

# NAS TRAMAS DO CINEMA: SENSIBILIDADES CORPORAIS E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA RELAÇÃO ENSINO- APRENDIZAGEM EM HISTÓRIA

Janielly Souza dos Santos [\*]

Márcio Romeu Ribas de Oliveira [\*\*]

---

[\*] Mestra em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) – Professora da Rede Pública de Ensino do Estado da Paraíba  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8779-1436>  
E-mail: [janiellysouza@yahoo.com.br](mailto:janiellysouza@yahoo.com.br)

[\*\*] Doutor em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) – Docente da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2629-920x>  
E-mail: [marcioromeu72@gmail.com](mailto:marcioromeu72@gmail.com)

## RESUMO

Pensar a relação ensino-aprendizagem em História é observar um universo de múltiplas possibilidades. Neste caminho, junto a turma de 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Iran Coelho Dantas, localizada no município de Nova Palmeira – PB, o leque de possibilidades se abriu. Tendo como objetivo pensar as sensibilidades corporais e as tecnologias digitais na relação ensino-aprendizagem em História, a partir de tramas cinematográficas, este trabalho fora sendo esculpido. A metodologia de pesquisa consiste em uma pesquisa exploratória-descritiva de cunho qualitativa. Em um primeiro momento, na exibição do filme Guerra de Canudos, seguida de debate; na sequência foram escolhidas cenas do filme para serem reproduzidas pelos alunos, estes divididos em grupos. Após a construção/reprodução das cenas, elas foram exibidas para a turma e avaliado o trabalho realizado, a partir de debates e produção escrita de questionários. Os procedimentos analíticos dos dados coletados, junto aos debates e aos questionários, foram realizados por análise temática. Na construção das análises do material produzido, recorremos a discussões sobre corpo, sensibilidades, tecnologias digitais, educação, cultura, ensino de História, relação entre cinema e História. Ao desenharmos e colorirmos este trabalho, observamos que às reflexões elencadas são postas de maneira a inspirar novas práticas docentes e promover relações de ensino-aprendizagem em que os alunos se coloquem como personagens principais, protagonistas da sua História no âmbito da educação escolar.

**Palavras-chave:** Corpo. Tecnologias Digitais. Ensino-aprendizagem.

## INTRODUÇÃO

Das páginas amareladas de um livro didático se desenhou um seminário, que além do colorido de pesquisas, se encantou com o filme “Guerra de Canudos”. O roteiro do seminário estava traçado, mas inquietações da prática docente e de discentes fizeram emergir a proposta de se esculpir cenas.

Este trabalho é fruto de sensibilidades realizadas junto à sala de aula do 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Iran Coelho Dantas, localizada no município de Nova Palmeira – PB. Cabe pensar com Pesavento (2005) que “às sensibilidades compete esta espécie de assalto ao mundo cognitivo, pois lidam com as sensações, com o emocional, com a subjetividade, com os valores e os sentimentos, que obedecem a outras lógicas e princípios que não os racionais.”

A proposta surgiu a partir de reflexões da prática docente, no que se refere ao trabalho com o cinema em sala de aula. A ideia, acolhida pelos alunos, emergiu a partir de análises da tese de Ferrari (2015) *Ensinar-aprender cinema: através da percepção e cognição incorporadas*, realizadas junto à disciplina de *Tópicos em Estudos Culturais da Educação: Corpo, Educação e Tecnologias Digitais*.

Nossa proposta não se colocou a partir da realização da Oficina KINO<sup>1</sup>, desenvolvida por Ferrari (2015) para construção de sua tese, mas essa oficina, o seu texto e os conceitos trabalhados nos impulsionaram a construir uma metodologia de ensino que tornasse nosso aluno partícipe do processo de ensino-aprendizagem em História.

Diante da temática da *República Velha no Brasil: Dominação e Resistência*, propomos a realização de seminários a serem produzidos pelos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental. No desenrolar dos seminários, em especial o que tratava sobre A Guerra de Canudos, houve a necessidade de trabalhar o filme *Guerra de Canudos* (1997), dirigido por Sérgio Rezende.

Nisso, nos veio o pensamento de romper com a tradição pedagógica e/ou didática que propõe o uso do cinema na educação a partir da premissa exibir/refletir. Apoiados na

---

<sup>1</sup> A Oficina KINO é parte de uma pesquisa de doutorado “Ensinar-aprender cinema: através da percepção e cognição incorporadas” realizada por Rodrigo Duarte Ferrari junto ao Programa de Pós-graduação da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. O objetivo da oficina foi investigar as novas possibilidades e os novos limites da relação ensino-aprendizagem do cinema através da percepção e da cognição incorporadas, dialogando com professores que trabalham com educação e cinema. A Oficina KINO foi estruturada em cinco módulos com conteúdos, atividades e questões.

proposta de Ferrari (2015, p.160) de “Suspender a reflexão temporariamente e permitir que o visível, ou a criação do visível cinematográfico apareçam como vivências, para somente posteriormente refletir sobre estes fenômenos [...]”, fora lançada a ideia dos alunos escolherem uma cena do filme *Guerra de Canudos* para serem reproduzida por eles. A ideia embrionária germinou e deu frutos.

## **METODOLOGIA**

Sendo nosso objetivo pensar as sensibilidades corporais e as tecnologias digitais na relação ensino-aprendizagem em História, a partir de tramas cinematográficas, este trabalho fora sendo esculpido. Num primeiro momento, é interessante pensar junto ao nosso trabalho o conceito de incorporações. De acordo com Ferrari (2015) incorporar é o:

Fenômeno de perceber e conhecer através do corpo e da corporeidade, dimensão pré-reflexiva. Perceber e conhecer é incorporar, ser percebido e conhecido é ser incorporado, portanto as incorporações também são mecanismos e fenômenos de ensino-aprendizagem. (p.155)

Tendo em vista que incorporar é ver com os olhos do corpo, da corporeidade, a metodologia de ensino consistiu em fazer com que o filme *Guerra de Canudos* e seu enredo histórico fossem incorporados, vivenciados pelos alunos, de forma a promover uma relação ensino-aprendizagem significativa. Nisso, dividimos essa experimentação em três momentos: o primeiro consistiu na exibição do filme; o segundo, na montagem de uma das cenas pelos alunos, cena esta escolhida pelo grupo que iria produzi-la; e, no terceiro e último momento, às reflexões, que foram realizadas através de questionários e de debate em sala de aula.

Fora a partir do terceiro momento da experiência pedagógica que propomos nossa metodologia de pesquisa, que consistiu em desenvolver uma análise qualitativa da pesquisa a partir da reflexão das experiências elencadas junto aos questionários e ao debate produzido em sala de aula. Nesta perspectiva, compartilhamos do pensamento de Bogdan e Biklen (2013) no que se refere a pesquisa qualitativa:

Os investigadores qualitativos estabelecem estratégias e procedimentos que lhes permitam tomar em consideração as experiências do ponto de vista do informador. O processo de condução de investigação qualitativa reflecte uma espécie de diálogo

entre investigador e os respectivos sujeitos, dado estes não serem abordados por aqueles de uma forma neutra. (p.51)

Ao levarmos em consideração as experiências do ponto de vista do informador, no caso dos alunos, um leque de possibilidade se abre. Isso porque, para além da concepção do investigador, há a percepção daqueles que experimentaram o processo, perceberam e conheceram através do corpo, produziram sensibilidades. As informações da pesquisa, que gesta este trabalho, foram recolhidas através de caderno de notas produzido a partir dos debates, questionários escritos aplicados junto aos alunos, além dos vídeos das cenas reproduzidas por eles. O diálogo construído e refletido configurou-se em ferramenta para esculpir cada detalhe deste trabalho.

## **RELATOS E ANÁLISES DAS EXPERIÊNCIAS PRODUZIDAS**

Partindo da perspectiva de que o corpo, nas palavras de Diwan (2010, p.120) “é visto pelos historiadores como um documento vivo, repleto de significados sobrepostos por inúmeras temporalidades”, tanto na análise do filme quanto nas sensibilidades corporais produzidas pelos alunos na recriação das cenas, o corpo assume papel de destaque.

A partir da fenomenologia de Merleau-Ponty (1999) compartilhamos da asserção que nós somos corpo, “enquanto estamos no mundo por nosso corpo, enquanto percebemos o mundo com nosso corpo”. (p. 278) Um corpo que vê pelos olhos do visível e pelos olhos do sensível. Diante desta premissa, perguntamos aos alunos, após a reprodução da cena escolhida por eles, como eles se sentiram atuando, como o seu corpo reagiu, se tiveram dificuldades e quais foram estas dificuldades. Obtivemos as seguintes respostas através dos questionários:

Aluno 1: Eu fiquei nervoso, porque nunca tinha feito algo assim.<sup>2</sup>

Aluno 2: Eu me senti muito nervoso, me sentia fraco e não parava de suar. Sempre me esquecia das falas [...]

Aluno 3: Uma verdadeira atriz (risos), reagi bem. As dificuldades que tive, foi a questão da maquiagem (que fiquei ridícula, mas tudo bem kkkk) O resto foi de boa.

---

<sup>2</sup> As respostas foram transcritas respeitando o modo de falar/escrever de cada aluno.

Aluno 5: Achei o auge, reagi conforme a cena. Acho que querer rir na hora foi uma dificuldade, na verdade tentar não rir é bem difícil.

Aluno 6: Vergonha, fiquei um pouco nervosa, sim, porque não conseguia parar de rir.

Aluno 7: Eu não atuei, fiz a gravação, meu corpo reagiu “tremendo”.

Aluno 11: Me senti feliz, normal. Sim, porque errava as falas e não me aguentava e começava a rir.

Aluno 12: Me senti bem e muito legal. Meu corpo não teve nenhuma dificuldade, só esquecia as falas.

Aluno 13: Achei bom, fiquei normal, as dificuldades foram que tinha gente olhando, e nós ríamos. Tivemos que gravar um monte de vezes.

É interessante observar que sensibilidades corporais emergiram no ato de atuar. O ficar nervoso, o sentir-se fraco, o suar, o ficar envergonhado, o rir, o esquecer as falas são sensibilidades corporais que fazem parte do nosso cotidiano, que podem surgir, por exemplo, quando nos submetemos a situações novas, o mesmo acontece na relação ensino-aprendizagem, principalmente no instante em que se coloca o aluno como protagonista deste processo. É nosso corpo falando.

Se pensarmos com Pesavento (2005) que “as sensibilidades são uma forma do *ser* no mundo e de *estar* no mundo, indo da percepção individual à sensibilidade partilhada”, podemos notar que o riso fora uma sensibilidade partilhada por alguns alunos durante o momento de atuação, chegando a interferir no trabalho, ao passo em que tinham que gravar a cena mais de uma vez. Já o sentir-se fraco, o suar, o tremer (no caso do aluno que fez a gravação) foram sensibilidades ligadas à percepção individual do corpo em atuação na produção da cena.

Ao observarmos com atenção a fala da aluna 3, citada anteriormente, podemos notar que a aluna se sentiu bem em atuar, “uma verdadeira atriz (risos)”, o incômodo veio apenas da maquiagem, pois sentiu-se “ridícula”. O fato de uma menina interpretar o personagem de Antônio Conselheiro, figura masculina, trouxe um misto de emoções para o corpo em atuação, sentir-se uma atriz esplendorosa por interpretar um homem e sentir-se, ao mesmo tempo, ridícula por conta da maquiagem que a permitiu parecer com o personagem.

Quando o aluno 12, citado anteriormente, revela que se sentiu bem, que seu corpo não teve nenhuma dificuldade durante a encenação e que apenas esqueceu as falas, sua fala nos permite analisar que este aluno, consciente ou inconscientemente, chega a proclamar o corpo

como que separado da mente. Como que, se por uma questão unicamente cognitivista, a mente esqueceu as falas e não o corpo. Por mais que entendamos a percepção do aluno, e percebamos que isso faz parte de uma longa tradição dicotômica de corpo, a percepção apontada vai na contramão do que cremos, amparados fenomenologia Merleau-ponty.

A narrativa do tremer, sensibilidade corporal, exposta pelo aluno 7, durante o segurar o instrumento de gravação, a câmera, nos leva ainda a outra reflexão importante, aos usos das tecnologias digitais no âmbito da relação ensino-aprendizagem em História. No momento em que os alunos escolheram uma cena do filme *Guerra de Canudos* para ser reproduzida, eles recorreram ao uso das tecnologias digitais. As tecnologias digitais estiveram presentes no uso da internet para poder assistir a cena novamente e decorar as falas, no uso da câmera digital, geralmente do aparelho celular, para poder gravar a cena, no emprego dos programas de edição de vídeo, no proveito das redes sociais para poderem enviar o vídeo.

A tecnologia digital propõe outras formas de acessar e de narrar os fatos históricos. Se pensarmos que um mesmo fato histórico pode ser acessado a partir de várias fontes históricas, e as narrativas construídas podem ser múltiplas, a depender da problematização a ser desenvolvida, as tecnologias digitais entram no jogo para abrir um leque de possibilidades na produção do enredo histórico. Na medida em que as tecnologias digitais realizam um duplo papel, o de acessar a diversidade de fontes e o de conceber narrativas, até mesmo podendo se transformar em uma fonte histórica, estas se colocam como importantes aos usos da História e do processo de ensino-aprendizagem em História.

Diante das transformações culturais e tecnológicas de nosso tempo, a sociedade, a família, a escola, os educadores necessitam repensar o modelo de educação a ser desenvolvido de maneira a alcançar os corpos das nossas crianças e adolescentes. Com Merleau-Ponty (1999), partimos do princípio que:

O mundo é inseparável do sujeito, mas de um sujeito que não é senão projeto do mundo, e o sujeito é inseparável do mundo, mas de um mundo que ele mesmo projeta. O sujeito é ser-no-mundo, e o mundo permanece "subjetivo", já que sua textura e suas articulações são desenhadas pelo movimento de transcendência do sujeito. (p.576)

Tomando como referência esta afirmação de Merleau-Ponty, observamos que o sujeito ao mesmo tempo que é projeto do mundo ele projeta o mundo. Jogar com os alunos no seu campo de vivência é percebê-los inseridos no mundo das tecnologias digitais e capaz de

fazer uso delas para construir conhecimento. Nesta perspectiva, acolhemos o pensamento de Silva (2001) quando ele proclama:

Vale dizer que precisamos estar atentos para a urgência do tempo e reconhecer que a expansão das vias do saber não obedece mais a lógica vetorial. É necessário pensarmos a educação como um caleidoscópio, e perceber as múltiplas possibilidades que ela pode nos apresentar, os diversos olhares que ela impõe, sem contudo, submetê-la à tirania do efêmero. (p.37)

No campo de atuação das múltiplas possibilidades que o trabalho com tecnologias digitais oferece, tendo como suporte a experiência realizada junto a turma do 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Iran Coelho Dantas, localizada no município de Nova Palmeira – PB, nos questionamos sobre a facilidade e/ou dificuldade de lidar com as tecnologias digitais. Quando questionados sobre como foi o trabalho com tecnologias digitais, os alunos nos propuseram as seguintes assertivas:

Aluno 3: Creio que tenha corrido tudo bem, mas teve dificuldades na edição.

Aluno 8: Foi normal, pois não tivemos dificuldade nenhuma com a tecnologia ou edição de vídeo.

Aluno 12: A edição do vídeo foi fácil, não tive nenhuma dificuldade e também coloquei uns efeitos, foi legal.

Aluno 13: Só tivemos o problema de que quem gravou respirava fundo demais e pegava no vídeo.

Para além do aluno 3, que relatou as dificuldades na edição do vídeo, e do aluno 13 que narrou o problema da presença da pessoa que gravou a cena, “respirava fundo demais e pegava no vídeo”, os demais alunos não expuseram dificuldades no trabalho com as tecnologias digitais. Isso se deve porque, apesar das particularidades, eles nasceram na era digital, são os chamados nativos digitais.

Sobre a definição dos nativos digitais e dos imigrantes digitais Prensky (2001) nos propõe:

Como deveríamos chamar estes “novos” alunos de hoje? [...] a denominação mais utilizada que eu encontrei para eles é Nativos Digitais. Nossos estudantes de hoje são todos “falantes nativos” da linguagem digital dos computadores, vídeo games e internet.

Então o que faz o resto de nós? Aqueles que não nasceram no mundo digital, mas em alguma época de nossas vidas, ficou fascinado e adotou muitos ou a maioria dos



aspectos da nova tecnologia são, e sempre serão comparados a eles, sendo chamados de Imigrantes Digitais.

O nativo digital é o sujeito que nasceu e cresceu com as tecnologias digitais presentes em seu cotidiano. Os nativos digitais não lembram de um mundo vivencial onde as cartas eram escritas a mão, ou datilografadas, pois já nasceram na era do computador, da internet, do e-mail. A maioria dos nossos alunos, e até mesmo muitos professores, imigrantes digitais, não fizeram uso de material feito em mimeógrafo, por exemplo.

Nos casos específicos dos alunos que tiveram problemas com a gravação e edição de vídeos, mesmo fazendo parte do grupo dos nativos digitais por nascerem no mundo digital, convém observar que nem todos os alunos têm acesso as tecnologias digitais e seus recursos, e/ou quando têm acesso não fazem uso de alguns recursos das tecnologias digitais por não serem instigados a isso. Deste modo, o trabalho com tecnologias digitais e narrativas imagéticas se configurou relevante no espaço escolar em questão, nas vivências pedagógicas do tempo presente.

No que concerne aos nativos digitais e a relação ensino-aprendizagem Palfrey e Gasser (2011) nos faz refletir que,

Para as escolas se adaptarem aos hábitos dos Nativos Digitais e à maneira como eles estão processando informações, os educadores precisam aceitar que a maneira de aprender está mudando rapidamente. Antes de responder as perguntas sobre com que precisão usar a tecnologia nas escolas, é importante entender as mudanças. Para isso, é necessário expandir a estrutura para toda a aprendizagem, não apenas para o tipo que acontece na sala de aula (p.268-269)

No cotidiano escolar há a necessidade eminente de fazer uso de tecnologias digitais para que a relação ensino-aprendizagem se torne acolhedora, faça parte dos anseios e do dia a dia do alunado, partindo da perspectiva de que eles são nativos digitais. Observando os devidos cuidados, inclusive para não endeusar as tecnologias digitais, e as particularidades do público alvo, em especial o acesso a estas tecnologias, elas podem reder belíssimos frutos. Nisso, compartilhamos com Martín-Barbero (2014), a ideia de que é necessário:

Cortar o arame farpado dos territórios e disciplinas, dos tempos e discursos, é a condição para compartilhar, e fecundar mutuamente, todos os saberes, da informação, do conhecimento e da experiência das pessoas; e também as culturas com todas as suas linguagens, orais, visuais, sonoras e escritas, analógicas e digitais. (p.120)



Na busca de analisarmos as linguagens presentes nas reproduções das cenas escolhidas, recorreremos, neste momento, a linguagem visual, que não poderia ficar de fora, já que estamos trabalhando com cinema. As imagens capturadas **configuram** um espaço desenhado pelos alunos ao escolherem a cena, sendo o espaço praticado por eles ao realizarem a atuação. Nisso, perguntamos aos alunos se houve dificuldades na escolha e/ou produção do cenário.

Aluno 1: Não, porque foi gravado no meio do mato, como a gente mora na zona rural, ficou fácil.

Aluno 2: Não, pois usamos o uniforme da escola como figurino, mas tivemos muita discussão sobre o cenário.

Aluno 3: Na escolha, não tivemos dificuldades ... Mas no cenário foi bastante complicado.

Aluno 5: Não, foi ótima nossa escolha do cenário e a produção.

Aluno 7: Não, a escolha foi a melhor, “de primeira”, e a produção do cenário foi tranquila.

Aluno 8: Não, pois tudo que precisou, todas as pessoas do grupo tinha.

Aluno 10: Não houve, porque eu disse que ia ser no sítio e foi lá mesmo.

Aluno 11: Não houve dificuldade na escolha, mas o cenário foi muito difícil.

Partindo do princípio de que a maior parte dos cenários do filme *Guerra de Canudos* se fazem a partir da vegetação de caatinga, em clima semiárido, a priori não haveria problemas com os cenários no município de Nova Palmeira – PB, já que esta localidade possui estas características. No entanto, no momento das gravações das cenas escolhidas (Julho de 2019) não fora tal qual como pensado, pois choveu em alguns lugares do município, trazendo tons de verde à caatinga.

Apesar das condições naturais se colocarem de forma adversa ao planejado, uma parte significativa da turma afirmou que não teve dificuldades com a escolha e/ou produção do cenário, isso porque um número considerável de alunos do 9º ano do Ensino Fundamental moram na zona rural do município, o que facilitara a produção do cenário. Para quem não mora, ou tem acesso às paisagens da zona rural, a produção do cenário para gravação da cena pode não ter sido uma tarefa fácil.

Além dos aspectos naturais, foi necessário pensar os aspectos históricos, pois o enredo histórico do filme se coloca em fins do século XIX, o que nos leva a pensar na necessidade de acolher elementos que remetessem ao período histórico em questão. Se tomarmos como exemplo as formas de habitação e as vestimentas, notamos que houve a necessidade de fazer escolhas que se aproximassem com a cena e/ou temporalidade a ser representada. O cinema educa. Cabe a nós, profissionais da educação, fazer uso deste instrumento educativo para promover uma relação ensino-aprendizagem que privilegie o protagonismo dos nossos alunos, bem como, a reflexão diante do objeto de estudo proposto.

Sobre a relação entre educação e cinema, cabe a seguinte reflexão:

Educar para o cinema e educar com o cinema são dois pressupostos da educação cinematográfica. Isso implica entender o cinema na escola como instrumento através do qual se faz educação e como objeto temático de intervenção educativa através da leitura, da interpretação, da análise e da produção de audiovisuais. (FANTIN, 2007, p.4)

No momento que Fantin (2017) anuncia o cinema como objeto temático de intervenção educativa, no caso do filme *Guerra de Canudos*, ele tanto nos faz refletir sobre a História do povoado e da Guerra de Canudos, quanto, durante a reprodução das cenas feitas pelos alunos, a História Local. No caso da História Local, isso acontece porque durante a escolha do cenário, a exemplo das moradias, como também das vestimentas, recorreu-se a fontes históricas locais. Uma pesquisa mais aguçada sobre estas fontes históricas poderia fazer emergir sensibilidades históricas dos sujeitos que construíram o município de Nova Palmeira.

Quando interrogados sobre como foi pensado/escolhido o figurino para as cenas a serem reproduzidas, os alunos responderam:

Aluno 1: Com roupas velhas e as armas nós tínhamos.

Aluno 4: Ah, nós pegamos TNT daqui da escola e algumas saias e os meninos arrumaram as roupas.

Aluno 5: A gente pensou em ficar parecido a cena real... e fomos lá em Zé Biá, atrás de roupas antigas.

Aluno 6: A gente procurou chegar nas aparências das roupas dos personagens do filme.

Aluno 9: Usamos roupas que desse para parecer com roupas do filme.

Aluno 11: Foi fácil, porque o uniforme era azul da cor da farda, então foi só vestir ela e uma calça jeans.

Aluno 13: Pensamos num figurino que fosse adequado para o tempo, vestidos longos.

A preocupação em reproduzir o figurino do filme, o mais real possível, levou os alunos à pesquisa. Pesquisas tanto na internet, uma atenção especial ao filme, quanto na comunidade de Nova Palmeira, onde poderiam conseguir as vestimentas. Roupas velhas, roupas antigas, vestidos longos adequados para o tempo, foram alegações que nos leva a pensar que os alunos zelaram pelo tempo histórico em questão, final do século XIX.

Os corpos, seja no cotidiano vivencial, seja em representações cinematográficas, se comunicam através de um repertório cultural. Sendo as vestimentas um exemplo deste repertório, Campelo (1996, p.84) nos atenta que “a nudez da hora do nascimento é apagada pela cultura e as roupas e os ornamentos vão, do nascimento à morte, conferindo ao homem sua identidade social e cultural. ”

Se tomarmos como referência as vestimentas, no filme *Guerra de Canudos*, podemos perceber identidades sociais e culturais distintas. As roupas dos soldados em relação as roupas dos moradores de Canudos eram marcadas pela simbologia da diferença. De um lado, os soldados com seus uniformes bem desenhados e costurados na capital, representantes do governo oficial, investidos de poder; do outro lado, as vestimentas dos moradores de Canudos, com sua rusticidade advinda das condições de vida, proclamados como os inimigos do governo.

Se por um lado o uniforme dos soldados era símbolo do medo para muitos habitantes de Canudos, isso porque além da vestimenta o soldado carregava armas que a população de Canudos não possuía; por outro lado, a vestimenta de couro dos habitantes de Canudos conferia proteção, no instante em que se mostrava eficiente frente aos espinhos da caatinga em período de seca. Nesse sentido Woodward (2014, p. 9) reflete junto a seus leitores que “a identidade é marcada por meio de símbolos”, podemos então perceber que a roupa é um destes símbolos.

Nos estudos da relação entre cinema e História temos que ficar atentos e refletir toda a tessitura que constrói o filme. Nas palavras de Ferro (2010, p.33):

Analisar no filme principalmente a narrativa, o cenário, o texto, as relações do filme com o que não é o filme: o autor, a produção, o público, a crítica, o regime. Pode-se assim esperar compreender não somente a obra como também a realidade que representa.

A realidade representada no filme é, muitas vezes, confundida com a verdade histórica, os acontecimentos tal como ocorreram, todavia, mesmo sendo um filme com enredo histórico que possui uma preocupação mais apurada com os fatos históricos, ele carrega consigo todo um aparato de criação, isso porque ele é produzido atendendo a interesses. Interesses do autor, do público-alvo, afinal se quer uma grande bilheteria, da mídia, dos patrocinadores etc. Desta forma, a necessidade de cuidado no trato com cinema no âmbito escolar é eminente.

No trabalhar com cinema, junto ao ensino de História, Napolitano (2015) nos adverte que o posicionamento do professor, enquanto mediador do processo de ensino-aprendizagem, influi diretamente no resultado. Nas palavras do autor:

Sob o ponto de vista do conteúdo o filme pode ser visto como fonte (quando as questões do próprio filme delimitam a abordagem do professor) ou como texto-gerador, quando há um compromisso maior do professor com os temas que o filme suscita. Do ponto de vista da linguagem, o filme será trabalhado para a educação do olhar do espectador (formas narrativas e linguagens) ou interagindo com outras linguagens, na manipulação e decodificação de linguagens diversas como verbais, gestuais ou visuais. (p.29-30)

A escolha pela sequência: exibição do filme, reprodução de cenas, análise do filme e do trabalho realizado, nos possibilitou pensar os alunos para além da posição de espectador, que é plateia, mas, sim, sujeito atuante. Os alunos puderam manipular a linguagem de forma múltipla no desenrolar das etapas do trabalho. As linguagens visuais, verbais e gestuais estiveram ativas nos corpos que redesenharam a forma de pensar as tramas cinematográficas frente ao ensino de História.

No que se refere às reflexões acerca do filme *Guerra de Canudos*, questionamos nossos alunos sobre o momento que mais os chamou atenção, suscitou meditação. Obtivemos o seguinte resultado:

Aluno 1: No momento que Luiza não quis ir com a família e virou prostituta.

Aluno 2: Foi como canudos resistiu por tanto tempo.

Aluno 3: A questão de que morreu tanta gente nessa guerra injustamente.

Aluno 5: Acho que a parte que Luíza foge e vira prostituta.

Aluno 7: A guerra, as mortes...

Aluno 8: Quando a filha deixa de ir com os pais para ir se prostituir.

Aluno 9: Da pobreza que o povo vivia.

Aluno 10: Que antigamente a maioria acreditava mais em Deus que tudo.

Aluno 11: A parte em que o pai quer matar a filha.

Aluno 12: Como os pais são importantes na vida da gente e que nunca devemos os abandonar.

Aluno 13: Quando falam de Deus e a situação da vida deles.

Fora recorrente nas falas dos alunos a cena em que Luíza, personagem de Cláudia Abreu, deixa a família, pais e irmãos, já que estes estavam dispostos a seguir o caminho junto a Antônio Conselheiro, representado no filme por José Wilker. A cena, exposta mais adiante, em que Luíza torna-se prostituta dá sequência a fuga/abandono e também chama a atenção dos espectadores.

**Imagens 1 e 2:** Momento em que a personagem Luíza deixa para trás sua história ao lado da família.



Fonte: Cenas do filme *Guerra de Canudos* (SÉRGIO REZENDE, 1997)

**Imagem 3:** Chegada da personagem Luíza junto à casa de prostituição.



Fonte: Cena do filme *Guerra de Canudos* (SÉRGIO REZENDE, 1997)

Estas cenas, recorrentes nas falas dos alunos, nos possibilita pensar em sensibilidades partilhadas no que concerne à família, em especial aos pais. A afetividade para com os pais por parte dos alunos os leva a destacar a cena onde a personagem principal abandona os pais. Neste eixo de discussão, o mesmo acontece quando alunos sublinham a cena “em que o pai quer matar a filha”.

Quando alguns alunos expõem que Luíza foge para virar prostituta, eles chegam a considerar que fora uma escolha da personagem em torna-se prostituta, esquecendo de refletir que pelas condições físicas, psicológicas e sociais em que ela se encontrava este provavelmente seria o único caminho a ser seguido. Nesta perspectiva, a fome e o cansaço, a ausência de um teto para viver, a falta de apoio da família a levaria a acolher a primeira solução que se colocasse a sua frente.

Outra sensibilidade partilhada com relação ao filme, por parte dos alunos, faz menção ao âmbito religioso. Quando os alunos destacam a fé em Deus como elemento que se sobressai no enredo, possivelmente eles estão levando em consideração suas sensibilidades religiosas. Nesse sentido, é interessante perceber que nenhum aluno incorporou que os habitantes de Canudos veneravam Antônio Conselheiro, situação esta exposta no filme, mas pressupuseram que eles adoravam e confiavam em Deus.

As cenas da guerra, das mortes, de injustiças, “da pobreza que o povo vivia”, também chamaram a atenção dos alunos, que ficaram admirados com a perseverança do povoado frente às tropas oficiais. A resistência promovida pelo Arraial de Canudos, assim como a

resistência promovida no desenrolar da Guerra de Contestado, da Revolta da Vacina, da Revolta da Chibata, do Cangaço, do Movimento Operário, nos possibilita problematizar as condições de vida e sobrevivência da maior parte da população brasileira frente a face da República que emergira.

Neste cenário de resistência, o trabalho com cinema, na perspectiva aqui esboçada, nos proporciona a produção de uma relação ensino-aprendizagem em História inebriada não somente pelas novas tecnologias, mas, sobretudo, pelas sensibilidades corporais construídas pelos sujeitos que protagonizaram esta relação. Ao serem indagados sobre a crença de que o trabalho realizado, sobretudo a reprodução das cenas do filme, contribuiu com o processo de ensino-aprendizagem em História, os alunos nos confidenciaram as seguintes assertivas:

Aluno 2: Sim, pois precisei estudar para a atuação.

Aluno 4: Sim, porque fala muito nas histórias antigas e é no tempo antigo.

Aluno 5: Sim, pois conseguimos aprender praticando.

Aluno 6: Sim, porque eu entendi mais sobre o filme e ajudou em História.

Aluno 8: Sim, pois a pessoa atuando fica mais fácil de aprender e ter conhecimento do assunto.

Aluno 9: Sim, é uma forma de aprender.

Aluno 10: Sim, pois é muito aprendido. E podemos realmente ver o que não vemos nos livros.

Aluno 12: Sim, porque eu fiquei lembrando da história.

Aluno 14: Sim, pois estamos estudando o mesmo conteúdo do filme.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Plantar uma semente, esperar ela germinar, cultivá-la com afetividade, esperá-la crescer, para que na sequência esta planta possa render frutos não é uma tarefa fácil, a experiência do agricultor pode nos confirmar esta assertiva. Apesar de não ser uma tarefa fácil, propor novas metodologias no processo ensino-aprendizagem, como a proclamada neste trabalho, traz alegria e sabedoria.

Alegria no momento em que nossos alunos nos surpreendem, dando um colorido inovador a atividade proposta. Sabedoria em dois momentos, no primeiro, para levar



propostas inovadoras, que geram resultados, a outros espaços educacionais; no segundo, sabedoria para colher frutos amargos, quando o resultado não aparece como o esperado, para avaliar o que dera errado, revendo a metodologia empregada, criando outras possibilidades.

Para que possamos alcançar objetivos de ensino-aprendizagem devemos propor metodologias que nos ajude na trajetória a ser percorrida. Caso um metodologia não dê certo ou não seja suficiente, novas metodologias de ensino devem ser experimentadas. Na busca de refletir revoltas que marcaram os processos de resistência na República Velha no Brasil recorremos ao filme Guerra de Canudos. A princípio a exibição seguida de debate, juntamente com o texto didático, seriam suficientes para trabalhar o tema, mas as vivências cotidianas e as sensibilidades partilhadas juntos aos alunos nos fizeram propor novas metodologias que enriqueceram o trabalho.

Frente a cultura digital, que se propaga para além dos muros da escola, a educação escolar necessita investir no nível de habilidade dos alunos, otimizar os usos das tecnologias digitais, de modo a promover uma relação ensino-aprendizagem fruto das vivências cotidianas do alunado, que se faz encantado, na era da internet, sobretudo, com as redes sociais e a constituição de si diante destas redes. Nisso, compartilhamos da visão de Martín-Barbero (2014), quando ele afirma:

Somente assumindo os meios como dimensão estratégica da cultura hoje é que a escola poderá interagir, em primeiro lugar, com os novos campos de experiências surgidos da reorganização dos saberes, dos fluxos de informação e das redes de intercâmbio criativo e lúdico [...] (p.52-53)

As tecnologias digitais no âmbito da educação escolar podem se constituir em árvores frondosas que rendem frutos saborosos, prontos para serem degustados ou, pelo contrário, em árvores infrutíferas. Cabe aos profissionais da educação escolher a melhor maneira de cultivar as árvores, de forma a fazer com que elas se tornem frutíferas. Começamos a cultivar nossa árvore que enseja ser frutífera a partir do trabalho realizado, e aqui debatido. Que venham os frutos!

## REFERÊNCIAS

BOGDAN, Robert C.; BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. Tradução de Maria João Alvarez, Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Porto-Portugal: Porto, 2013 (Coleção Ciência da Educação).

CAMPELO, Cleide Riva. **Cal(e)idoscorpos**: Um estudo semiótico do corpo e seus códigos. São Paulo: ANNABLUME, 1996.

DIWAN, Pietra. Corpo. In: PINSY, Carla Bassanezi. **Novos temas nas aulas de História**. São Paulo: Contexto, 2010.

FANTIN, Mônica. Mídia-Educação e Cinema na Escola. In: **Revista Teias**. Rio de Janeiro, ano 8, nº 15-16, jan/dez 2007. p. 1-13.

FERRARI, Rodrigo Duarte. **Ensinar-aprender cinema**: através da percepção e cognição incorporadas. 2015. 202 f. Trabalho de conclusão de curso (Tese) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Florianópolis, SC, 2015.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. 2.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **A comunicação na educação**. São Paulo: Contexto, 2014.  
MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2015.

PALFREY, Jonh; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Grupo A, 2011.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Sensibilidades no tempo, tempo das sensibilidades. In: **Nuevo Mundo Mundos Nuevos** [En ligne], Colloques, mis en ligne le 04 février 2005, Consultado em 30 de julho de 2019. Disponível em <http://journals.openedition.org/nuevomundo/229>.

PRENSKY, Marc. **Nativos digitais, imigrantes digitais**. 2001. Consultado em 28 de agosto de 2019. Disponível em [http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2\\_intencoes/nativos.pdf](http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf)

SILVA, Mozart Linhares da. A urgência do tempo: novas tecnologias e educação contemporânea. In: \_\_\_\_\_ (org.) **Novas Tecnologias**: educação e sociedade na era da informática. Belo horizonte: Autêntica, 2001.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e diferença**: a perspectiva dos estudos culturais. 15. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

## EN LAS TRAMAS DEL CINE: SENSIBILIDADES CORPORALES Y TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA RELACIÓN ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN HISTORIA.

**RESUMEN:** Pensar en la relación enseñanza-aprendizaje en Historia es observar el universo de múltiples posibilidades. En este camino, junto al grupo del 9º grado de la Enseñanza Fundamental de la *Escola Municipal de Ensino Fundamental Iran Coelho Dantas*, ubicada en el municipio de *Nova Palmeira –PB*, el abanico de posibilidades se abrió. Teniendo como objetivo pensar las sensibilidades corporales y las tecnologías digitales en la relación enseñanza-aprendizaje en Historia, a partir de tramas cinematográficas, este trabajo fuera esculpido. La metodología de investigación consiste en una investigación cualitativa exploratoria descriptiva. Al principio, en la proyección de la película *War of Straws*, seguido de debate; Después de eso, las escenas de la película fueron elegidas para ser reproducidas por los estudiantes, que se dividieron en grupos. Después de la construcción / reproducción de las escenas, se les mostró a la clase y evaluaron el trabajo realizado, a partir de debates y producción escrita de cuestionarios. Los procedimientos analíticos de los datos recopilados se realizaron mediante análisis temático. En la construcción del análisis del material producido, recurrimos a discusiones sobre cuerpo, sensibilidades, tecnologías digitales, educación, cultura, enseñanza de Historia y la relación entre el cine y la Historia. Al diseñar y colorear este trabajo, observamos que las reflexiones elencadas son puestas de manera inspiradora a las nuevas prácticas docentes y promueven relaciones de enseñanza-aprendizaje, permitiendo a que los alumnos se vuelvan los personajes principales, los protagonistas de sus Historias en el ámbito de la educación escolar.

**Palabras-clave:** Cuerpo, Tecnologías Digitales, Enseñanza-aprendizaje.

## AT THE MOVIE PLOTS: BODY SENSIBILITIES AND DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE TEACHING LEARNING RELATIONSHIP IN HISTORY

**ABSTRACT:** Think the teaching-learning relationship in history is observe a universe of multiple possibilities. In this way, together the 9th grade of the elementary school at the Municipal School of Primary School Iran Coelho Dantas, located in Nova Palmeira - PB, the fan of possibilities was opened. Having as objective of thinking the body sensibilities and digital technologies in the teaching-learning relationship in History, starting on cinematic plots, this work out being sculpted. The research methodology consists of a qualitative exploratory-descriptive research. At first, in the screening of the movie “*Guerra de Canudos*”, followed by debate; After that, scenes from the movie were chosen to be reproduced by the students, which were divided into groups. After the construction / reproduction of the scenes, they were shown to the class and evaluated the work done, from debates and written production of questionnaires. The analytical procedures of the collected data were performed by thematic analysis. In the construction of the analysis of the material produced, we resorted to discussions about body, sensibilities, digital technologies, education, culture, history teaching, the relationship between cinema and history. In drawing and coloring this work, we observe that the thoughtful reflections are put in a way to inspire new teaching practices and

promote teaching-learning relationships where the students put yourself as main characters, protagonists of their history in the ambit of school education.

**Keywords:** Body, Digital Technologies, Teaching-learning.

---

Submetido em: Outubro de 2019.

Aprovado em: Dezembro de 2019.

Publicado em: Dezembro de 2019.