

DESENVOLVIMENTO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DE CINEMA¹

1. Introdução

Este projeto foi contemplado pelo edital SEAD nº 08 de 2007, tendo sido realizado no período de agosto de 2007 a fevereiro de 2008. O projeto foi coordenado pela Prof^a Dr^a Miriam de Souza Rossini, da Fabico/UFRGS, e pelo Bolsista Fabricio de Albuquerque Sortica. Também teve a colaboração dos alunos das turmas A e B da disciplina de Fundamentos de Cinema, do segundo semestre de 2007.

A disciplina abrange aspectos de história, estética e linguagem do cinema, de forma teórica, e é ministrada aos alunos dos três cursos de Comunicação Social da Faculdade (Jornalismo, Publicidade e Propaganda, e Relações Públicas), sendo também assistida por alunos de outros cursos da Universidade. Através de atividades desenvolvidas em aula (análise de trechos de filmes, seminários, etc.), e do próprio *feedback* dos alunos com relação a essa prática, verificou-se a necessidade de objetos de aprendizagem que facilitassem para o estudante relacionar os diversos temas do conteúdo trabalhado em aula. Dessa forma, propusemos o desenvolvimento de um mapa conceitual que apresentasse os períodos e movimentos de vanguarda cinematográficos de forma hipertextual, com links para áudios, vídeos e/ou animações que dessem suporte audiovisual ao conteúdo de cada conceito do objeto. Como forma de integração das turmas no projeto, foi proposta uma atividade de aula em que os alunos pesquisariam as principais características de cada período/vanguarda (contexto em que surgiu, características estéticas e narrativas, principais filmes e diretores, etc., inclusive indicando links sobre os temas), tornando-se, dessa forma, co-autores da produção de conteúdo. A finalização do objeto esteve a cargo da coordenadora e do bolsista do projeto, que também atua como monitor da disciplina.

¹ Prof^a Dr^a Miriam de Souza Rossini (coordenadora) – Fabico/UFRGS – miriam.rossini@ufrgs.br
Fabricio de Albuquerque Sortica (bolsista) – Fabico/UFRGS – monitorcinema@yahoo.com.br

Objetivos

- Desenvolver um objeto de aprendizado para o ensino de cinema que facilitasse a comparação entre as diferentes escolas e estéticas cinematográficas;
- Envolver os alunos da disciplina de Fundamentos de Cinema na produção de conteúdo para o objeto em questão;

2. Metodologia

Ao longo do semestre, à medida que os alunos da disciplina começaram a elaborar em aula o conteúdo-base, o bolsista do projeto iniciou a pesquisa e o treinamento que lhe permitiu, em conjunto com a coordenadora, definir o layout e a melhor estrutura de navegação para o objeto. Optou-se, então, por construí-lo sob a forma de uma tabela interativa que permitisse tanto sua visualização integral quanto por tópicos, fossem eles a visualização de todas as características de uma única escola ou de um movimento, ou a comparação de uma única característica nas diferentes escolas ou movimentos (1º nível de interação). Os campos da tabela possuem palavras-chave que são também links para páginas de aprofundamento do conteúdo (2º nível de interação). A partir de cada página de conteúdo, é possível navegar para as demais páginas sem a necessidade de retornar à tabela inicial. As páginas de aprofundamento, por sua vez, possuem *hiperlinks* que relacionam seu conteúdo com artigos e/ou audiovisuais de apoio em sites da internet indicados pelos alunos na pesquisa que realizaram (3º nível de interação).

Ou seja, é possível visualizar o conteúdo integralmente por tópicos, tanto na horizontal quanto na vertical, ou então aprofundar um tópico específico. Desse modo, o aluno pode explorar os assuntos de maneira a comparar os diversos itens compreendidos no objeto, reforçar os pontos principais de cada característica, e também visitar outros sites relacionados ao tema, caso seja de seu interesse ampliar ainda mais seus conhecimentos.

Definida a base do objeto, foi criado um primeiro layout utilizando uma estrutura de menus *pop-up* construída a partir do programa Fireworks, para a

visualização de cada linha ou coluna da tabela. A primeira versão, apesar de funcional, não permitia a visualização da tabela completa, somente por linhas ou colunas, sendo necessária a construção de uma página à parte para esse modo de visualização; outro problema encontrado durante os testes preliminares foi a inoperância dos *links* quando o objeto era utilizado no Internet Explorer.

Optamos, então, por reescrever o objeto manualmente, utilizando código xhtml e css, para o layout, e programação javascript básica para as ações de interatividade. Dessa forma, tivemos sucesso na funcionalidade dos links e compatibilidade com os browsers mais utilizados atualmente (Internet Explorer e Mozilla Firefox).

Figura 1 - Primeiro nível de interação com o objeto.

Figura 2 - Segundo nível de interação com o objeto.

Nossa decisão por utilizar esse método e não outros - como construir o objeto em Flash, por exemplo - foi para facilitar o acesso de qualquer usuário ao ele, sem a necessidade de verificação e instalação de *plugins* em seus computadores, sendo necessário apenas um navegador de internet e uma conexão ativa para acessá-lo. A única limitação é a resolução de tela mínima, que é de 800x600 pixels para que se possa visualizar todos os itens da tabela integralmente; resoluções inferiores dificultam o primeiro nível de interação, pois necessitam de rolagem de tela para total visualização, mas não impedem totalmente o uso do objeto.

3. Resultados

Depois de pronta, a tabela com seus *hiperlinks* deu conta do objetivo pretendido. Através dela, é possível ter uma visão panorâmica do desenvolvimento das estéticas e narrativas cinematográficas, bem como ter elementos para uma abordagem mais aprofundada dos itens enfocados.

4. Conclusões

Realizar uma atividade como essa não é tão simples como em princípio parecia. São necessários muitos desdobramentos e testes a fim de ver o objeto como um todo funcionar, tanto em termos de forma quanto de conteúdo. Porém, seu desenvolvimento nos mostra que é possível criar objetos de aprendizados interativos e que utilizam várias das informações e recursos hoje disponível na Internet.

5. Palavras-Chave

Cinema, vanguardas cinematográficas, estéticas cinematográficas, fundamentos de cinema.

6. URL do Projeto

[HTTP://chasqueweb.ufrgs.br/~miriam.rossini](http://chasqueweb.ufrgs.br/~miriam.rossini)