

UMA PERSPECTIVA TEÓRICA PARA O DOCUMENTÁRIO COMO CINEMA DE APRENDIZADO

Fábio Nauras Akhras*

Resumo: Este artigo apresenta uma fundamentação teórica para o uso do cinema no aprendizado. Explorando conceitos de teorias de aprendizado em relação a elementos de linguagens e estéticas cinematográficas foram gerados alguns princípios que foram utilizados para a análise do documentário *Corações e Mentes* (1974) segundo uma perspectiva de cinema de aprendizado, demonstrando o enfoque desenvolvido.

Palavras-chave: documentário, aprendizado, narrativa, montagem, educação.

Resumen: Este artículo presenta una fundamentación teórica para el uso del cine en el aprendizaje. Explorando conceptos de teorías del aprendizaje en relación a elementos de los lenguajes y las estéticas cinematográficas, generamos algunos principios que utilizamos en el análisis del documental *Corazones y mentes* (1974) según una perspectiva de cine de aprendizaje, demostrando el enfoque desarrollado.

Palabras clave: documental, aprendizaje, narración, montaje, educación.

Abstract: This paper presents a theoretical foundation for the use of cinema in learning. Exploring concepts of learning theories in relation to elements of cinematographic languages and aesthetics we have generated a set of principles that were used in the analysis of the documentary film *Hearts and Minds* (1974) according to a perspective of learning cinema, in order to demonstrate our approach.

Keywords: documentary, learning, narrative, montage, education.

Résumé: Cet article présente un fondement théorique à l'utilisation du cinéma dans l'apprentissage. En explorant les concepts des théories de l'apprentissage en relation avec les éléments du langage et de l'esthétique cinématographiques, nous dégageons un ensemble de principes que nous utilisons pour analyser le documentaire *Coeurs et Esprits* (1974), selon une perspective de cinéma de l'apprentissage, afin de démontrer l'approche que nous développons.

Mots-cles: documentaire, apprentissage, texte explicatif, montage, éducation.

Introdução

Este trabalho partiu da idéia básica de analisar o cinema sob a perspectiva de teorias de aprendizado. O objetivo é criar uma fundamentação para o uso do cinema no aprendizado que relacione elementos de linguagens e estéticas cinematográficas com conceitos de teorias de aprendizado. Com isso, o resultado deverá ser um conjunto de princípios baseados em teorias de aprendizado, que

* Centro de Tecnologia da Informação Renato Archer (CTI). Email: fabio.akhras@cti.gov.br

permitam a análise de narrativas cinematográficas em termos do seu potencial para promover o aprendizado, e que possam nortear a criação de narrativas cinematográficas capazes de gerar aprendizado.

A visão geral é que explorando o cinema a partir de teorias de aprendizado é possível caminhar na direção de desenvolver uma teoria cinematográfica de aprendizado. Ou seja, possibilitar que o uso do cinema no aprendizado possa ser baseado em um conjunto de princípios que integrem elementos de teorias de aprendizado e de teoria cinematográfica.

Para isso, inicialmente são identificados e discutidos alguns conceitos de teorias de aprendizado que são relevantes para o propósito de analisar o cinema em termos do seu potencial para promover o aprendizado. Em seguida é apresentada uma análise do documentário *Corações e Mentos* (1974), utilizando os conceitos elaborados. Ao final é discutida a continuidade do projeto de desenvolvimento de uma teoria cinematográfica de aprendizado que seja capaz de fundamentar o uso do documentário, e do cinema em geral, na educação.

Processos de Aprendizado

Um dos aspectos que caracterizam teorias construtivistas de aprendizado é a visão de que a construção do conhecimento é um processo que ocorre ao longo do tempo à medida que elementos de situações prévias são conectados com elementos de novas situações. Nesse processo, o aprendizado ocorre quando indivíduos preparados para certos conceitos encontram situações que oferecem oportunidades para o desenvolvimento desses conceitos (Resnick, 1996).

Além disso, de acordo com Brown *et al.* (1989), um conceito construído evolui continuamente com cada nova ocasião de uso porque novas situações contribuem para lhe dar uma textura mais densa.

Assim, um aspecto central para a criação de um processo que facilite o aprendizado é determinar como uma sequência de situações pode ser elaborada para que elementos de situações anteriores possam se conectar com elementos de situações posteriores para provocar um aprendizado.

Com isso, os modos particulares pelos quais elementos de uma situação se conectam com elementos de outra situação em uma sequência de situações que ocorre em um processo de aprendizado, caracterizam propriedades particulares desse processo de aprendizado, como as propriedades que tornam um processo cumulativo, construtivo ou auto-regulado, que tem sido descritas como relevantes para o aprendizado (Shuell, 1992; Simons, 1993). Essas propriedades, que são brevemente descritas a seguir, podem indicar o tipo de aprendizado que ocorre e o que é aprendido nesse processo.

O Processo Cumulativo do Aprendizado

De acordo com concepções cognitivas do aprendizado, o aprendizado é cumulativo por natureza (Shuell, 1986). Nada tem significado ou é aprendido isoladamente. Ao invés disso, conhecimento prévio e, conseqüentemente, situações prévias de aprendizado, influenciam e se relacionam com novo aprendizado de muitas maneiras. Um aspecto central nesse processo é a repetição, já que relacionar as várias partes de um corpo complexo de conhecimento, de maneiras que façam sentido para o estudante, requer múltiplas exposições a esse conhecimento. Entretanto, as repetições relevantes envolverão diferentes contextos e maneiras alternativas de olhar para o conhecimento (Shuell, 1992).

Além disso, a compreensão de um novo aspecto do conhecimento pode alterar o significado de todo o conhecimento construído previamente, tornando necessário que as idéias sejam revistas muitas vezes para que elas possam ser compreendidas no contexto das idéias que foram encontradas no meio tempo (Winn, 1993).

Nesse processo há algumas variáveis relevantes de serem consideradas, como o número de ocorrências em situações prévias do que é experienciado na nova situação, a variedade de contextos dessas ocorrências, e a contigüidade entre experiências relacionadas (Shuell, 1986).

O Processo Construtivo do Aprendizado

Construir novo conhecimento envolve relacionar um conhecimento existente a novas experiências de modo significativo. Nesse processo, não apenas o conhecimento associado com a nova experiência é construído mas também o conhecimento existente do estudante é às vezes re-interpretado à luz da nova experiência. Isso leva a um processo construtivo através do qual novo conhecimento é gerado e relacionado a elementos de experiências prévias (Shuell, 1992; Simons, 1993).

Assim, a construção do conhecimento é um processo adaptativo que permite que o estudante assimile novos conceitos a sua estrutura cognitiva construída previamente e, quando isso não é possível, estenda ou adapte essa estrutura para acomodar interpretações das novas experiências (von Glasersfeld, 1989).

Deste modo, no centro do processo construtivo estão os processos de combinação, elaboração e integração. À medida que o estudante é exposto a novas situações, informações de várias fontes devem ser combinadas e elaboradas para que os conceitos relacionados com a nova situação possam ser integrados com o conhecimento existente do estudante de maneira significativa. Parte desse processo envolve a geração de hipóteses para a construção de interpretações tentativas (Shuell, 1992).

O Processo de Auto-Regulação do Aprendizado

A medida que os estudantes tentam aprender em situações, eles tem que tomar decisões sobre o que fazer para atingir os seus objetivos, ou mesmo para ajudar a definir esses objetivos. Isso requer uma conscientização de como eles estão progredindo nas suas experiências de aprendizagem e uma capacidade de regular o seu envolvimento nessas experiências. Em uma visão construtivista do aprendizagem, essa conscientização e regulação são realizadas pelo próprio estudante, com base em vários tipos de informações que são obtidas das situações.

Isso leva a um processo de auto-regulação no qual aspectos da experiência de aprendizado são analisados e utilizados pelo estudante para guiar suas interpretações das novas situações (Ertmer & Newby, 1996).

Assim, todo o significado é construído pelo estudante e depende de como ele consegue integrar os novos conceitos com os conceitos assimilados previamente e guiar esse processo.

Cinematografia e Aprendizado no Documentário *Corações e Mentos (1974)*

À luz dos conceitos de teorias de aprendizado discutidos acima é feita uma análise do documentário *Corações e Mentos (1974)*, visando identificar como os elementos cinematográficos estruturados através da narrativa e da montagem permitem ao espectador vivenciar processos cumulativos, construtivos e de auto-regulação em relação às idéias apresentadas no filme e, conseqüentemente, desenvolver um aprendizado em relação à essas idéias.

O contexto de *Corações e Mentos (1974)*: A guerra do Vietnã

A guerra do Vietnã se desenvolveu a partir de uma sucessão de acontecimentos e decisões políticas que tem raízes nas políticas colonialistas e capitalistas dos países mais desenvolvidos em relação aos menos desenvolvidos, e na ascensão do comunismo no mundo, tornando-se, em última análise, um confronto entre forças capitalistas e comunistas, focado na Indochina e, particularmente, no Vietnã (Williams *et al.*, 1985).

Além do confronto político, a guerra do Vietnã foi uma guerra fortemente marcada pelo confronto humano, em combate. As condições ambientais do Vietnã, a cultura vietnamita, a cultura americana, entre outros fatores, tiveram implicações nas estratégias de combate e sobrevivência na guerra e levaram a uma guerra de violência sem precedentes. Por essa razão, a guerra do Vietnã despertou

fortes protestos anti-guerra por parte da população americana não envolvida direta ou indiretamente com a guerra, além de manifestações contra a guerra vindas de veteranos da guerra e até de setores das forças armadas americanas.

A história tradicional conta a guerra do Vietnã muito mais do ponto de vista político, enfatizando as condições econômicas e políticas para o envolvimento dos Estados Unidos na guerra, as decisões dos governos dos Estados Unidos e da França, e dos governos comunistas que apoiavam os Vietcongs, como a União Soviética e a China, e as causas e consequências dessas decisões para a guerra e para o mundo.

Com isso, os pesquisadores de cinema e história tem procurado encontrar nos filmes sobre a guerra do Vietnã a expressão da complexidade que foi a chamada era Vietnã, sob esse ponto de vista: as políticas da França e dos Estados Unidos em relação à Indochina e ao Vietnã, que levaram à guerra; as políticas de guerra americanas no Vietnã; a oposição e resistência à guerra; assim como os aspectos da cultura americana que sustentaram a guerra dentro e fora das forças armadas. Mas a expressão dessa história da guerra não tem sido encontrada nos filmes. O filme *Corações e Mentes* (1974) é um documentário que aborda muito bem todas essas questões, incluindo questões humanas, e foi vencedor do Oscar de Melhor Documentário em 1974 (Dittmar & Michaud, 1990).

A perspectiva de Cinema de Aprendizado em *Corações e Mentes* (1974)

O ponto de partida para analisar o documentário *Corações e Mentes* (1974) sob a perspectiva de teorias de aprendizado foi a identificação de "situações" e de "sequências de situações" que serviriam de base para observar como os vários elementos da cinematografia seriam conectados no decorrer da narrativa para denotar processos cumulativos, construtivos ou de auto-regulação envolvendo esses elementos.

Assim, a unidade de análise é a situação, que é definida a partir de uma ou mais cenas, conforme abaixo, e a sequência de situações, que revela conexões

entre idéias abordadas em cada situação, denotando os processos a serem analisados. A seguir é apresentado um conjunto de situações e a sua análise, como forma de ilustrar a abordagem. As situações estão descritas de acordo com a sequência em que elas são apresentadas no filme, sendo que nem todas as situações expostas pelo filme são apresentadas pois daria um número muito grande de situações. Assim foram escolhidas algumas situações que, na sequência do filme, permitissem identificar a ocorrência dos processos que se deseja analisar.

Situação 1:

A cena inicial do filme mostra o vilarejo de Hung Dinh, a noroeste de Saigon, enquanto mulheres aparecem trabalhando na lavoura, crianças brincando, e soldados circulando – passa a idéia de um *Vietnã pacífico e inofensivo*.

Situação 2:

Depoimento de membro do governo americano sobre ter poder para controlar o futuro do mundo – passa a crença no *poder americano* para controlar o mundo.

Situação 3:

Soldados cantando e desfilando com armas (tirado de um filme de ficção) – ostentação de *poder militar*.

Situação 4:

A cena é em preto e branco e mostra trechos de propaganda do governo americano na época da guerra. Discurso de político americano sobre a visão de progresso não ser limitada ao seu país. Reportagem americana sobre a ação militar na Indochina. Fala de caça aos comunistas por forças militares francesas. E da necessidade de ajuda dos americanos – a *necessidade da guerra*.

Em 1954, 78% da guerra da França na Indochina era paga pelos Estados Unidos. A cena mostra um soldado da Indochina sendo morto pelo ataque de um tanque.

Fala um membro do governo americano que não espera derrota na Indochina – a idéia da dominação do cenário mundial pelo *poder econômico*.

Situação 5:

Fala um membro do governo francês que os Estados Unidos ofereceram duas bombas atômicas - demonstração do *poder tecnológico* americano.

Processo construtivo em relação à *necessidade da guerra* e ao *poder americano*:

A sequência de situações de 1 e 5, caracteriza um processo construtivo em relação ao reconhecimento do poder americano e da necessidade da guerra. Através dessas cenas iniciais o filme constrói a idéia de que a guerra era necessária e de que os americanos tinham poder para vencê-la, ao mesmo tempo que demonstra como essa idéia foi construída pelos americanos na época da guerra. Assim, o espectador é envolvido no processo de aprender sobre a guerra do Vietnã, sendo inicialmente levado a construir essa idéia.

Situação 6:

A cena é em preto e branco para mostrar que é situada na época da guerra, e mostra um membro do governo americano falando sobre as consequências políticas e econômicas de perder a Indochina. Depois mostra John Kennedy falando que a situação não está tão ruim, e um político falando que a vitória dependerá das pessoas que vivem na Indochina. Toda a cena passa a idéia de que a *vitória estava longe*.

Ocorre um processo de auto-regulação em relação ao *poder americano*:

Após ter construído a idéia do poder americano, a situação 6 se contrapõe a essa idéia envolvendo o espectador em um processo de auto-regulação em que ele é levado a revisar a crença construída anteriormente de que os americanos tinham poder para vencer a guerra. Com isso, o espectador é levado a vivenciar um

processo de aprendizado que é cognitivamente autêntico (Sugrue; 2000), pois é similar ao processo real que ocorreu na época da guerra para milhares de americanos que aprenderam com a realidade dos fatos que os Estados Unidos não tinham poder para vencer a guerra.

Situação 7:

Depoimento de Nixon (trazido do final da guerra do Vietnã) sobre a recessão sem precedentes praticada pelos Estados Unidos, mostrando o alto custo da guerra para os americanos.

Ocorre um processo de auto-regulação em relação à *necessidade da guerra*:

Após ter desconstruído a idéia do poder americano para ganhar a guerra, a constatação do alto custo da guerra leva o espectador a questionar a sua real necessidade.

Situação 8:

Festa popular para recepção de um militar americano que foi prisioneiro de guerra. Discurso dele sobre combater o comunismo – criação do *herói de guerra*.

A situação mostrada nessa cena, da festa popular para receber o herói de guerra, se contrapõe à situação anterior, do depoimento de Nixon, para provocar uma nova reflexão sobre a necessidade da guerra, que leva o espectador a um novo processo de auto-regulação em relação à necessidade da guerra.

Como consequência, volta a ocorrer um processo construtivo em relação à *necessidade da guerra*, ao mesmo tempo em que ocorre um processo construtivo em relação ao *herói de guerra*.

Situação 9:

Entrevista com membro do governo americano (ao final da guerra) que justifica a origem da guerra pelo crescimento do comunismo.

A situação 9 provoca um processo cumulativo em relação à *necessidade da guerra*, em que ocorre uma repetição da crença na necessidade da guerra mas segundo uma diferente perspectiva, que é a da visão no final da guerra. Esse processo de repetição envolvendo diferentes contextos e maneiras alternativas de olhar para as questões caracteriza o processo cumulativo necessário ao aprendizado, que preconiza que as idéias sejam revistas muitas vezes para que elas possam ser compreendidas no contexto das idéias que foram encontradas no meio tempo. Isso também ocorre na próxima situação e durante todo o filme.

Situação 10:

A cena em preto e branco mostra uma entrevista anterior à guerra sobre ataques de comunistas contra embarcações dos Estados Unidos – passa a visão do crescimento do comunismo.

Ocorre novamente um processo cumulativo em relação à *necessidade da guerra*.

Situação 11:

Aparece uma pessoa criticando uma mentira de Johnson sem dizer qual é – levanta dúvidas a cerca da *verdade sobre a guerra do Vietnã*.

O questionamento não específico da situação 11 provoca um processo de auto-regulação em relação à *verdade sobre a guerra do Vietnã*, em geral.

Situação 12:

A cena em preto e branco, mostrando que ocorreu durante a guerra, mostra a declaração de um membro do governo americano para a imprensa sobre o porque de ser os Estados Unidos a assumir a responsabilidade de derrotar os comunistas. Porque ninguém mais poderia fazer esse trabalho?

A situação desencadeia uma nova perspectiva para o processo cumulativo em relação à *necessidade da guerra*, ao mesmo tempo em que provoca um processo de auto-regulação tanto em relação à *necessidade da guerra* quanto em relação ao *poder americano*, que foram construídos anteriormente.

Situação 13:

Na cena, em cores, o militar americano que foi prisioneiro de guerra continua seu depoimento dizendo que voltaria se necessário e que estava preparado para morrer. Aparece um repórter narrando o evento, com o evento sendo visto de dentro do estúdio de gravação da reportagem para a TV, enfatizando a operação de gravação da reportagem – a criação do *herói de guerra*.

No novo contexto de questionamento a cerca da verdade sobre a guerra do Vietnã, a situação 13 revela a ação da mídia na criação do herói de guerra, desencadeando um processo cumulativo em relação ao *herói de guerra* que contribui para o processo de auto-regulação em relação à *verdade sobre a guerra do Vietnã*.

Situação 14:

Depoimento de um militar de Oklahoma (que continua no final do documentário) sobre a cultura de anticomunismo estabelecida nas escolas.

A situação apresentada inicia um processo construtivo em relação à idéia da *guerra como fruto da cultura americana*.

Situação 15:

A cena em preto e branco mostra um filme de ficção retratando a cultura anticomunista estabelecida nos Estados Unidos.

Ocorre um processo cumulativo em relação à idéia da *guerra como fruto da cultura americana*.

Situação 16:

A cena mostra um avião comercial decolando e depois se mistura com aviões de guerra sobrevoando.

Novo processo cumulativo em relação à idéia da *guerra como fruto da cultura americana*, em que é mostrado outro aspecto da cultura americana que levou à guerra: o capitalismo.

Situação 17:

Depoimento do militar de Oklahoma após a guerra comparando pilotar um avião de guerra com um cantor cantando uma ária que ele conhece bem.

Situação 18:

Depoimento do militar que retornou após ter sido prisioneiro de guerra comparando pilotar um avião de guerra com correr as 500 milhas de Indianápolis, e dizendo que a motivação está no risco de morte.

Nessa sequência de situações a idéia da *guerra como fruto da cultura americana* continua sendo construída nos seus vários aspectos.

Situação 19:

Volta o depoimento do militar de Oklahoma explicando todo o processo de lançamento de bombas e seu orgulho pela habilidade de voar.

Situação 20:

A cena mostra bombas sendo lançadas e explodindo em vilarejos vietnamitas.

Situação 21:

Volta o depoimento do militar que retornou após ter sido prisioneiro de guerra falando sobre os avanços da aviação em relação à segunda guerra.

Depois de construída a idéia da *guerra como fruto da cultura americana*, essa sequência de situações desencadeia um processo cumulativo enfatizando um outro aspecto da guerra que foi construído através das situações anteriores como fazendo parte da cultura americana que levou à guerra.

Situação 22:

Aparece um vilarejo no Vietnã e uma mulher tirando água do poço.

Situação 23:

Volta o depoimento do militar de Oklahoma comparando a emoção do piloto com a emoção da criança quando vê uma coisa explodindo, enquanto a cena mostra crianças no vilarejo vietnamita indo para a escola. Aparecem mais cenas de bombardeios e o piloto fala do excitação, principalmente se acerta o alvo.

Situação 24:

Volta o depoimento do militar que retornou após ter sido prisioneiro de guerra falando sobre a satisfação após verificar que o alvo foi destruído.

Situação 25:

Homem vietnamita no vilarejo falando do retorno dos aviões enquanto bombas estão sendo lançadas nas proximidades. Mostra onde era a cozinha e outras partes da casa que foi destruída. Outras pessoas da família falam dos que morreram e do que foi destruído e de que eles não tem mais de onde tirar sua subsistência.

Situação 26:

Enquanto é mostrado o vilarejo destruído, o piloto que retornou após ter sido prisioneiro de guerra fala do processo de bombardeio como um trabalho estritamente profissional.

Situação 27:

Volta o piloto de Oklahoma falando do processo de bombardeio, que nunca vê as pessoas do vilarejo nem sangue ou grito, é um trabalho em que o piloto se torna especialista.

Situação 28:

Uma mulher vietnamita mostra sua casa destruída pelas bombas e fala da sua desolação por ter perdido tudo.

Através da sequência de situações descrita acima (14 a 28) o filme aborda em crescente profundidade a idéia da *guerra como fruto da cultura americana*, desencadeando processos construtivos, cumulativos e de auto-regulação em relação a vários aspectos da cultura americana que sustentaram a guerra.

Situação 30:

Um treinador de futebol americano antes do jogo incitando com violência seus jogadores para o jogo. Depois mostra que um jogador foi gravemente machucado no jogo.

Situação 31:

Mostra um membro do governo americano fazendo uma preleção com soldados para que acreditem que vão vencer a guerra.

Nas situações 30 e 31 continua o processo cumulativo em relação à idéia da *guerra como fruto da cultura americana*, segundo outras perspectivas.

Situação 32:

Ataque a um vilarejo vietnamita na Ofensiva de Tet em 1968.

Situação 33:

Bombas explodindo em um vilarejo vietnamita. Volta o piloto de Oklahoma falando do processo de bombardeio, que a destruição não fazia parte da preocupação.

Situação 34:

A cena mostra o vilarejo destruído. Crianças queimadas com Napalm.

Situação 35:

Volta o piloto de Oklahoma falando que agora olha para seus filhos e não sabe o que ia acontecer se alguém jogasse Napalm neles.

Situação 36:

O narrador pergunta ao piloto de Oklahoma se ele acha que aprenderam alguma coisa. Ele diz que estão tentando não aprender. Que os americanos tem feito um grande esforço para não ver a criminalidade que os oficiais e políticos demonstraram.

A sequência final desencadeia um processo de auto-regulação mais amplo envolvendo questões políticas, culturais e de natureza humana que levaram à guerra e a sustentaram.

Conclusão: Uma Fundamentação Teórica para o Cinema de Aprendizado

A análise realizada mostrou que é possível identificar estruturas na sequência de cenas, que denotam a ocorrência de processos com características específicas, que tem valor para gerar aprendizado. Na análise do filme *Corações e Mentes* (1974) foram identificados processos que possibilitam a construção de conceitos (como nos conceitos de necessidade da guerra, do poder americano e da guerra como fruto da cultura americana), a cumulação de conceitos pela repetição em diferentes contextos (como nos conceitos de necessidade da guerra, do herói de guerra e da guerra como fruto da cultura americana), e a auto-regulação de conceitos apresentando oportunidade para a revisão do conceito (como no caso dos conceitos de necessidade da guerra, poder americano e herói de guerra), que foram antes construídos e acumulados para depois serem confrontados com reflexões que levam à revisão dos conceitos.

Assim, foi possível começar a elaborar princípios estéticos que poderiam ser utilizados para criar uma narrativa que gerasse um aprendizado (como por exemplo, para um documentário abordando um tema social). Isso foi possível pela utilização de unidades de análise derivadas de conceitos de teorias de aprendizado. Com isso, esses princípios constituem um conjunto inicial do que se pode caracterizar como princípios estéticos para um cinema de aprendizado, que será ampliado à medida que novos aspectos de teorias de aprendizado sejam interpretados e formalizados na linguagem do cinema.

Além disso, deve-se também investigar como os princípios de uma teoria cinematográfica de aprendizado podem ser utilizados para compor uma narrativa de aprendizado mais complexa, que envolva mais de um filme. Com isso, será possível explorar a elaboração de programas mais complexos de utilização de cinema no aprendizado, através de vários filmes combinados.

Finalmente, os trabalhos futuros poderão envolver a produção de sequências narrativas de cinema de aprendizado, explorando estratégias de

sequenciamento baseadas nas propriedades descritas, e a realização de estudos de recepção desse tipo de cinema para avaliação do aprendizado que pode ser gerado.

Referências Bibliográficas

- BROWN, J. S., COLLINS, A. and DUGUID, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, 18(1), pp. 32-42.
- DITTMAR, L. and MICHAUD, G., eds.(1990), From Hanoi to Hollywood. The Vietnam War in American film, New Brunswick and London: Rutgers University Press.
- ERTMER, P. A. and NEWBY, T. J. (1996). The expert learner: strategic, self-regulated, and reflective. *Instructional Science*, 24(1), pp. 1-24.
- RESNICK, L. B. (1996). Situated rationalism: the biological and cultural foundations for learning. *Prospects*, XXVI(1), pp. 37-53.
- SHUELL, T. J. (1986). Cognitive conceptions of learning. *Review of Educational Research*, 56(4), pp. 411-436.
- SHUELL, T. J. (1992). Designing instructional computing systems for meaningful learning. In: Jones, M. and Winne, P. H. (eds.), *Adaptive Learning Environments*, Berlin: Springer-Verlag, pp. 19-54.
- SIMONS, P. R. J. (1993). Constructive learning: the role of the learner. In: Duffy, T. M., Lowyck, J. and Jonassen, D. H. (eds.), *Designing Environments for Constructive Learning*, Berlin: Springer-Verlag, pp. 291-313.
- SUGRUE, B. (2000). Cognitive approaches to web-based instruction. In S. P. Lajoie, ed., *Computers as Cognitive Tools Vol. II: No More Walls: Theory Change, Paradigm Shifts, and Their Influence on the Use of Computers for Instructional Purposes*, pp. 133-162. Mahwah, NJ:Lawrence Erlbaum.
- VON GLASERSFELD, E. (1989). Cognition, construction of knowledge, and teaching. *Synthese*, 80, pp. 121-140.
- WILLIAMS, W. A.; MCCORMICK, T.; GARDNER, L. and LAFEBER, W., eds. (1985), *America in Vietnam: A Documentary History*, New York, N.Y., W. W. Norton.
- WINN, W. (1993). A constructivist critique of the assumptions of instructional design. In: Duffy, T. M., Lowyck, J. and Jonassen, D. H. (eds.), *Designing Environments for Constructive Learning*, Berlin: Springer-Verlag, pp. 189-212.

Filmografia

Corações e Mentos (1974), de Peter Davis.