

ATENÇÃO ALUNOS

**EMENTAS DAS DUAS DISCIPLINAS OFERECIDAS PELAS PROFESSORAS
VALÉRIA WILKE, LEILA B. RIBEIRO E CARMEN IRENE OLIVEIRA**

Disciplina: Abordagem Especial em Educação II: Leitura do Texto Fílmico – cinema e utopias (30h/2 créditos)

Período: 2004/1

Dia: 3^a. feira

Horário: 15.20 - 17h

Professoras: Leila B. Ribeiro (DPTD), Valéria C. Wilke (DFCS), Carmen I. Oliveira (CEAD).

Ementa: A *práxis* pedagógica no cotidiano escolar das séries iniciais do ensino fundamental revisitada a partir de métodos inovadores; autores e tendências pedagógicas, numa linha crítico-emancipadora e a transformação das relações sócio-educativas e epistemológicas na sala de aula.

Programa: O foco deste curso é a leitura do texto fílmico mediante a interface de dois temas: o cinema e as utopias. Pretende-se discutir a construção de utopias por meio do texto fílmico e de textos acadêmicos relacionados às unidades do curso.

Disciplina: Abordagem Especial em Educação I: Leitura do Texto Fílmico – a metalinguagem cinematográfica (30h/2 créditos)

Período: 2004/1

Dia: 6^a. feira

Horário: 19:00 – 20.40h

Professoras: Leila B. Ribeiro (DPTD), Valéria Wilke (DFCS).

Ementa: A *práxis* pedagógica no cotidiano escolar das séries iniciais do ensino fundamental revisitada a partir de métodos inovadores; autores e tendências pedagógicas, numa linha crítico-emancipadora e a transformação das relações sócio-educativas e epistemológicas na sala de aula.

Programa: O foco deste curso é a leitura do texto fílmico mediante o uso da metalinguagem (o filme sobre o cinema e o filme dentro do filme). O fato de usar o cinema e os códigos como auto-referentes da narrativa cinematográfica permitirá que se estabeleça mais explicitamente um jogo onde filme e espectador se expressem classicamente. Ou seja, o “ponto de vista” é o do personagem que conta, didaticamente, uma história de como se fazer cinema. Por outro lado, o espectador é reconhecido como o outro, mesmo que um outro “que vê sem ser visto”. Nesse sentido, a nossa escolha recairá em filmes que desvelam o jogo cinematográfico neles mesmos, com o recurso da metalinguagem cinematográfica que nos permite classificá-los em dois tipos: “o filme sobre o cinema” e “o filme dentro do filme”.