



## PROJETO NEUROCINE: ESTIMULANDO O APRENDIZADO EM NEUROLOGIA POR MEIO DO CINEMA

*Hugo Gimenez Alves Moraes  
Bartolomeu Fagundes Lima Filho  
Gabriele Natane Medeiros Cirne  
Enio Walker Azevedo Cacho  
Roberta Oliveira Cacho<sup>1</sup>*

### RESUMO

O cinema é uma atividade de entretenimento que possibilita às pessoas experimentar sentimentos e emoções que não são comuns em sua vida cotidiana. O uso de filmes como ferramenta pedagógica promove o suporte necessário para a transmissão do conhecimento ao aluno. O objetivo do projeto foi oferecer a exposição de filmes que retratem patologias ou distúrbios neurológicos a fim de favorecer o aprendizado sobre os problemas neurológicos bem como a socialização entre os participantes. Para isso, o projeto contou com a participação de discentes e docentes dos cursos de fisioterapia, enfermagem e nutrição da FACISA/UFRN, formando uma equipe multidisciplinar que se reunia, periodicamente, para estudar todas as patologias abordadas durante as sessões do projeto. O projeto aconteceu de 2011 a 2013 e contou com a apresentação de filmes mensais, juntamente com uma mini-aula sobre a patologia retratada e uma dinâmica de sorteios de brindes ao final de cada sessão envolvendo uma pergunta chave sobre o tema apresentado. Com isso, notou-se a participação ativa dos discentes colaboradores e do público-alvo, que compareceram às sessões, sanaram dúvidas, apresentaram questionamentos e demonstraram interesse pela área.

**Palavras-chave:** Cinema como assunto. Neurologia. Educação.

### THE NEUROCINE PROJECT: ENCOURAGING NEUROLOGY LEARNING USING CINEMA

### ABSTRACT

Cinema is an entertainment activity that allows people to experience feelings and emotions that are not present in their everyday lives. The use of film as a pedagogical tool provides support for the transmission of knowledge to the student. The objective of this project was to present films that depict neurological pathologies or disorders in order to improve knowledge of neurological problems and increase interaction among the participants. For this, the project had the participation of students and faculty members of the departments

---

<sup>1</sup> Doutorado em Ciências Médicas (UNICAMP). Docente do Curso de Fisioterapia, Faculdade de Ciências da Saúde do Trairi, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Santa Cruz, RN. Contato: ro\_fisio1@hotmail.com.

of physiotherapy, nursing, and nutrition at FACISA/UFRN, forming a multidisciplinary team that met regularly to study all the pathologies addressed during the sessions of the project. The project took place from 2011 to 2013 and included the presentation of monthly films, along with a mini-lesson concerning pathology and a prize raffle at the end of each session involving a key question about the topic presented. There was active participation of the students involved as well as the target audience, who attended the sessions, resolving doubts, asking questions, and showing interest in the area.

**Keywords:** Motion pictures as topic. Neurology. Education.

## **PROYECTO NEUROCINE: FOMENTANDO EL APRENDIZAJE EN NEUROLOGÍA A TRAVÉS DEL CINE**

### **RESUMEN**

El cine es una actividad de entretenimiento que les permite a las personas probar sentimientos y emociones que no están presentes en su vida cotidiana. El uso del cine como herramienta pedagógica les promueve el apoyo necesario para la transmisión de conocimientos a los estudiantes. El objetivo del proyecto era proporcionar a la exposición de las películas que representan trastornos o desórdenes neurológicos con el fin de promover el aprendizaje y la socialización entre los participantes. Para ello, el proyecto contó con la participación de estudiantes y profesores de fisioterapia, enfermería y nutrición FACISA / UFRN, formando un equipo multidisciplinario que se reunió periódicamente para estudiar todas las patologías abordadas en las sesiones del proyecto. El proyecto existió desde 2011 hasta 2013 e incluyó la presentación de películas mensuales, junto con una pequeña charla sobre la patología tratada y rifas y sorteos de recuerdos al final de cada encuentro, los que implicaba una pregunta clave sobre el tema presentado. Con esto, se observó la participación activa de los estudiantes y empleados de la audiencia, que acudieron a las sesiones, solucionaron las dudas, plantearon preguntas y demostraron interés por el tema.

**Palabras clave:** Cine como asunto. Neurología. Educación.

---

### **INTRODUÇÃO**

O uso de novas tecnologias em sala de aula como suporte para a transmissão do conhecimento ao aluno ([FREIRE; CARIBÉ, c2004](#)) é alvo comum das discussões pedagógicas atuais. Sejam as mais simples tecnologias, sejam as mais complexas, as discussões sempre buscam inovação. A utilização de tecnologias auxiliares serve de incremento\* e acabam por promover a participação ativa dos alunos em todos os momentos do dia-a-dia estudantil.

Estas novas ferramentas incluem o uso de vídeos e filmes como recurso didático inovador que pode facilitar a aprendizagem, fazendo com que o aluno encontre uma nova maneira interessante e motivadora de pensar sobre o assunto em questão. Além dessa\*, ferramenta, encontram-se o uso de cartilhas educativas, peças teatrais, poesias, literatura de cordel, dentre outras. Todas elas podem ser utilizadas em qualquer etapa da

graduação, seja nas ações extensionistas ou nas atividades complementares de campos de estágios de determinadas áreas ([SOUSA; MOITA; CARVALHO, 2011](#)).

A utilização do filme não deverá ser meramente ilustrativa nem substituir o professor, mas um momento crítico e reflexivo de aprofundamento da história ([ALMEIDA, 1994](#)). Não há nada que substitua o professor em sala de aula e isso é claro, principalmente na área fisioterapêutica, uma vez que tal ciência não é de cunho apenas teórico, sendo a prática fundamental e elementar para a formação acadêmica na área.

Os momentos considerados 'cansativos' pela maioria dos alunos podem tornar-se muito prazerosos, vividos de maneira totalmente diferente na academia e motivar o aluno a comparecer em todos os momentos lúdicos, tais quais os descritos ao longo deste trabalho. O vídeo, por exemplo, na concepção de muitos alunos, significa descanso e não "aula", o que modifica a postura e as expectativas em relação ao seu uso ([MORÁN, 1995](#)).

É necessário aproveitar-se dessa expectativa positiva para atrair o aluno para os assuntos do nosso planejamento pedagógico ([MORÁN, 1995](#)). A participação efetiva dos alunos é algo desejado em todos os centros educacionais e está comprovado que facilita a interação entre as diversas culturas e fomenta a ativação do conhecimento. Os filmes são instrutivos e instigantes, sendo um excelente material didático e educativo.

Acredita-se que a utilização de filmes seja muito interessante, pois eles, além de incluírem a arte na sociedade em que vivemos, mostram outras análises e perspectivas sobre filmes já vistos, mas não explorados de tal maneira ([RESENDE, 2010](#)).

A Faculdade de Ciências da Saúde do Trairi (FACISA), unidade acadêmica especializada da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), localizada na cidade de Santa Cruz/RN, oferece os cursos de Fisioterapia, Nutrição e Enfermagem e vem estimulando ações multiprofissionais como forma de integrar essas três áreas da saúde.

O Projeto Neurocine foi idealizado na tentativa de articular o conhecimento acadêmico adquirido em sala de aula com uma exposição educativa e cultural, a partir de um diálogo que envolve o aspecto multidisciplinar entre os cursos de Fisioterapia, Nutrição e Enfermagem, além dos conhecimentos adquiridos na formação do nível básico, como Neuroanatomia, Neurofisiologia e Genética. Os filmes possibilitam aos docentes explicações que às vezes se resumem em textos e literatura científica, deixando a desejar quanto à imagem visual do problema.

O projeto procurou seguir os preceitos da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão. O ensino estava associado aos conceitos de disciplinas que eram trazidos em discussão nas sessões; a pesquisa refere-se ao fato dos alunos bolsistas e voluntários poderem desenvolver este relato de experiência extensionista e a extensão por ser uma ação que extrapola o ambiente da sala de aula e integra o aluno em uma realidade diferenciada.

## **OBJETIVO**

O objetivo do projeto Neurocine foi usar a exposição de filmes que retratassem patologias ou distúrbios neurológicos a fim de favorecer o aprendizado em neurologia bem como socialização entre os participantes.

## MÉTODO

A ação foi desenvolvida no anfiteatro da Faculdade de Ciências da Saúde do Trairi (FACISA), em Santa Cruz-RN, em um dia da semana no período noturno, uma vez no mês, durante os anos de 2011, 2012 e 2013. Foram exibidos filmes e documentários que retratassem patologias neurológicas em seu enredo (Tabela 1).

**Tabela 1.** Filmes e patologias trabalhadas.

Nome do filme	Patologia trabalhada
Menina de Ouro	Traumatismo raquimedular traumático
Doces encontros	Ataxia de Friedreich
Diário de uma Paixão	Doença de Alzheimer
O escafandro e a borboleta	Acidente Vascular Encefálico
Tempo de despertar	Parkinsonismo
Uma mente brilhante	Esquizofrenia

Quanto à organização das sessões, na semana que antecedia o evento, eram afixados nos murais da Universidade cartazes informativos sobre o filme a ser exibido, sinopse, data e horário da sessão, bem como o nome dos alunos responsáveis pela sessão (Figura 1).

**Figura 1.** Cartaz de divulgação do filme a ser exibido pelo projeto.

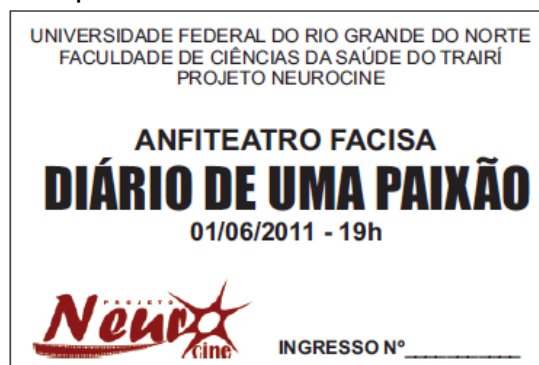


As sessões eram limitadas ao número de lugares disponíveis no anfiteatro (50 lugares) a fim de permitir conforto e acomodação necessária a todos os participantes para

evitar a dispersão da atenção e promover a concentração durante a exibição do filme e as explicações científicas, já que cada sessão (projeção do filme mais discussão científica) durava em média 3 horas. Os alunos responsáveis pela sessão (um aluno de cada curso da área da saúde e que eram voluntários do projeto) deveriam cuidar de toda a organização e logística do evento, bem como de atribuir funções aos demais alunos monitores voluntários (em média 10 alunos).

As tarefas realizadas foram: distribuição dos ingressos dois dias antes das sessões (Figura 2), decoração do anfiteatro e corredores da FACISA com cartazes informativos sobre o tema a ser discutido pelo filme (os cartazes permaneciam por uma semana nos corredores para que todos pudessem ser informados sobre a patologia), verificação da entrega dos ingressos na bilheteria e incentivo aos participantes assinarem uma lista de presença para posterior emissão de certificado de participação, distribuição de pipoca e refrigerante no início da sessão e também o preparo de uma gincana para o final de sessão, com distribuição de brindes (ex. chocolate). Todos os participantes que frequentaram no mínimo 75% da carga horária do projeto receberam certificado de participação.

**Figura 2.** Ingresso para a entrada na sessão do Projeto Neurocine.



No início de cada sessão, os alunos bolsistas preparavam uma breve apresentação de *slides* sobre a patologia que seria retratada no filme, contendo informações de fácil acesso aos participantes e trazendo conceitos de anatomia e neurofisiologia. Durante a exibição do filme, poderia haver interrupções em cenas que o coordenador do projeto julgasse necessárias a fim de discutir aspectos relevantes (ex. padrão de marcha de pacientes atáxicos, procedimentos de enfermagem em ambiente hospitalar, etc.).

Ao final da sessão, a discussão era aberta aos participantes para tirar dúvidas, colocar experiências próprias e contribuir para o enriquecimento da sessão. Todo o conteúdo discutido nas sessões buscava promover a interação entre os conhecimentos produzidos em sala de aula e aqueles vistos no filme e encontrados frequentemente na sociedade.

Ao final de cada ano de execução do projeto, os participantes foram convidados a preencher uma pesquisa de satisfação que continha perguntas como, dentre outras, “O que você achou da programação e dinâmica das sessões?”, “O que você achou dos temas (patologias) abordados nas sessões?”.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

### *Resultados Qualitativos*

Segundo [Sousa, Moita e Carvalho \(2011\)](#), o cenário da educação enriquecido com tecnologia multimídia tem se mostrado benéfico para a ampliação de habilidades cognitivas (devido à riqueza de interação) e para a ocorrência da democratização de espaços e ferramentas, pois estas facilitam o compartilhamento de saberes, a vivência colaborativa e produções culturais tanto de docentes quanto de discentes.

Os eventos promovidos pelo Projeto Neurocine, durante seus três anos de existência, apresentaram uma adesão considerável por parte dos discentes espectadores (cerca de 30 alunos por sessão). O projeto obteve retorno no âmbito acadêmico, pondo os discentes a refletir sobre a importância da multidisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade. Estes conceitos estavam, na maioria das vezes, embutidos tanto nas falas dos discentes da equipe quanto nas imagens dos filmes exibidos.

É importante lembrar que o Projeto conseguiu, com eficácia, mostrar para os discentes a importância da bioética por meio, não só dos próprios filmes exibidos, mas também pela fala dos docentes convidados. Todos os conceitos dos termos em saúde mencionados, são enfatizados nos primeiros períodos da formação acadêmica. O Projeto Neurocine conseguiu de forma lúdica e prática, fazer a retomada de todos esses conceitos, permitindo que o discente tenha uma ideia de sua futura atuação profissional.

Nos comentários adicionais do questionário entregue ao final das sessões, os alunos expressaram extrema satisfação com a execução do projeto, fato este observado em alguns relatos:

*“Adorei as explicações, foram muito proveitosas e com certeza irão me ajudar muito futuramente”* (Aluno 26).

*“Foi uma maravilha pois além de trazer novos filmes, traz também as explicações da Neurologia e Neuroanatomia”* (Aluno 14)

A necessidade de aproximação entre a tecnologia e a educação é evidente e entende-se que a sala de aula não é o único lugar onde ocorre a aprendizagem e que a comunicação pode proporcionar, através de variados meios, a formação de diferentes ambientes de aprendizagem e uma maior participação dos alunos nas relações de ensino ([SOUSA; MOITA; CARVALHO, 2011](#)).

### *Resultados Quantitativos*

No ano de 2011, a pesquisa de satisfação do aluno sobre o Projeto foi feita por intermédio de um questionário simples e objetivo. Vinte e oito alunos completaram o questionário, sendo que a média de nota para o Projeto ficou em 9,8. Quanto ao que os motivava para frequentar as sessões, 78,5% declararam ser pelas apresentações científicas, seguido de 57,1% que disseram ir por causa dos filmes exibidos, 14,2% se disseram motivados a participar por causa dos brindes sorteados ao final e 10% relataram frequentar pela socialização e pela pipoca. Os participantes poderiam escolher mais de um motivo para frequentar a sessão.

No ano de 2012, o questionário foi modificado e inseriram-se alguns itens relacionados ao aspecto de organização do evento e da forma de divulgação. Trinta e um alunos responderam à pesquisa (Tabela 2).

**Tabela 2.** Resultados da pesquisa de satisfação do ano 2012.

<b>Questões</b>	<b>Péssimo</b>	<b>Fraco</b>	<b>Médio</b>	<b>Bom</b>	<b>Excelente</b>	<b>n total</b>
Divulgação das sessões de filmes	0	1	4	10	16	31
Programação e dinâmica das sessões	0	0	2	6	21	29
Organização das sessões	0	0	1	6	23	30
Temas (patologias) abordadas nas sessões	0	0	0	2	28	30
Conhecimento dos discentes que ministraram as mini-aulas	0	0	1	10	19	30
Instalações onde foram realizadas as sessões de filmes (Anfiteatro – FACISA)	0	1	0	9	21	31

Valores correspondentes ao número de pessoas que responderam cada item da questão.

Os alunos também foram questionados sobre qual meio de divulgação era mais eficiente para informá-los sobre os eventos, sendo que 20 alunos responderam que fora pela divulgação dos membros da equipe do Projeto Neurocine, superando as opções Facebook e mural da Facisa. Sobre o que os motivava a frequentar as sessões, a maioria dos alunos responderam ter sido a apresentação dos filmes.

No ano de 2013, não foram aplicados questionários quantitativos, pois a última sessão não obteve número suficiente de alunos, já que culminou com o fim do semestre e com datas de provas, o que constituiu uma das dificuldades encontradas no projeto.

Segundo [REZENDE \(2012\)](#), o uso de filmes em sala de aula está ligado ao fato das constantes reclamações dos alunos em relação ao modo como o professor ministra suas aulas (usando o poder de oratória durante horas), fazendo com que estes cada vez mais se sintam desmotivados a assistir a determinadas aulas, criando-se, assim, dificuldades relativas ao processo ensino/aprendizagem. Como se pode observar nos questionários acima, os alunos que vivenciaram o Projeto Neurocine declararam-se motivados a frequentar as sessões, pois haveria exibição de filmes e isso fez com que eles comessem a gostar das explicações sobre Neurologia. Os filmes foram o grande veículo de motivação deste projeto e o grande incentivador do ensino/aprendizagem.

[DUARTE \(2002\)](#) afirma que a educação e o cinema são formas de socialização dos indivíduos e instâncias culturais que produzem saberes, identidades, visões de mundo e subjetividades. Por ser uma forma de aprendizado audiovisual, as imagens em movimento remete os telespectadores a uma reflexão mais profunda das ações e mensagens passadas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização do projeto, tornou-se clara a abrangência das sessões nos ambientes acadêmicos. Os alunos participantes relataram o prazer e satisfação a cada sessão, mostrando mais uma vez que a maneira dinâmica de apresentar assuntos vistos apenas durante a graduação torna o processo ensino-aprendizagem mais acessível e facilitado.

Um desafio encontrado é a pouca adesão dos alunos para assistir as sessões em períodos mais comprometidos pelas avaliações das disciplinas semestrais. Isso acarreta sessões com menor número de expectadores e ainda provoca desmotivação por parte da equipe, o que indica a necessidade de se adotarem novas estratégias de abrangência das ações para a renovação do projeto.

A falta de adesão por parte de alunos de períodos mais avançados faz com que os mesmos deixem de vivenciar a experiência única do aprendizado através de filmes. Ainda, as patologias abordadas em cada sessão são fundamentais para a vida profissional de cada um, ajudando na prática acadêmica.

## AGRADECIMENTOS

Aos discentes colaboradores do Projeto Neurocine: Ozair Argente Pereira da Silva, Candice Simões Pimenta de Medeiros, Vanessa Lopes Costa de Oliveira, Sayonara Nogueira Ferreira Morais, Kamila Brena Almeida de Oliveira, Alianny Raphaely Rodrigues Pereira, Lucas Renato Luna e Silva, Dianacriz Salviano Lopes, Izaac Batista de Lima, Werbson Sávio da Silva, Neyna Santos Morais, Joycimara da Silva Sales de Medeiros, pela organização das sessões. Ao servidor Jeferson Luis Pires Rocha pelo design gráfico dos banners e senhas. Aos Professores da FACISA: Joana Cristina Medeiros Tavares, Anna Cecília Queiroz de Medeiros, Maria Leonor Paiva da Silva, Gabriel Pereira Fidelis e Karla Luciana Magnani, pela colaboração durante as sessões. À Pró-reitoria de Extensão da UFRN pelo apoio financeiro.

SUBMETIDO EM 13 ago. 2014

ACEITO EM 8 jan. 2015

---

## Referências

[ALMEIDA, M. J.](#) **Imagens e sons**: a nova cultura oral. São Paulo: Cortez, 1994.

[FREIRE, L. A.; CARIBÉ, A. L.](#) O filme em sala de aula: como usar. **Revista Eletrônica O Olho da História**, Salvador, c2004. Disponível em: <<http://www.olhodahistoria.ufba.br/artigos/utilizarfilmeemsala.pdf>>. Acesso em: 28 abr. 2015.

[MORÁN, J. M.](#) O vídeo na sala de aula. **Comunicação e educação**, v. 2, p. 27-35, 1995.

[RESENDE, C. H. S.](#) **O uso de filmes como material pedagógico**: Avatar, no estudo da natureza, ciência e tecnologia. 2010. 31 p. Trabalho de Conclusão de Curso



(Especialização em Ciências por Investigação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Uberaba, 2010.

[REZENDE, L. T.](#) Cinema & educação: uma reflexão quanto projeto de extensão. **Conexão UEPG**, Pires do Rio, v. 8, n. 1, p. 60-67, 2012.

[SOUSA, R. P.; MOITA, F. M. C. S. C.; CARVALHO, A. B. G.](#) **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: UDUEPB, 2011.

[DUARTE, R.](#) Cinema & educação: refletindo sobre cinema e educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. Resenha de: KLAUS, V. Resenhas. **Revista Brasileira Educação**, Rio de Janeiro, n. 23, May/Aug. 2003.