dos deuses.

A mitologia anglo-saxônica também aparece no cinema em exemplos como o poema-épico que virou filme em mais de uma ocasião. Contudo, só atingiu grande sucesso em 2007 nas mãos do diretor Robert Zemeckis com a animação feita com uma tecnologia de captação de movimentos, “Beowulf”.

Pode-se perceber que até os filmes da franquia dos piratas de enorme sucesso baseada na atração do parque temático da Disney com “Piratas do Caribe – A Maldição do Pérola Negra” (Pirates of the Caribbean – The Curse of the Black Pearl, 2003) , “Piratas do Caribe – O Baú da Morte” (Pirates of the Caribbean – Dead Man’s Chest, 2006), “Piratas do Caribe – No Fim do Mundo” (Pirates of the Caribbean – At World’s End, 2007), dirigidos por Gore Verbinski e “Piratas do Caribe – Navegando em Águas Misteriosas” (Pirates of the Caribbean – On Stranger Tides) de Rob Marshall que contam sempre com a performance de seu protagonista Jack Sparrow – uma espécie de Indiana Jones dos mares – misturando ação, aventura e humor em uma atuação que já rendeu uma indicação ao Oscar para o ator Johnny Depp, há um fundamento mítico em todas as histórias criadas até o momento. Sempre baseados em verdadeiros mitos piratas e algumas lendas como a Fonte da Vida – trama do último filme – as produções tem alcançado enorme êxito nas bilheterias.

Noções de Filosofia e Sociologia – disciplinas recentemente reinseridas no currículo escolar – são exemplificadas de forma muito clara em filmes com tramas mais complexas. Lembrando que tais filmes não precisam ser necessariamente produções sem atrativos para o público jovem. Em 2005, o diretor James McTeigue trouxe para o cinema a Graphic Novel “V de vingança” (V for Vendetta), de Alan Moore. A obra possui referências a modelos políticos como o anarquismo e o totalitarismo (nesse caso específico muito similar ao regime Nazista implantado por Adolf Hitler na Alemanha). Ao analisar as atitudes do ser humano em meio as suas relações sociais e como a política age nesses processos, é possível interpretar o filme em meio a questões políticas e sociológicas. Com o tom questionador do protagonista, em seus diálogos, em meio a versos elegantes e inteligentes, podemos encontrar questionamentos sobre o mundo, o ser humano ou simplesmente seu belo texto de apresentação utilizado ao salvar a personagem Evey Hammond (Natalie Portman). Confira o discurso no original:

Voilà! In view, a humble vaudevillian veteran cast vicariously as both victim and villain by the vicissitudes of Fate. This visage, no mere veneer of vanity, is a vestige of the vox populi, now vacant, vanished. However, this valorous visitation of a bygone vexation stands vivified and has vowed to



vanquish these venal and virulent vermin vanguarding vice and vouchsafing the violently vicious and voracious violation of volition! The only verdict is vengeance; a vendetta held as a votive, not in vain, for the value and veracity of such shall one day vindicate the vigilant and the virtuous. (V for Vendetta)

E em português:

Um humilde veterano do teatro de variedades, escalado como vítima e vilão pelas vicissitudes do destino. Esta máscara não é um mero vestígio de vaidade. É um vestígio da *vox populi*, que não mais existe. No entanto, esta valente visita de um irritante ser ultrapassado, visa varrer esses vermes venais e virulentos da vanguarda do vício que permitem a viciosa e voraz violação da vontade. O único veredito é vingança, uma vendeta em forma de voto, não em vão, pelo valor e veracidade de tal, será um dia justificada pelos vigilantes e virtuosos. (*V de Vingança*)

Há algo errado? Será que somos livres? São outras questões que surgem ao longo de um filme repleto de cenas de ação, suspense e efeitos especiais. Perguntas levantadas por um personagem fictício podem inspirar personagens reais e um filme complexo, interessante e questionador se apresenta por meio de seu sucesso nas bilheteiras.

Dentre todos os sucessos de bilheteria, talvez a trilogia “Matrix” (The Matrix, 1999, 2003 e 2003), dos irmãos Andy e Lana Wachowski, possa se destacar como uma possibilidade muito interessante para ser usada em sala de aula. Os filmes são grandes produções cinematográficas da cultura *pop*, que alcançaram valores incríveis de bilheteria e apresentam tudo que um *Blockbuster* precisa: lutas de *Kung-Fu* coreografadas, explosões, tiros, efeitos especiais, visual *High-Tech*, personagens vestidos com roupas de couro e óculos escuros, paredes se quebrando, prédios se demolindo e, claro, um romance. Porém, além da estética e de sua ação quase ininterrupta, o longa é marcado por questões curriculares. A começar pela Filosofia, que na película aparecia como se fosse o ponto principal, ou melhor, o mais visível. Os diálogos do filme são quase todos filosóficos e aparecem até em meio às lutas. Nota-se eternos questionamentos e debates filosóficos ao longo do filme e enquanto cada personagem defende suas perspectivas. O protagonista Neo (vivido por Keanu Reeves) se coloca como um questionador, aberto e sempre procurando absorver as informações e entender o mundo que o cerca. Com o desenrolar da narrativa, o Agente Smith (antagonista vivido por Hugo Weaving) começa a se rebelar contra o sistema e a abandonar suas crenças e certezas, se tornando um outro personagem que procura entender tudo por meio de perguntas e exposição de dúvidas, mas sempre visando fazer o mal.

O real é questionado na obra ao perceber que o mundo em que se vive é apenas um programa de computador, como alegoria da caverna de Platão. A partir dessa premissa outras questões como escolha, destino, etc. são desenvolvidas. Pontos políticos e sociológicos também podem ser encontrados, guiados pela guerra entre humanos e máquinas.



A física é constantemente desafiada no filme, mas com um detalhe interessante, há uma explicação coerente por trás. Como grande parte das cenas de ação, se passa dentro de um programa de computador, as leis impostas não são reais, apenas ilusórias, o que faz com que as leis da física não sejam totalmente aplicáveis. Ao descobrir como lidar com essa premissa, o protagonista consegue se dotar de poderes sobre-humanos como voar, reviver os mortos, entrar no corpo de seus inimigos para fazê-los explodir e se quebrar em pedaços. A biologia também aparece em ocasiões distintas no filme, como quando o Neo coloca as mãos no coração de Trinity, forçando-o a voltar a bater, ou na cena em que o vilão Merovíngeo coloca uma substância na sobremesa de uma mulher em seu restaurante e explica as reações esperadas através de uma interessante demonstração da biologia humana, sempre citando a lei de causa e efeito. Do lado de fora da Matrix, no “mundo real”, questões como a energia do corpo humano, a dormência muscular após anos de falta de uso e a dificuldade de adaptação à claridade após abrir os olhos pela primeira vez são colocadas em discussão.

O filme também possui uma construção mitológica forte, expondo questões clássicas como o herói que está destinado a salvar os oprimidos, o oráculo que vai guiá-lo, o vilão que possui uma ligação forte com o herói, podendo ser visto até como sua versão negativa, possuindo uma história que os une (aonde um acaba sendo responsável direta ou indiretamente pela criação do outro). É possível apontar diversos detalhes do filme que podem ser utilizados em sala de aula, talvez por isso “Matrix” tenha tanto valor em uma perspectiva acadêmica.

Outra questão muito interessante para a educação é a possibilidade que o cinema possui de adaptar obras literárias. Recentemente, uma importante obra da cultura brasileira baseada no livro de Jorge Amado ganhou sua versão cinematográfica, “Capitães de Areia” (2011) de Cecília Amado (neta do autor) e Guy Conçalves”. O filme mostra uma realidade de Salvador na década de 50 em meio à pobreza, à violência e às belas paisagens da Bahia. Outra obra é o filme “Era Uma Vez...” (2008), de Breno Silveira, uma nova leitura de Romeu e Julieta para um contexto mais adequado à cidade do Rio de Janeiro, explorando a dualidade existente em Ipanema entre a alta classe morando na beira da praia e a favela, localizada três quadras atrás.

Na literatura internacional, podem-se encontrar adaptações das maiores obras espalhadas ao longo da história do cinema. Além da versão “carioca” da peça shakespeariana “Romeu e Julieta”, houve inúmeras adaptações de formas diferentes. Desde a versão contemporânea “Romeu + Julieta” (1996), de Baz Luhrmann, contando com uma estética e trilhas sonoras da cultura *pop* até “Romeu tem que morrer” (Romeo



Must Die, 2000), de Andrzej Bartkowiak, em que a versão, ou ganha um final completamente inovador em que ambos vivem e o protagonista é um grande lutador que procura se vingar do assassino de seu irmão. Nesse caso, o filme é considerado mais uma apropriação de alguns elementos centrais da peça como o amor (menos explícito) entre um casal de famílias rivais, representados por seus negócios ilícitos, com uma narrativa mais voltada a extração de ação e um caráter dramático mais reduzido. Porém, uma forma interessante de utilizá-lo poderia ser justamente através da comparação entre as histórias, realçando suas diferenças e similaridades.

Muitas Peças de Shakespeare já viraram filmes, mas talvez o autor com maior destaque no cinema possa ser o irlandês Bram Stoker. Seu sucesso literário “Drácula” foi escrito apenas dois anos após a invenção do cinema, mas possivelmente é uma das obras mais adaptadas da história cinematográfica. Embora não se possa afirmar que o livro tenha sido lido amplamente por gerações mais jovens, sua história é conhecida e foi bem difundida por meio da sétima arte. O mesmo ocorre com “Frankenstein”, de Mary Shelley, “Os Três Mosqueteiros”, de Alexandre Dumas, entre outros.

O cinema possui muita similaridade com a arte, portanto, se bem trabalhado há a possibilidade de aproveitar a estética dos filmes para fazer uma comparação com os movimentos artísticos mais importantes, um bom exemplo dessa ligação é o reflexo do movimento expressionista nos filmes produzidos na Alemanha, criando o Cinema Expressionista Alemão. Embora esse movimento artístico cinematográfico seja pertencente ao cinema preto-e-branco da década de 1920 e 1930 – o que apresenta uma dificuldade um pouco maior ao tentar trabalhá-los na sala de aula – outras formas de se explorar a disciplina pode ser empregada. O exemplo acima é utilizado mais com a finalidade de mostrar a ligação entre ambos.

Outra forma de trabalhar o assunto é através de filmes que trabalham a vida e obra de alguns artistas. O filme de Woody Allen, “Meia-Noite em Paris” (Midnight in Paris, 2011) mostra o encontro do protagonista com diversos artistas na Paris da década de 20. É possível citar aparições como a de Pablo Picasso, Salvador Dalí e Paul Gauguin e de diversos outros artistas incluindo fotógrafos, escritores, poetas etc. Há também diversos filmes sobre artistas, baseados em bibliografias, diários, ou até mesmo, a tentativa em explicar os mistérios por trás de um quadro como em “Moça com Brinco de Pérola” (Girl with a Pearl Earring, 2003), de Peter Webber, sobre o famoso quadro do pintor Johannes Vermeer.

Vale lembrar também o interesse do cinema em retratar a vida de ladrões de obras de arte. Filmes como “Thomas Crown – A Arte do Crime” (The Thomas Crown Affair,



1999), de John McTiernan, e “A Armadilha” (Entrapment, 1999), de Jon Amiel, nos mostram uma trama em que ladrões que possuem dinheiro roubam quadros apenas pela apreciação.

As películas aqui apresentadas são apenas algumas possibilidades, de um enorme universo. Os professores e alunos podem encontrar outras distintas que apresentem esses e outros conteúdos das disciplinas aprendidas no colégio e cobradas em vestibulares. Porque deve haver outros produtos que trabalham muito melhor diversas questões da grade curricular e que estimule a curiosidade da criança. O mesmo é válido para os seriados e jogos de videogame.

3.2 – Videogame e seriados

Diferentemente dos longas, que duram apenas algumas horas, as séries e os videogames, em sua maioria, não poderiam ser trabalhados na íntegra durante uma aula. Contudo, podem ser discutidos a partir de exercícios que estimulem o aluno a compartilhar com a turma pequenos trechos relacionados ao assunto estudado na disciplina (podem ser por meio de vídeo encontrado no YouTube ou no DVD do produto). Por meio deste estímulo, o aluno pode desenvolver a sensibilidade para enxergar o conteúdo das disciplinas em meio a seu universo.

Assuntos relacionados à matemática e ao português são mais difíceis de serem encontrados em jogos e seriados, mesmo caso relatado em relação ao filmes. No entanto, ao buscar seriados produzidos no Brasil e, principalmente, que retrate uma época distante pode-se encontrar o uso mais cuidadoso do idioma, mas no geral, se observa os sotaques regionais, locais e as gírias, como nas próprias novelas.

Ainda em relação à série, outra investigação interessante é confrontar o modo dublado ao modo no idioma original com a legenda em português, isto é dito, por notar a tentativa em aproximar o produto da cultura local, tanto pelo uso de gírias quanto de personalidades mais conhecidas pelo público. Enquanto, nos jogos, excetuando os criados com a finalidade de explorar o português, não houve registro. No entanto, pode-se citar o “Inferno de Dante” (Dante’s Inferno, 2010) como um exemplo de jogo ligado à literatura, em que se vive a aventura de Dante na história escrita por Dante Alighieri’s.

Quanto à matemática, há uma série em que o protagonista por meio de cálculos matemáticos auxilia o FBI (em inglês, Federal Bureau of Investigation) em investigações criminais, “Numb3rs” (2005-2010), fora essa em que o foco é a disciplina, em episódios isolados de “Dois homens e meio” (no original, Two and a Half Men, 2003-), “Eu, a Patroa



e as Crianças” (My Wife and Kids, 2001-2005), “Todo mundo odeia o Chris” (Everybody Hates Chris, 2005-2009) e muitas outras, encontra-se referência à disciplina. Há *games* como o “Tomb Raider” (1996-), “Skyrim” (2011) e “Wii Fit” (2007) que exigem o raciocínio matemático para passar uma determinada fase, apenas alguns exemplos.

“Spartacus” (2010-) e “Roma” (Rome, 2005-2007), tratam mais especificamente como seriam as relações pessoais de personagens da história romana, enquanto em “The Tudors” (2007-2010) se pode vivenciar o período inglês em que Henrique VIII governou. Em jogos como “God of War” (2005-) e “Assassin’s Creed” (2007-), “Ceasar III” (1998), “Empire Earth” (2001-), “Civilization” (1991-), “L.A. Noire” (2011) o jogador pode ter contato com a mitologia grega, com o período da renascença, com o império romano, passar pelos homens das cavernas até a conquista espacial, ou mesmo com outras civilizações ou os EUA nos anos 1940. Estes produtos podem estimular curiosidade em buscar o que está retratando a realidade dos fatos e o que é mera ficção.

As obras já citadas também podem ser usadas para explorar temas geográficos como a relação do homem com a terra, especificidades de regionais, as formações rochosas, a localização das cidades, rios, lagos, entre outros. Outras séries como “C.S.I.” (2000-), “Criminal Minds” (2005-), “O Mentalista” (The Mentalist, 2008-), “The finder” (2011), em muitos episódios exploram e destacam os espaços das regiões em que estão. Jogos de RPG exigem certo conhecimento nesta disciplina e os que possuem um mapa bem amplo faz com que o jogador aprenda a trabalhar com as noções exigidas para entender o mapa e realizar a missão em menos tempo.

Séries cujo mote é a ficção científica trabalham a física, às vezes, em um nível mais avançado, por exemplo, “Fringe” (2008-), “Arquivo X” (The X-Files, 1993-2002), “Heroes” (2006-2010), “Jericho” (2006-2008), “Lost” (2004-2010), “Sobrenatural” (Supernatural, 2005-). Uma que foge à temática explicitada é “The Big Bang Theory” (2007-) em que os protagonistas masculinos são físicos e engenheiros e a feminina uma garçonete/atriz (que pode representar o espectador e as suas dúvidas em relação ao universo oferecido). Nos jogos quase tudo é física, mas o desconhecimento não impede o bom desempenho.

A química aparece bastante em seriados e videogames de investigação criminal. Mas é curioso observar que “Breaking Bad” (2008-), além de explorar a disciplina, apresenta o uso que o personagem principal, um professor de química, faz dela ao descobrir que está com câncer e sem dinheiro para o tratamento. Em “Skyrim” (2011) o jogador trabalha com alquimia para criar poções e conseguir outras missões.



Idiomas mais comuns na grade curricular são inglês, espanhol e francês. Assistir e jogar nos idiomas de origem, apenas se orientando pelo contexto do diálogo (ou com a ajuda da legenda, se houver), pode ajudar o indivíduo a desenvolver uma sensibilidade auditiva e a incluir novas palavras em seu repertório. Todavia, o contato com a língua francesa e espanhola é maior em obras cinematográficas.

“Simpsons” (The Simpsons, 1989), “Friends” (1994-2004) e muitas outras apresentam obras de artistas famosos, como pinturas, esculturas etc., relacionando com o cotidiano dos personagens, o que aproxima e desmistifica a obra de arte, mas nem sempre é dito de quem é a peça ou mesmo se ela é considerada “arte”. Como na série, independente do jogo pode aparecer obras de arte, ou mesmo referências a uma, descobrir a quem pertence é uma espécie de investigação e compartilhar com os colegas é uma forma de estimular a curiosidade. Sem contar que pode fazer com que haja uma busca a outras referências à arte no cotidiano.

A biologia é bastante trabalhada em canais como o Discovery, assim como o History explora os eventos históricos. No entanto, “Bones” (2005-), “C.S.I.” (2000), Grey’s Anatomy (2005-), “Dexter” (2006-), e outras séries investigativas, tentam tornar mais próximo os ramos de estudo em biologia como o da anatomia, da zoologia, da genética, da botânica, em diante. Há jogos que exploram a capacidade de cuidar de animais de estimação ou mesmo operar. E, desde que seja feita uma pesquisa para constatar a veracidade da informação recebida, é possível relacionar com temas externos à ficção e mais imediato como a composição do que fará parte de sua refeição.

“House” (2004-2012), “Lances da vida” (One Tree Hill, 2003-2012), “Criminal Minds” (2005-) apresentam ideias de filósofos mais diretamente, na maioria das vezes, o que pode fazer com que o espectador procure conhecer melhor o autor e o contexto em que a frase surgiu. Assim como de forma indireta ao questionar o sentido da vida. Os *games* ajudam a relativizar esse ponto quando em determinado momento ocorre o “Game Over” e é possível reiniciar o de onde parou ou do início da fase. Todavia, o jogo “Heavy Rain” (2010) não apresenta este momento, ou melhor, ao perder o personagem a narrativa prossegue sem ele.

É interessante observar como questões sociológicas aparecem com mais frequência em séries de humor-crítico, por exemplo, “American Dad” (2005-), “Family Guy” (1999-), “Casseta & Planeta” (1994-). Enquanto, seriados e games de cunho histórico apresentam as configurações sociais vigente. Em “SimCity” (1989-), a sociedade se desenvolve a partir dos recursos que o jogador/prefeito proporciona à cidade. Dessa



maneira, é possível ver desde o estágio inicial do jogo como as suas ações interferem na evolução da urbe.

Steven Johnson levanta uma questão também relacionada com o jogo citado a pouco, “por que um menino de sete anos de idade absorve as complexidades da economia industrial na forma de jogo, quando o mesmo tema faria com que saísse de uma sala de aula aos berros?” (JOHNSON, 2005, p. 27) ela faz ainda mais sentido quando se observa a complexificação dos produtos e das formas de apropriação cultural.

4 – Considerações finais

Como se tentou expor durante todo o trabalho, os meios de comunicação têm passado por constantes processos de aprimoramento. As novas gerações têm desenvolvido processos cognitivos de aprendizagem, interação e execução de tarefas. Com essas constantes mudanças ocorrendo na sociedade e nas ferramentas disponíveis para o ensino, a escola possui a possibilidade de se desenvolver e explorar novas formas de aprendizado. As gerações Y e Z estão acostumadas com um mundo digitalizado repleto de informação e entretenimento. Por que não tentar utilizar novas formas de ensino a fim de complementar a educação? “Como Marshall McLuhan em 1967: A criança de hoje fica atônita ao entrar no ambiente típico do século XIX que ainda caracteriza as instituições educacionais, nas quais a informação é escassa, mas ordenada e estruturada em discursos, assuntos e horários fragmentados e classificados” (MCLUHAN *apud* TAPSCOTT, 2010 p.157).

Os filmes, jogos de videogame e seriados são algumas das possíveis formas de se complementar o ensino. Por meio do entretenimento é possível que o aprendizado ocorra com mais facilidade. O lazer pode ser utilizado como um recurso didático, desde que, bem aproveitado pelo tutor.

É importante destacar, mais uma vez, que o teor/conteúdo dos jogos, filmes e seriados não são o alvo deste levantamento. Porque este estudo está levando em conta o aparecimento de pontos relacionados com as disciplinas curriculares. E concorda com Johnson quando o autor afirma “que há outra forma de avaliar a virtude social da cultura popular, uma que analise a mídia como uma espécie de treinamento cognitivo e não como uma série de lições de vida” (JOHNSON, 2005, p. 12).

O mapeamento foi importante para ajudar a encontrar produtos do entretenimento capazes de apresentar conhecimentos inerentes a disciplinas escolares em geral. No



entanto, também se notou a necessidade de fazer um estudo mais prático para constatar as informações apresentadas ao longo deste estudo preliminar.

Lembrando que neste trabalho limitou-se a enfatizar apenas três produtos midiáticos as possibilidades de aliar o entretenimento à educação, mas existem muitos outros recursos multimídia, sociais, culturais, entre outros, que podem auxiliar o professor em sala de aula.



Referências Bibliográficas:

- CANCLINI, Néstor Garcia. (2005) "Diferentes, desiguais e desconectados". Rio de Janeiro: Ed. UFRJ.
- _____. (2010) "Consumidores e cidadãos". Rio de Janeiro: Ed. UFRJ.
- CHARTIER, Roger e HÉBRARD, Jean. (Orgs.) (1996) "Práticas da Leitura". São Paulo: Editora Estação Liberdade.
- CRUZ, Ana da. (2004) "O Analfabetismo Funcional (Artigo Científico)". Belo Horizonte: UFMG. Disponível no Web Book <<<http://www.bancadigital.com.br/livros/anadacruz/reader2/default.aspx?IT=page&PID=27>>>
- DUARTE, Rosália. (2002) "Cinema & educação: refletindo sobre cinema e educação". Belo Horizonte: Autêntica.
- FADUL, Anamaria. (1993) "Indústria cultural e comunicação de massa". Idéias, São Paulo, n. 17, p. 53-59.
- GOODY, Jack & WATT, Ian. (2006) "As Consequências do Letramento". Editora Paulistana.
- HAVELOCK, Eric A. (1996) "A Revolução da escrita na Grécia e suas consequências culturais". São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista; Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- JOHNSON, Steven. (2005). "Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornaram mais inteligentes. Rio de Janeiro: Elsevier.
- KLAUS, Viviane. (2003) "Cinema e Educação. Rosália Maria Duarte (Resenha)". Revista Brasileira Educação nº. 23. Rio de Janeiro: may/ aug.
- MACHADO, João Luís de Almeida. (2008) "Na Sala de Aula com a Sétima Arte – Aprendendo com o cinema". São Paulo: Editora Intersubjetiva.
- MARTIN-BARBERO, Jesús. (2008) "Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia". Rio de Janeiro: Ed. UFRJ.
- POURRIOL, Ollivier. (2009) "Cinefilô: As mais belas questões da Filosofia no Cinema". Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- REGIS, Fátima; TIMPONI, Raquel; ALTIERI, Julio. (2011) "Estratégias multimídia de incentivo à leitura: estudo do caso Dom Casmurro". INTERCOM, GP Cibercultura.
- _____. Et. Al. (2010) "Desenvolvimento cognitivo na Cibercultura: uma análise comparativa de seriados de TV nas décadas de 1980, 1990 e 2000". INTERCOM, GP Cibercultura.
- TAPSCOTT, Don. (2010) "A hora da geração digital. Rio de Janeiro: Agir negócios".
- VIGOTSKY, Lev. (2007) "A formação social da mente". São Paulo: Martins Fontes.

Sites Consultados:

IMDB – <http://www.imdb.com/>

Projetos e matérias legislativas –

http://www.senado.gov.br/atividade/materia/detalhes.asp?p_cod_mate=85084

¹ Mestranda em Tecnologias de Comunicação e Cultura do PPGCOM/Uerj. Email: alemontmaia@gmail.com. Áreas de interesse: cibercultura; videogame; cinema; histórias em quadrinhos (HQ); cognição. Últimas publicações: "Cognição Integrada, Cognição Entrelaçada e Cognição Distribuída: uma breve discussão sobre modelos cognitivos na cibercultura." (aceito para publicação na Revista Comunicação Mídia e Consumo da ESPM, este ano), "Games "Customizados" e o Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas Específicas: Criatividade, Sociabilidade E Capacitação Técnica Na



Cibercultura” (aceito para publicação na Revista Contracampo da UFF, este ano) e “Análise da Teoria Ator-Rede (TAR) e sua relação com os paradigmas de Relações Públicas” (publicado na Revista Contemporânea da Uerj).

² Mestrando em Tecnologias de Comunicação e Cultura do PPGCOM/Uerj. Email: yurigpk@hotmail.com. Áreas de interesse: cinema; histórias em quadrinhos (HQ); história dos meios de comunicação leitura; educação.

