

## **CINEMA COMO SUORTE PARA APRENDIZAGENS HIPERMÉDIA: PROPOSTA DE FORMAÇÃO PARA PROFESSORES**

Mariana Bento Lopes, Universidade de Aveiro, mblopes@ua.pt

### **Resumo**

O acesso às redes online, que englobam variados tipos de fontes e formatos - bem como a crescente produção de conteúdos multimédia - resultou numa combinação indiscriminada de informação, opinião e entretenimento. Práticas de Literacia Mediática afiguram-se emergentes num contexto social marcado pela forte influência da World Wide Web, precisamente por abalar a verdade comum das sociedades. O recurso ao audiovisual, sobretudo do tipo cinematográfico, é apresentado como um aliado com várias leituras, entre elas, o entendimento de matérias transversais, cognitivas e emocionais, através da desconstrução da forma. Neste sentido, foi elaborada, prototipada e avaliada uma proposta de formação para professores que explora o ensino online e pretende contribuir para a alfabetização cinematográfica ao empoderar os professores a integrar práticas, com recurso a filmes, no contexto escolar.

Palavras chave: Literacia Mediática; Hipermédia; Inteligência Emocional; Cinema Paradigma.

### **Abstract**

Access to online networks, which include various types of sources and formats - as well as the growing production of multimedia content - has resulted in an indiscriminate combination of information, opinion and entertainment. Practices of Media Literacy appear to be emerging in a social context marked by the strong influence of the World Wide Web, precisely because it undermines the common truth of societies. The use of audio-visual, especially of cinematographic type, is presented as an ally with several readings, among them, the understanding of transversal, cognitive and emotional matters, through the deconstruction of form. In this sense, a training proposal for teachers that explores online teaching and aims to contribute to cinema literacy by empowering teachers to integrate practices using films in the school context was developed, prototyped, and evaluated.

Keywords: Media Literacy; Hypermedia; Emotional Intelligence; Cinema Paradigm.

### **Literacia Mediática para Aprendizagens Hipermédia**

A sistematização do conhecimento, tendo nascido nas gravuras rupestres dos homens das cavernas, constituiu desde sempre uma ansiedade da humanidade. Desde então, e passando pela democratização do conhecimento alavancada pela (im)rensa de Gutenberg, a possibilidade de reprodução do conhecimento marcou a forma de pensar das sociedades e, em particular, da Europa.

Atualmente temos vindo a assistir à revolução deste processo de disseminação de material didático, no caso, potenciada pela World Wide Web (Web). A reorganização do tradicional espaço mediático dentro de um ambiente como a Web originou uma rede de múltiplas representações para uma mesma informação que se sobrepôs à anterior lógica de linearidade. A construção do conhecimento conta agora com uma multiplicação de fontes, recursos altamente interativos e dinâmicos que tornam o próprio processo multidimensional (REIA-BAPTISTA, 2002).

Na aprendizagem, a pesquisa em rede facilita o processo ao permitir que este se desenrole à medida das necessidades individuais, **conhecimento prévio e estilo de aprendizagem de cada um, fazendo do “processo de construção de significados um sistema dinâmico de experimentação e reconfiguração continuada das representações” (DIAS, 2000, p.151).** Esta lógica de construção de conhecimento - ativa e personalizada - **vai ao encontro da “Teoria dos Construtos Pessoais”, de George Kelly (1955), que sugere que o ser humano conhece o mundo através das imagens que cria dele, idealizando teorias e hipóteses baseadas nas suas experiências, de forma a interpretar, responder e antecipar acontecimentos.**

*“Enquanto sistema de representação dinâmico e com elevado nível de interação com o utilizador, permite o desenvolvimento de relações entre factos, por vezes isolados, facilitando o acesso aos conteúdos, à formação de conceitos, à compreensão da complexidade das representações e à transferência do conhecimento para novas situações”. (DIAS, 2000, p.155)*

A informação deixou de estar quase exclusivamente subordinada ao estilo textual para integrar imagem e som (hipermédia), tornando-se num meio privilegiado da cultura popular. **Algumas das tecnologias emergentes são inclusive classificadas de “centros virtuais de experiência” (DIAS, 2000, p.153) e recorrem, por exemplo, à Realidade Aumentada ou à Realidade Virtual, para simular ambientes autênticos e cenários ideais para a criação colaborativa de conhecimento, indo ao encontro das teorias construtivistas que dão primazia à experimentação (BRANSFORD, 1990).** As vantagens de uma aprendizagem assistida por suportes hipermédia são o processo de organização continuado exercido pelo aluno; a interação constante entre compreensão e experiência; a construção de conceitos complexos; promove a diversidade de pontos de vista; confronta o conhecimento com situações autênticas; e promove a flexibilidade cognitiva.

Estes suportes são também organizados em torno de comunidades com interesses comuns e a partir de plataformas que reúnem **um conjunto de facilidades que potenciam “o vínculo social através da relação com o conhecimento” (DIAS, 2000, p.159).** São exemplo dessas plataformas a Moodle, Canvas Network, Campus Altice, Microsoft Teams e o Google Classroom (entre outros) – que conjugam funcionalidades de partilha, tarefas, calendário, chat e videoconferência com segurança e suporte técnico. O contexto pandémico vivido em 2020 impeliu esta aproximação na medida em que o sistema de ensino - tendo-se adaptado ao contexto online - reorganizou-se em torno de plataformas colaborativas, aumentou o fluxo de interação com recurso a multimédia, e tornou-se no laboratório, na visita de estudo e na oficina criativa de alunos e professores.

Contudo, sem a devida tutoria, a flexibilidade de navegação e os múltiplos formatos de apresentação, que caracterizam os ambientes online, podem gerar sobrecarga cognitiva e desorientação. O digital storytelling, em particular, que alimenta as plataformas sociais mais utilizadas nas sociedades modernas, combina informação, opinião e entretenimento **indiscriminadamente: “os consumidores de imagens em geral são espectadores passivos. Na verdade, são consumidos pelas imagens” (SILVA, 2017, p.39).** A UNESCO sublinha a urgência de investimento escolar na Alfabetização Mediática e Informacional, trabalhando em torno de competências de acesso, compreensão, criação e avaliação de mensagens multimodais, olhando-as também como questões de direito, de cidadania e de informação ao consumidor, propondo à escola que encaminhe os alunos para uma utilização cívica, responsável e informada dos conteúdos (UNESCO, 2011).

## O potencial Pedagógico do Audiovisual

De entre os formatos hipermédia destacamos o audiovisual que, enquanto tecnologia de captação/transmissão de imagem e som em simultâneo, se adaptou naturalmente à web, tornando-se num dos mais fortes meios de comunicação social. A progressão da indústria no que respeita a máquinas e engenharias começou com os primeiros brinquedos óticos, a célebre invenção do Cinetoscópio, a modernização dos projetores, a televisão por satélite e, mais tarde, por cabo, até à passagem do analógico para o digital, à comercialização de dispositivos móveis com *wi-fi* e câmara integrada, e por fim, a mais recente, os serviços *de streaming-on-demand*<sup>1</sup>. Atualmente é possível ao utilizador escolher, ver, produzir e publicar conteúdo audiovisual em tempo real, em diferido, com qualidade de imagem, redução de mobilidade (mais conforto) e a baixos custos.

No caso particular dos filmes, numa primeira instância foram apresentados ao público como proposta artística de entretenimento, mas hoje são mais do que isso: são uma tecnologia, um veículo de comunicação para massas, um espelho das realidades intercontinentais e um negócio. O cinema como prática integrante do quotidiano das sociedades tecnologicamente desenvolvidas (não só no seu formato estendido, mas também como ilustração para caricaturar situações reais) tomou proporções que mais que justificam um trabalho educativo em prol da sua desconstrução diegética (NAPOLITANO, 2009). O espaço cultural faz dele uma atividade com várias dimensões pedagógicas, sintetizando estética, valores, lazer e ideologias numa mesma obra (PENAFRIA, 2009).

*“O cinema é fonte de cultura, informação e instrumento de formação, reflete e representa uma totalidade social concreta, compõe um conjunto de sugestões temáticas que podem ser apropriadas para uma reflexão crítica.*

*Não explica, apenas sugere”. (SILVA, 2017, p.34)*

O trabalho docente, cuja componente relacional ocupa grande percentagem, deve ser catalisador deste processo catártico que os filmes proporcionam, conduzindo a visualização a uma reflexão geradora de ideias concretas. Esta reflexão constitui-se no momento mais determinante da atividade, tornando os participantes conscientes de dificuldades que antes não conseguiam articular, clarifica sentimentos e transcreve-os em palavras para explicitar pensamentos. A partilha de opiniões e o relato de experiências em grupo geram novas áreas de questionamento, que por sua vez levam ao contacto com novas fontes de informação. Embora ver um filme possa parecer uma atividade passiva por não envolver movimento, o contacto com a cinematografia pode - nas condições certas - ativar múltiplas áreas funcionais do cérebro, gerando impulsos que o tornam emocionalmente e racionalmente ativo.

*“(…) o termo psicotecnologias, baseado no modelo da biotecnologia, para definir qualquer tecnologia que emula, estende ou amplifica o poder das nossas mentes. De facto, o telefone, rádio, televisão, computadores e outros média combinam-se para criar ambientes que, juntos, estabelecem um domínio de processamento de informação. É o domínio das psicotecnologias. (...) As tecnologias do vídeo dizem respeito não só ao nosso cérebro, mas a todo o sistema nervoso e aos sentidos, criando condições para uma nova psicologia”. (KERCKHOVE, 1997, p.23-24)*

<sup>1</sup> São exemplos plataformas como mundiais como a Netflix, HBO, YouTube, Spotify, Amazon Prime, FOX Play. Em Portugal a NOS Play, RTP Play, Filmin, entre outras

Reconhecendo a forte influência da inteligência emocional para o sucesso escolar - na medida em que o sistema cognitivo incorpora as emoções nas suas funções, modelando e organizando as experiências - cabe ao professor, no contexto educativo, criar e gerir condições favoráveis à estabilidade emocional dos seus alunos, consciente de que os níveis de atenção, processamento e execução de respostas dependem, em grande parte, desse bem-estar.

*"Alfabetização emocional implica um mandado ampliado para as escolas (...). Essa temerária tarefa exige duas grandes mudanças: que os professores vão além de sua missão tradicional e que as pessoas na comunidade se envolvam mais com as escolas. (...) Talvez não haja outro tema em que a qualificação do professor seja mais importante, uma vez que a maneira como ele lida com a classe é, por si mesma, um modelo, uma lição de fato de competência - ou incompetência - emocional". (GOLEMAN, 1995, p.330)*

Sem emoção a aprendizagem sofre uma desvantagem adaptativa e estratégica, perdendo o **"impulso neurobiológico que impele o organismo para a ação"** (FONSECA, 2016, p.374). **A espécie humana** - tendo evoluído dos reflexos às emoções e das emoções às cognições - é a única a equacionar o ensino intencional, que na sua génese representa a interação emocional entre sujeitos (NÓVOA, 1992). Aprender a regular e controlar as emoções conduz ao raciocínio maduro, à criatividade nas estratégias face a problemas, e ao pensamento crítico. Competências cada vez mais descritas nos documentos orientadores do currículo português, tais como "Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória", "Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania" e "Referencial de Educação para os Media. As emoções são universais e levam à mútua compreensão. Quando deliberadamente instrumentalizadas, permitem ao cérebro reagir em maior profundidade, permitindo reter e recuperar informações com agilidade.

Valores como autonomia, solidariedade, cooperação, ética e autoestima norteiam a criação de projetos em ambientes inovadores, declarando uma não-pedagogização do saber e do sentir (SILVA, 2017). De forma responsável e comprometida, os alunos visualizam a relevância das matérias e a utilidade dos conteúdos através de dinâmicas de aprendizagem ativa, fixadoras de memórias a longo-prazo. O ensino por meio das artes e das humanidades desencadeia o fenómeno de catarse - processo de organização de emoções que provê um estado de alívio e ordem.

Tal como outrora o teatro Grego, com função pedagógica-social, o cinema é uma alavanca para o trabalho de matérias transversais e multidisciplinares, cognitivas e emocionais. Os filmes contribuem positivamente para uma perceção de autorresponsabilidade refletida por meio das experiências e interpretação dos símbolos de cada um (ARSLAN, 2017). A aproximação à pedagogia cinematográfica pode contribuir significativamente para a formação de públicos mais críticos, exigentes, conscientes e preparados para receber e interpretar informação. São ainda um estímulo à reflexão sobre métodos e práticas educativas, sobretudo se contemplarem o universo das escolas sem o isolar de conceitos essenciais como sociedade ou família (BLASCO, 2015).

## Proposta de Formação para Professores

Correspondendo ao desafio do programa doutoral em Multimédia em Educação da Universidade de Aveiro - de modelar uma reflexão com base nas potencialidades do ensino à distância - confluíram os interesses temáticos sobre a utilização de tecnologias de informação e comunicação em situação de aprendizagem, pois para além do valor individual da temática ela é uma realidade emergente. Perante o constante fluxo de imagens e vídeos que integram o contexto social e dominam as preferências dos mais

jovens, insurge-se como essencial integrar esses mesmos conteúdos em contexto de aprendizagem, como práticas mobilizadoras e entusiastas, tirando proveito das mesmas características que impressionam os alunos fora da sala de aula. O cinema em particular serve todos estes propósitos e adiciona outros respeitantes ao trabalho baseado nas emoções, criatividade, pensamento crítico e formação cívica.

O objetivo desta reflexão foi o de prototipar um modelo de formação para professores, cujo diálogo entre exploração bibliográfica, atividades criativas e visionamento de filmes demonstrasse as possibilidades de incluir a cinematografia na planificação letiva. Neste sentido, foram definidos módulos de trabalho que abarcam possíveis fragilidades do corpo docente relativamente a esta temática com os seguintes objetivos:

- Reconhecer o cinema como recurso na exploração pedagógica de temáticas em contexto de aprendizagem;
- Distinguir utilização adequada de desadequada de filmes em contexto escolar;
- Classificar filmes tendo em conta critérios de qualidade e público-alvo;
- Identificar dinâmicas de análise de filmes;
- Perspetivar atividades lúdico-didáticas decorrentes do visionamento de filmes;
- Prototipar uma aula utilizando os conhecimentos adquiridos na formação.

## Metodologia

A presente proposta de formação para professores dirige-se ao público docente do 2.º e 3.º ciclos das disciplinas de Português, Língua Estrangeira, Filosofia, Psicologia, Sociologia, História, História da Arte, Literatura, Educação Moral; Professores de Cidadania e Desenvolvimento; Diretores de Turma; Estudantes de Mestrado em Educação; e outros interessados. Foi estruturada para se realizar na íntegra em contexto online, servindo-se de uma plataforma hipermédia para criar uma comunidade em torno da temática.

A comunidade é um aspeto de realce, uma vez que a formação é um reflexo das práticas e contextos de cada participante. A formação divide-se em cinco módulos sequenciais, sendo que cada módulo se subdivide em aulas teóricas e práticas. As sessões teóricas são de desenvolvimento individual e caracterizam-se:

- 1) pela disponibilização de materiais diversos para brainstorming,
- 2) vídeo-aulas ou
- 3) atividades de reflexão sobre a temática.

As sessões práticas caracterizam-se por:

- 1) atividades online,
- 2) videoconferências,
- 3) sessões de cinema.

Os pontos 2) e 3) exigem presença síncrona dos participantes no horário estipulado em calendário de atividades. O ponto 1) responde às exigências das sessões teóricas relativamente a prazos de execução. A visualização conjunta de filmes é feita em sala virtual com guia de experiência e possibilidade de interação a partir de chat.

Cada formação dará origem a uma comunidade virtual com o objetivo de:

- 1) disponibilizar links de acesso à informação/aplicações,
- 2) disponibilizar material de leitura,
- 3) disponibilizar tutoriais de utilização de aplicações,
- 4) biblioteca de recursos,
- 5) calendário de atividades,
- 6) publicação dos resultados dos trabalhos,
- 7) atribuição de crachás e
- 8) outras informações relevantes.

Os participantes são ainda incentivados a:

- 1) utilizar a plataforma para colaboração com os pares,
- 2) colocar dúvidas e/ou
- 3) comentar as partilhas dos resultados das atividades.

A acompanhar a formação, decorre um CICLO DE CINEMA<sup>2</sup> composto por cinco propostas indexadas aos módulos, de carácter facultativo, mas indispensável para o trabalho global.

A avaliação da formação pretende ser qualitativa, contínua e assistida, com expressão máxima na aprovação final do participante sob a forma de uma qualificação para efeitos de acreditação. A aprovação depende diretamente de - no mínimo - frequência em 85% das atividades, entre elas a sessão de cinema e todo o módulo de prototipagem. Depende também da súmula de avaliações entregues no final das atividades, estabelecendo-se que a aprovação depende de mais de 80% de avaliações positivas. Nas atividades com feedback individual, é enviado ao participante um comentário apreciativo da execução do trabalho, com atribuição de percentagem de proximidade com os objetivos estabelecidos. Nas atividades com feedback de turma é feita uma publicação com apreciação geral, sendo que as atividades com recurso ao Google Forms funcionam com atribuição de classificação quantitativa gerada pelo formulário, que irá corresponder a um comentário qualitativo mediante faixa de posicionamento. Não obstante, todas

---

<sup>2</sup> Anexo B

as atividades são alvo de anotação por parte do formador e tidas em consideração para o momento final de atribuição de certificado de aprovação.

As Auto e Hétero Avaliações são momentos de retorno de apreciação por parte dos participantes relativamente a:

- 1) aspetos formais da organização da formação,
- 2) prestação e acompanhamento do formador,
- 3) colaboração com os pares,
- 4) plataformas e aplicações utilizadas e
- 5) ciclo de cinema.

As atividades extra, como é o caso do Ciclo de Cinema e da participação na plataforma social, são recompensadas de acordo com o sistema de atribuição de crachás sempre que os participantes demonstrem ter realizado a tarefa.

## Prototipagem

A presente proposta foi prototipada<sup>3</sup> na plataforma CAMPUS ALTICE<sup>4</sup> (Figura 1) com o intuito de auferir, junto de avaliadores externos, um conjunto de indicadores relativos aos aspetos funcionais e tecnológicos da formação. A atividade social esperada por parte do formador foi também simulada com o objetivo de prever a distância transaccional expectável tendo em conta as decisões organizacionais. A escolha da plataforma teve por base as suas funcionalidades sociais, de partilha e multimédia - que integram calendário, tarefas, blogs, grupos, chat e crachás.

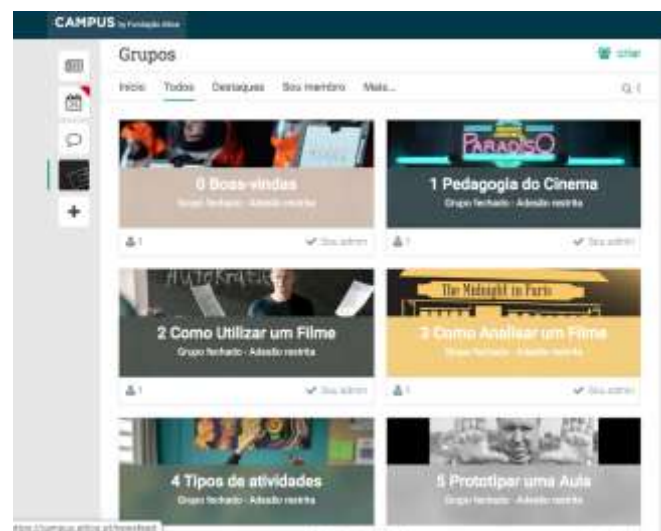


Figura 1: Protótipo dos módulos de trabalho simulado na plataforma CAMPUS ALTICE

<sup>3</sup> Anexo C

<sup>4</sup> Learning Management System

Para cada módulo de trabalho foram criadas tarefas (que correspondem às atividades teóricas e práticas) incluindo instruções, links, documentos e ficheiros multimédia para assistência às práticas (Figura 2). No seguimento do conceito hipermédia, outras tecnologias foram incluídas, distribuindo-se os trabalhos entre plataformas vídeo, plataformas de trabalho criativo e plataformas de reflexão textual.

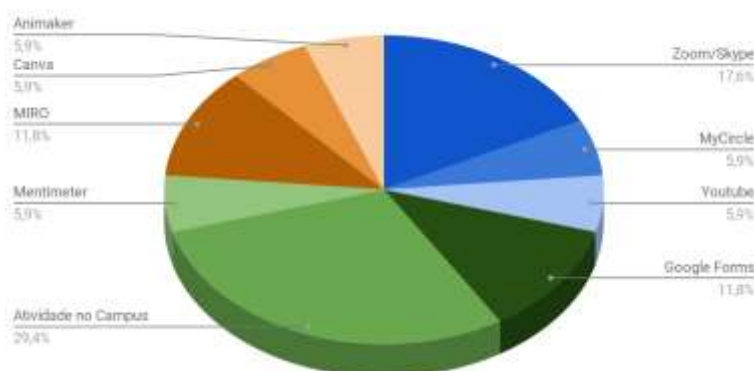


Figura 2: Gráfico de tecnologias integrantes no plano de formação.

O piloto foi avaliado por cinco alunos do Programa Doutoral Multimédia em Educação da Universidade de Aveiro, a frequentar o seu primeiro ano no contexto da unidade curricular de Ensino à Distância. Enquanto analistas do protótipo e público-alvo (todos são docentes em Portugal ou no Brasil, de diferentes ciclos e disciplinas) responderam a um total de 16 questões sobre a temática, objetivos, avaliação, organização, atividades - bem como a relação entre estes elementos.

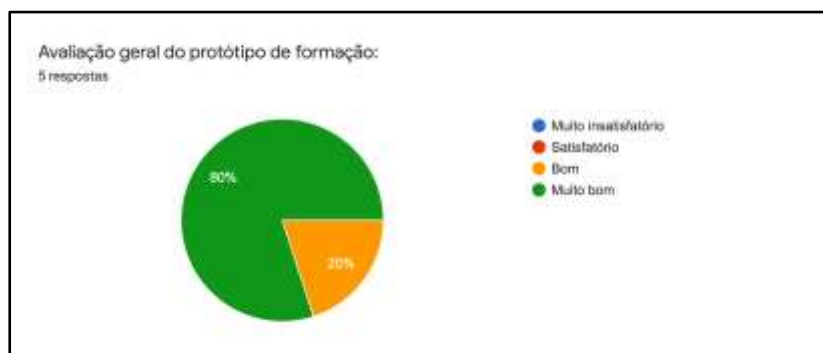


Figura 3: Apresentação gráfica da apreciação geral da formação em questionário

Os resultados (Figura 3) atribuíram um parecer positivo relativamente à estruturação e organização da formação no contexto online, e os comentários finais apontam como aspetos positivos a pertinência do tópico, as dinâmicas de grupo, a escolha das tecnologias paralelas, o ciclo de cinema, o grafismo do protótipo e a linguagem dialógica.

## Considerações Finais

A abordagem à temática “Cinema em contexto de aprendizagem” - do ponto de vista da formação de professores - é um dos **objetivos da investigação doutoral “CINEMA PARADIGMA - Filmes como Extensão para a Formação de Público-Cidadãos”**.



Em concreto, a reflexão apresentada, permitiu perspetivar na prática este objetivo dentro do conceito de *online learning*, considerando as potencialidades e ferramentas disponíveis para trabalhar no digital. A aposta na redução da distância transacional acompanha a finalidade anterior e expressa-se no dinamismo da plataforma hipermédia, que une em si marcadores de estrutura e diálogo, numa medida flexível. O formador apresenta-se como um mediador entre informação e práticas, sendo o participante o agente ativo e autónomo, já que a subjetividade da temática apenas permite apresentar guias para o trabalho. O formato online permite ainda abranger um largo espectro de potenciais interessados sem condicionantes geográficas, oferecendo mais flexibilidade e contemplando uma percentagem de trabalho em autogestão, de modo a compatibilizar-se com as restantes responsabilidades dos docentes.

## Referências

- [1] ARSLAN, S. (2017). Analysis of Education-Themed Films in the context of teacher education programs. *Journal of Education and Training* ISSN 2330-9709 Vol.4, No. 2. Disponível em [https://www.researchgate.net/publication/319062381\\_Analysis\\_of\\_Education-Themed\\_Films\\_in\\_the\\_Context\\_of\\_Teacher\\_Education\\_Programs](https://www.researchgate.net/publication/319062381_Analysis_of_Education-Themed_Films_in_the_Context_of_Teacher_Education_Programs)
- [2] BLASCO, P.G., Moreto, G. et al. (2015). Education through Movies: Improving teaching skills and fostering reflection among students and teachers. *Journal for Learning through the Arts*, 11(1). Disponível em [https://sobramfa.com.br/wp-content/uploads/2017/09/2015\\_dez\\_education\\_through\\_movies\\_improving\\_teaching\\_skills\\_and\\_fostring\\_reflection\\_among\\_students\\_and\\_teachers.pdf](https://sobramfa.com.br/wp-content/uploads/2017/09/2015_dez_education_through_movies_improving_teaching_skills_and_fostring_reflection_among_students_and_teachers.pdf)
- [3] BRANSFORD, J. D., Sherwood, R. D., Hasselbring, T. S., Kinzer, C. K., & Williams, S. M. (1990). Anchored instruction: Why we need it and how technology can help. In D. Nix & R. J. Spiro (Eds.), *Cognition, education, and multimedia: Exploring ideas in high technology* (p. 115–141). Lawrence Erlbaum Associates, Inc. Disponível em <https://psycnet.apa.org/record/1990-99016-005>
- [4] DIAS, P. (2000). Hipertexto, hipermédia e media do conhecimento: representação distribuída e aprendizagens flexíveis e colaborativas na Web. *Revista Portuguesa de Educação*. ISSN 0871-9187. 13:1 141-167. Disponível em <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/497>
- [5] FONSECA, V. (2016). Importância das emoções na aprendizagem: uma abordagem neuropsicopedagógica. *Revista Psicopedagogia*; 33(102): 365-84. Disponível em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862016000300014](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300014)
- [6] GOLEMAN, D. (1995). *Inteligência Emocional*. Rio de Janeiro: Editora Objectiva. Disponível em [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4133507/mod\\_resource/content/2/Inteligencia-emocional-Daniel-Goleman.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4133507/mod_resource/content/2/Inteligencia-emocional-Daniel-Goleman.pdf)
- [7] KERCKHOVE, D. (1997). *A Pele da Cultura*. Lisboa: Relógio D'Água.
- [8] NAPOLITANO, M. (2009). *Como Usar o Cinema na Sala de Aula*. São Paulo: Contexto.
- [9] NÓVOA, A. (1992). *Os professores e a sua formação*. Lisboa: Dom Quixote. Disponível em <http://hdl.handle.net/10451/4758>.
- [10] PENAFRIA, M. (2009). *Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)*. VI Congresso SOPCOM. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>

- [11] REIA-BAPTISTA, V. (2002). A pedagogia dos media - a dimensão pedagógica dos media na pedagogia da comunicação: o caso do cinema e das linguagens fílmicas. (Tese de doutoramento). Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade do Algarve. Disponível em <https://sapientia.ualg.pt/handle/10400.1/4749>
- [12] SILVA, L., Santos, M. (2017). A linguagem cinematográfica na formação de professores e na escola: análise de uma experiência. **Diamantina Presença "Educação e Diversidade"** – Vol. 1, No. 1, p. 31-48
- [13] WILSON, Carolyn. (2013). Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores. Brasília: UNESCO, UFTM.

▪ Anexo B – Ciclo de Cinema

<b>Ciclo de Cinema</b>						
<b>MÓDULO</b>	<b>FILME</b>	<b>ANO</b>	<b>REALIZAÇÃO</b>	<b>PRODUÇÃO</b>	<b>PRÉMIOS</b>	<b>SINOPSE</b>
0	Arrival	2016	Denis Villeneuve	USA   Canada	Won 1 Oscar. Another 67 wins & 258 nominations.	A linguist works with the military to communicate with alien lifeforms after twelve mysterious spacecraft appear around the world.
1	Nuevo Cinema Paradiso	1988	Giuseppe Tornatore	Italy   France	Top Rated Movies #52 Won 1 Oscar. Another 24 wins & 31 nominations.	A filmmaker recalls his childhood when falling in love with the pictures at the cinema of his home village and forms a deep friendship with the cinema's projectionist.
2	Die Welle	2008	Dennis Gansel	Germany	9 wins & 8 nominations.	A high school teacher's experiment to demonstrate to his students what life is like under a dictatorship spins horribly out of control when he forms a social unit with a life of its own.
3	Midnight in Paris	2011	Woody Allen	Spain   USA   France	Won 1 Oscar. Another 25 wins & 101 nominations.	While on a trip to Paris with his fiancée's family, a nostalgic screenwriter finds himself mysteriously going back to the 1920s every day at midnight.
4	Entre les Murs	2008	Laurent Cantet	France	Nominated for 1 Oscar. Another 11 wins & 31 nominations.	Teacher and novelist François Bégaudeau plays a version of himself as he negotiates a year with his racially mixed students from a tough Parisian neighborhood.

▪ Anexo C – Questionário

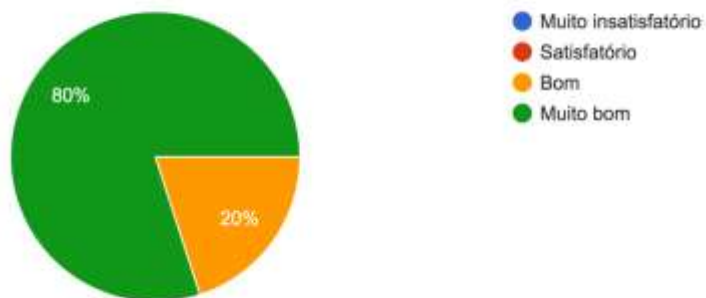
Bem-vindo

Este formulário pretende avaliar o protótipo de formação online desenvolvida para professores das áreas Linguísticas, Humanas e Sociais, sobre a utilização de filmes em contexto de aprendizagem de sala de aula. A presente proposta de avaliação não abrange todas as atividades calendarizadas pelo que para ter a experiência completa por favor aceda ao link do protótipo simulado.

Este questionário tem a duração média de 15 minutos.

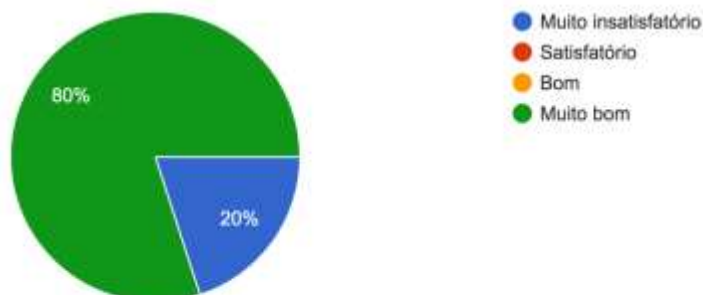
Avalie a pertinência do PROGRAMA no contexto atual de necessidades de formação para professores:

5 respostas



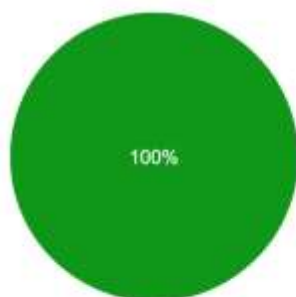
Avalie a lógica sequencial do PROGRAMA:

5 respostas



Avalie a apresentação gráfica do PROGRAMA:

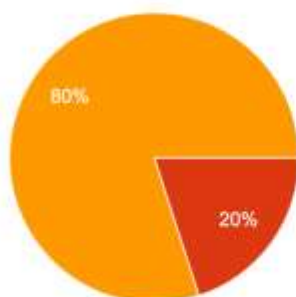
5 respostas



- Muito insatisfatório
- Satisfatório
- Bom
- Muito bom

Enquanto professor, já recorreu a filmes como instrumento para a aprendizagem em contexto de atividades letivas?

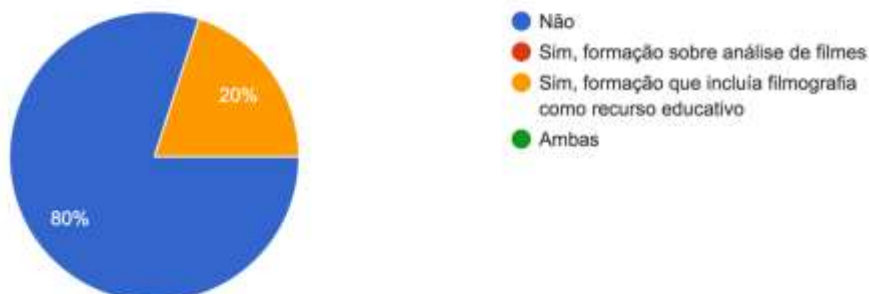
5 respostas



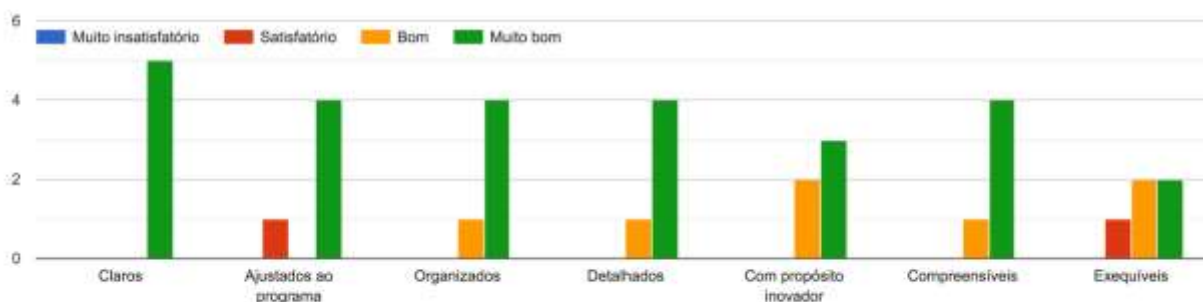
- Não
- Sim mas poucas vezes
- Sim bastantes vezes

Enquanto profissional já frequentou alguma formação sobre análise de filmes ou que incluisse filmografia como recurso educativo?

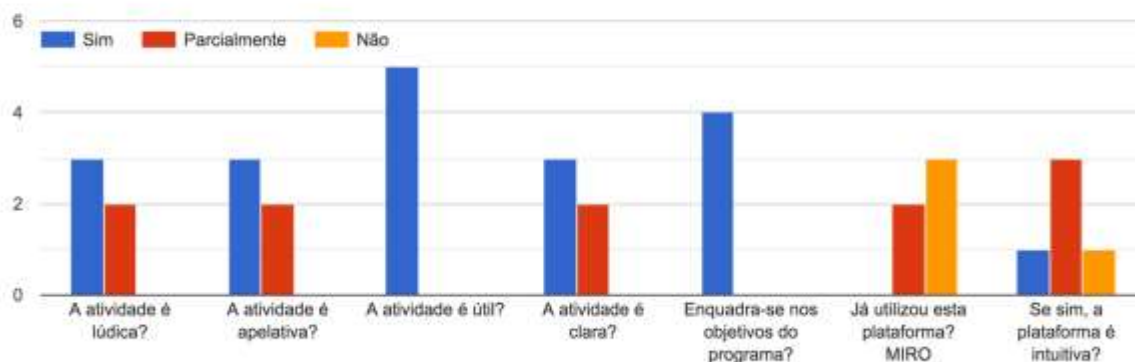
5 respostas



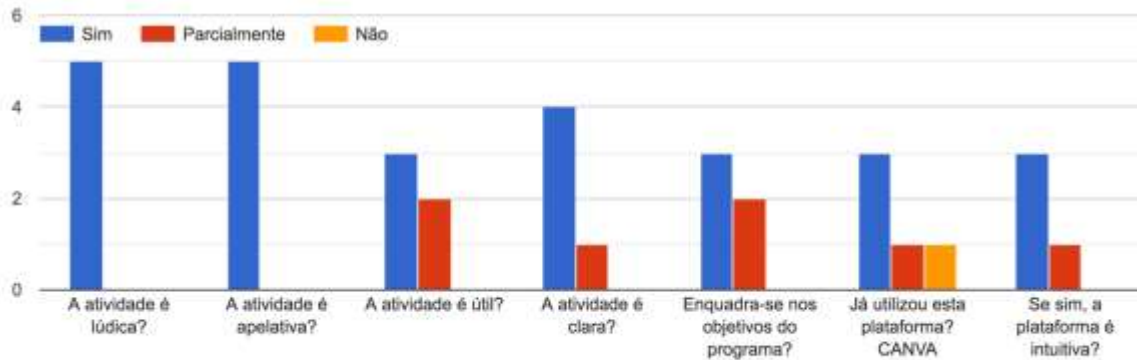
Avalie os OBJETIVOS em relação ao programa apresentado:



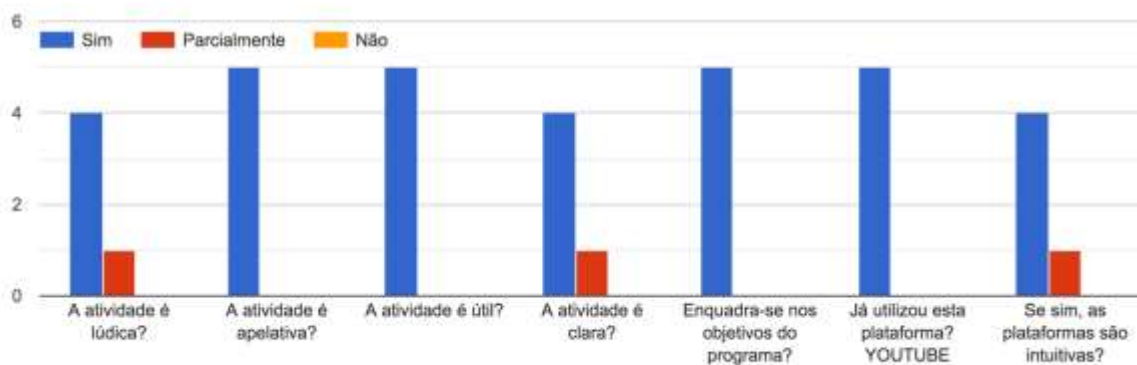
MOODBOARD: trabalho individual com exposição coletiva. Link direto para o modelo com instruções na plataforma MIRO. Login com conta google, facebook ou office.



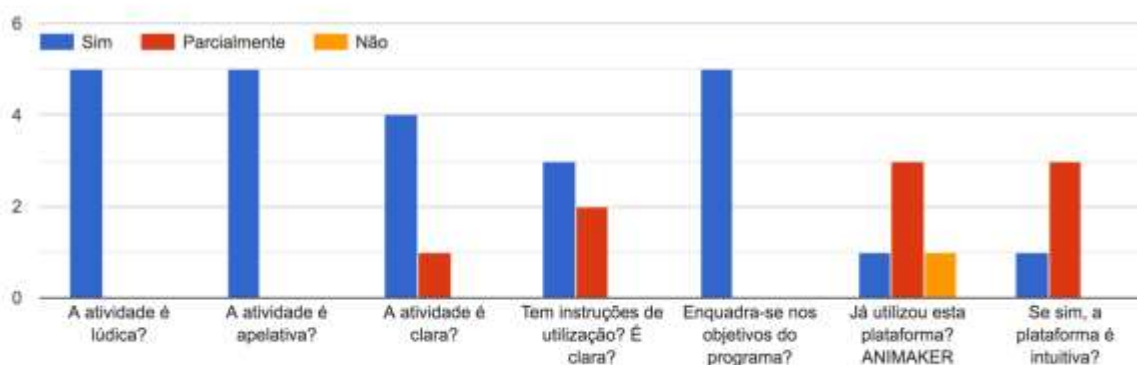
INFOGRAFIA: trabalho individual com exposição coletiva. Ilustração da relação entre conceitos explorados no trabalho bibliográfico, utilizando os templates gratuitos... exemplo à escolha, alterar nome do ficheiro e editar.



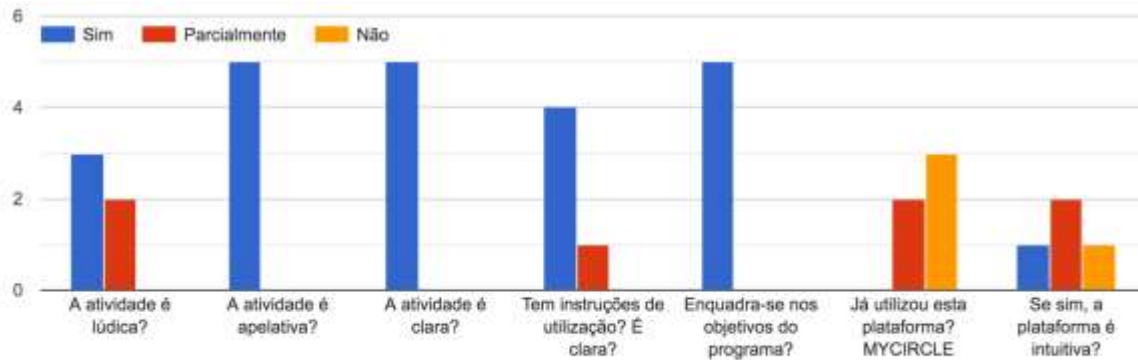
CURTAS: Visualização de um conjunto de filmes curtos disponíveis no YOUTUBE, agregados numa pasta para o efeito. Links na tarefa da plataforma de trabalho. +...ervalo de pontuações. Obrigatório login GOOGLE FORMS.



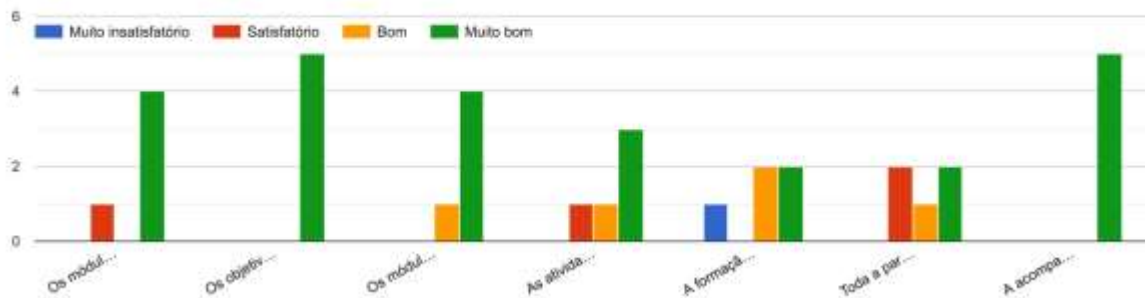
ANIMAÇÃO: trabalho de grupos na plataforma ANIMAKER com exposição coletiva. Acompanha com entrega de Memória Descritiva para no máximo 2min de animação...ordado na sessão de cinema conjunta (aula anterior).



SESSÃO DE CINEMA: Visualização conjunta de filme com guia de experiência.



Enquanto potencial PÚBLICO-ALVO posiciona-se relativamente às seguintes questões:

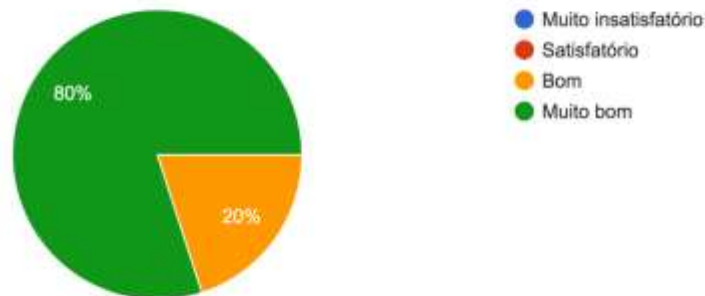


LEGENDA:

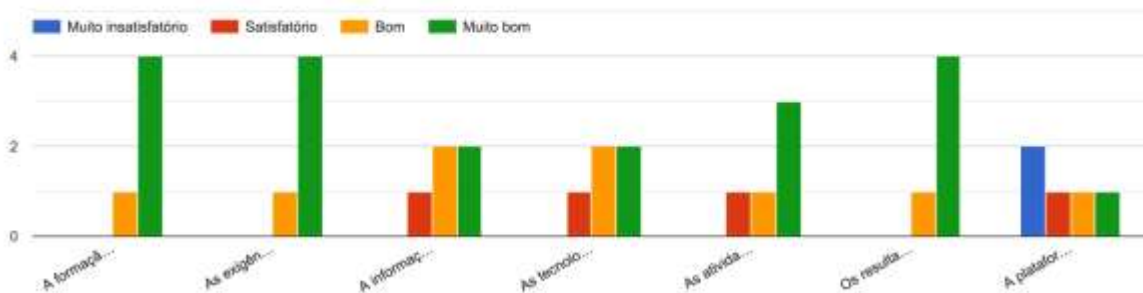
- Os módulos de trabalho são sequenciais e apenas ficam disponíveis quando o anterior terminar.
- Os objetivos específicos acompanham sempre a abertura do módulo de trabalho.
- Os módulos de trabalho dividem-se em 1) atividades de exploração e síntese teórica e 2) atividades práticas.
- As atividades práticas só são divulgadas no dia em que se inicia o prazo de execução.
- A formação centra-se numa só plataforma com funcionalidades sociais, calendário, tarefas e gestão de ficheiros.
- Toda a participação na plataforma é recompensada com a atribuição de crachás.
- A acompanhar a formação decorre um Ciclo de Cinema.



Avalie a modalidade de avaliação: a avaliação da formação é qualitativa, contínua e assistida com expressão máxima na aprovação final do participa...sessão de cinema) e todo o módulo 5 (protótipo).  
5 respostas



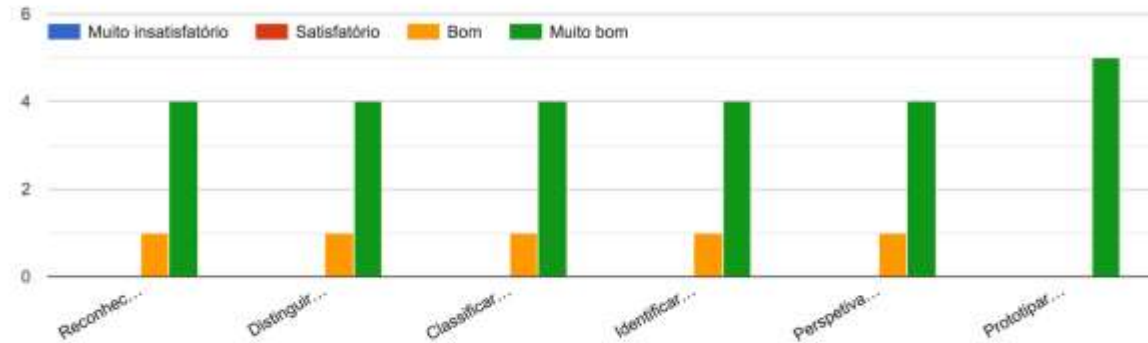
Avalie o planeamento da formação:



LEGENDA:

- A formação está enquadrada com o público-alvo.
- As exigências da formação são compatíveis com o público-alvo.
- A informação disponibilizada na plataforma é adequada.
- As tecnologias utilizadas são de manuseamento intuitivo e simples.
- As atividades são objetivas.
- Os resultados expectáveis das atividades estão enquadrados com os objetivos da formação.
- A plataforma contribui para minimizar a distância transaccional entre formador-formandos e formandos-pares.

Avalie se a estrutura da formação e calendarização de atividades permitem atingir os objetivos propostos:

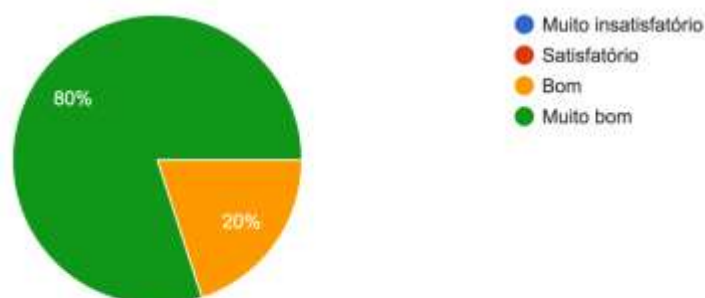


LEGENDA:

- Reconhecer o cinema como recurso na exploração pedagógica de temáticas em contexto de aprendizagem.
- Distinguir utilização adequada de inadequada de filmes em contexto de sala de aula.
- Classificar filmes tendo em conta critérios de qualidade e público-alvo.
- Identificar dinâmicas de análise de filmes.
- Perspetivar atividades lúdico-didáticas decorrentes do visionamento de filmes.
- Prototipar uma aula utilizando os conhecimentos adquiridos na formação.

Avaliação geral do protótipo de formação:

5 respostas



Deixe um comentário relativamente ao protótipo apresentado neste formulário. Indique os aspetos mais positivos e os mais negativos:

4 respostas

Aspetos positivos:

- a excelente pertinência do tópico da formação direcionada aos professores;
- a dinâmica pensada para a elaboração da formação - em grupos/ turmas, utilizando comentários para proporcionar a partilha de opiniões;
- a escolha dos materiais e tecnologias de suporte no progresso de aprendizagem;
- o ciclo de cinema em paralelo com a formação;

Aspetos menos positivos:

- dificuldade em compreender de que forma se atingem os objetivos propostos, excetuando pela leitura extensiva;
- entraves apresentadas pela plataforma, como páginas que não carregavam até ao fim e a leitura de cada grupo no sentido inverso;

Muito relevante e rica a proposta como um todo. A plataforma utilizada é pouco intuitiva e dificulta compreender a organização do curso.

POSITIVOS: conteúdo muito bem organizado e estruturado, visualmente bonito e intuitivo; plataforma de fácil acesso e uso; atividades interessantes com diversas ferramentas diferentes que prendem a atenção e o interesse do aluno; linguagem dialógica e possibilidade de postar comentários a cada post, o que ajuda a

Deixe um comentário apreciativo deste formulário:

3 respostas

muito adequado, claro, minucioso e preciso

Muito bem organizado e objetivo, sempre relembrando os aspectos do curso com textos e prints, o que torna o seu preenchimento menos cansativo.

Dado que todas as linhas, em alguns itens, são de preenchimento obrigatório, foi necessário responder para avançar em questões em que não devia haver lugar a resposta. É o caso do uso de algumas das aplicações.

**OBRIGADA PELA COLABORAÇÃO!**