

## Um *trailer* como sedução para a aprendizagem histórica sobre a Idade Média

A movie trailer as seduction for historical learning about the Middle Ages

Un tráiler como seducción para el aprendizaje histórico de la Edad Media

**Cristine Fortes Lia**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3781-0037>

**Felipe de Almeida Hasse**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1149-1242>

**Katani Monteiro**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1862-0123>

**Resumo:** Este artigo discute o uso do *trailer* como recurso mobilizador para a aprendizagem sobre a Idade Média. O *trailer* aqui sugerido foi produzido a partir de uma ampla pesquisa sobre o festival de recriação de história medieval, o *Epic Festival*, considerado neste texto enquanto “medievalidade” (Macedo, 2011), ou seja, como apropriações do senso comum sobre o passado medieval. Problematiza-se o *trailer* como um formato fílmico ainda pouco explorado em pesquisas acadêmicas, mas com potencialidade educativa no sentido de “seduzir” crianças e jovens estudantes da educação básica de ensino para o querer conhecer, entender e perceber as diversas apropriações e usos que o presente faz do passado medieval. A pesquisa em torno do *Epic Festival* deu-se a partir da análise de uma variedade de fontes: periódicas, imagéticas, material de divulgação, roteiros dos encontros e pela produção de narrativas orais de organizadores e participantes do *Epic Festival*.  
**Palavras-chave:** ensino de história; Epic Festival; mobilização para o conhecimento; trailer; Idade Media.

**Abstract:** This article discusses the use of a movie trailer as a stimulating resource for learning about the Middle Ages. The movie trailer suggested here was developed through extensive research on a festival of reenactment of medieval history called Epic Festival, which is considered as a “medievality” (Macedo, 2011), that is to say, as a commonsense appropriation of the medieval past. Discussing the movie trailer as a still little-explored resource in academic research, the text highlights its educational potential as it can entice children and young people in primary and secondary school grades to engage themselves in learning about the appropriations and



Esta obra está licenciada com uma licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

uses of the medieval age operated by people living in the present. The investigation on the Epic Festival was based on the analysis of a variety of primary sources, such as journals, images, publicity material, meeting scripts, and oral narratives of organizers and the public of the event.

**Keywords:** history teaching; Epic Festival; learning engagement; movie trailer; Middle Ages.

**Resumen:** Este artículo analiza el uso del tráiler como recurso movilizador para el aprendizaje de la Edad Media. El tráiler aquí sugerido se produjo a partir de una extensa investigación sobre el festival de recreación de la historia medieval, el Epic Festival, considerado en este texto como “medialidad” (Macedo, 2011), o sea, como apropiaciones del sentido común sobre el pasado medieval. El tráiler se problematiza como un formato fílmico aún poco explorado en la investigación académica, pero con potencialidad educativa en el sentido de “seducir” a los niños y jóvenes estudiantes de educación básica a querer conocer, comprender y darse cuenta de las diversas apropiaciones y usos que el presente hace del pasado medieval. La investigación en torno al Epic Festival se basó en el análisis de diversas fuentes: publicaciones periódicas, imágenes, material publicitario, libretos de los encuentros y en la elaboración de relatos orales de organizadores y participantes del Epic Festival.

**Palabras clave:** enseñanza de la historia; Epic Festival; movilización por el conocimiento; tráiler; Edad Media

## 1 Introdução

Mantidos como “temática” a ser ensinada na disciplina de História nos anos finais do ensino fundamental na segunda e na última versão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o “período” medieval (Brasil, 2018) assim como o anterior a este foram colocados em prova na versão preliminar de 2015 enquanto “processos, espaços e tempos” significativos para uma aprendizagem histórica, já que estariam muito distantes da realidade dos alunos. A primeira versão do documento apontava para a ênfase no

[...] estudo de processos da modernidade em detrimento a processos anteriores aos séculos XV e XVI. Em suma, a perspectiva de aproximar ou de se começar sempre pelo que é próximo ao aluno configurou este documento sem “conteúdos” como história da antiguidade clássica e a história medieval (para restringir a apenas duas ausências como exemplo). (Teixeira; Pereira, 2016, p. 17).

Conforme a análise de Teixeira e Pereira (2016), a permanência do passado medieval no segundo documento, no entanto, recupera formas estereotipadas de representações da Idade Média, sendo o conteúdo oferecido “apenas no 6º ano, do Ensino Fundamental, através de objetivos que caracterizam um medievo envolto em preconceitos e desatualizações historiográficas” (Teixeira; Pereira, 2016, p. 8).

Sem a pretensão de aprofundarmos o debate sobre os embates travados em torno da constituição da BNCC, em especial sobre a legitimidade pedagógica dos estudos da Idade Média na educação básica, o que de modo singular foi feito por Teixeira e Pereira (2016), a constatação dos autores nos leva a pensar sobre maneiras possíveis de colocar,

em aulas de História, essas mesmas características “preconceituosas” do medieval expressas nos objetivos do documento orientador. Isso poderia ocorrer, por exemplo, através de questionamentos mediados por professores.

O ponto de partida para as problematizações que propomos como aprendizagens sobre o passado medieval está embasado numa pesquisa realizada entre 2017 e 2020 sobre festivais de recriação medieval que vêm sendo produzidos há alguns anos no Brasil. Esses festivais são festas que, em diversos aspectos, buscam recriar um ambiente medieval para os participantes. A presença de banquetes, apresentações musicais, teatrais e de dança costuma ser comum nesses encontros, assim como competições de combates, arquearia e outras modalidades consideradas medievais. Além disso, a vestimenta que remete a uma Idade Média também se torna uma exigência dos organizadores aos participantes em muitos desses eventos. Fundado em 2013, na cidade de Charqueadas, no Rio Grande do Sul, o *Epic Festiva I* ocorre anualmente, mas foi interrompido em 2020 em função da pandemia de Covid-19 (sendo retomado em 2022). Em suas edições, contou com centenas de participantes e é um dos festivais de recriações medievais mais antigos no Brasil, ao menos, dentre os que ainda estão em atividade.

As concepções sobre a Idade Média que circulam em meio a estes encontros foram construídas, primeiramente, em outros ambientes, como a literatura, o cinema e as séries televisivas, por exemplo. Sendo assim, este festival apresenta uma oportunidade da análise das representações<sup>1</sup> sobre a Idade Média que estavam sendo amplamente divulgadas e reconhecidas entre os participantes.

Como estudantes também fazem parte do público e é importante que professores conheçam a realidade, os modos de pensar e as representações iniciais que as alunas e os alunos carregam sobre determinados processos históricos que se pretende trabalhar em aula (Freire, 2015), buscou-se mapear estas representações e, a partir delas, produzir um *trailer* como recurso didático para atrair o interesse de estudantes para o estudo da Idade Média.

A pesquisa sobre o festival, um fenômeno do tempo presente, permitiu analisar as motivações e as referências dos organizadores para a criação e a realização do evento e as percepções dos participantes envolvidos no festival. Neste sentido, fez-se indispensável o papel da metodologia de história oral, por meio de entrevistas semiestruturadas.<sup>2</sup> A maior parte

---

<sup>1</sup> As representações são imagens simbólicas que configuram sentido e entendimento sobre o mundo dentro de uma sociedade ou grupo. Elas configuram não só normas sociais, status social, reconhecimento de autoridades e papéis dentro de uma sociedade, como também fazem com que momentos do passado sejam reconhecidos de maneira comum para um determinado grupo de pessoas (Chartier, 2011).

<sup>2</sup> Cabe ressaltar que entre os cuidados éticos da pesquisa foi estabelecido com os entrevistados um diálogo explicativo sobre os objetivos da investigação, a maneira como seriam conduzidas as entrevistas e os fins dados aos materiais de vídeo e áudio resultantes delas. Os entrevistados autorizaram, por meio de cartas

das entrevistas com participantes foram produzidas no próprio evento, durante as edições de 2018 e 2019. A pesquisa também foi pautada pelas fontes disponíveis sobre o festival, tais como fotografias, ilustrações e textos de divulgação oficial do evento, bem como reportagens referentes ao *Epic Festival*. Vale destacar que esse festival conta com uma ampla divulgação, realizada por meio de rádios, jornais impressos, periódicos *on-line* e da televisão.

Assim, este artigo discute as potencialidades da utilização dos *trailers* no ensino de História como forma de problematizar determinadas representações sobre o medievo que circulam entre o grande público.

## 2 Sobre as representações da Idade Média para o grande público e o *Epic Festival*

Nas últimas décadas, no Brasil, a Idade Média vem despertando o interesse dos mais variados públicos e apresenta diferentes formas de apropriações desse período. No meio acadêmico, Pereira (2009) ressalta que, a partir da década de 1980, os estudos acadêmicos sobre a temática medieval têm se acentuado no Brasil, e, de forma mais destacada, na década de 90, no Rio Grande do Sul, com a formação do Grupo de Trabalho de Estudos Medievais da Associação Nacional de História/RS (ANPUH-RS).

No âmbito escolar, as publicações didáticas muitas vezes reproduzem antigos preconceitos iluministas e generalizações sobre o período. Entretanto, algumas publicações mais recentes vêm rompendo com esses modelos, o que evidencia a necessidade de novas análises (Pereira; Giacomoni, 2008). Contudo, o ensino de História e as mais novas pesquisas sobre o medievo talvez não apresentem os meios pelos quais a temática medieval acabe despertando um maior interesse no grande público. É possível citar exemplos que possuem um grande apelo a diferentes mídias, tais como obras literárias, filmes, documentários e séries para a televisão, que apresentam conteúdo sobre a Idade Média, ou até mesmo materiais lúdicos de fantasia com inspiração medieval.

Os livros de J.R.R. Tolkien<sup>3</sup> que têm seus enredos apresentados em um universo fictício de roupagem e de inspiração em lendas medievais, principalmente germânicas (em

---

de consentimento, o uso e a divulgação das informações selecionadas, a utilização de imagem e voz contidas nas gravações, bem como a publicação de seus respectivos nomes.

<sup>3</sup> John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) “foi um premiado escritor, professor universitário e filólogo britânico, nascido na África, que recebeu o título de doutor em Letras e Filologia pela Universidade de Liège e Dublin, em 1954”. J.R.R. Tolkien. Disponível em: <https://www.saraiva.com.br/autor/jrr-tolkien>. Acesso em: 23 set. 2018. É importante reconhecer, em especial, a importância de John Ronald Reuel Tolkien como acadêmico, professor, escritor, e pesquisador de temas relacionados à Idade Média. Tolkien é responsável pela valorização de obras literárias de importância histórica e cultural, como é o caso do poema Beowulf (Langer, 2015).

especial, *A Canção dos Nibelungos*<sup>4</sup>), são grandes exemplos disso. Os livros do autor começaram a ser publicados no Brasil na década de 1970. Em 2011, Reimão (2011) destaca que *A Sociedade do Anel*, primeiro livro da trilogia *O Senhor dos Anéis*, estava entre os livros mais vendidos no Brasil de 2000 a 2009. O universo fictício criado por Tolkien também teve suas adaptações para o cinema com as trilogias baseadas nas obras *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*, que foram lançadas no Brasil entre 2002 e 2014. Todos os filmes se tornaram grandes sucessos de bilheteria<sup>5</sup> no país, chegando a levantar as quantias de 10.381.603 dólares no primeiro filme, *A Sociedade do Anel*, lançado em 2002, e 18.123.242 dólares no primeiro filme de *O Hobbit*, lançado dez anos depois, destacando essa obra como um sucesso editorial e cinematográfico.

Outro exemplo de materiais de temática medieval que circulam no país são os que apresentam figuras lendárias, por exemplo, Rei Arthur e Robin Hood. Como não existem comprovações da existência desses personagens, há várias teorias sobre o surgimento das diversas narrativas fantásticas sobre eles. Apesar disso, ambos se encontram situados em momentos históricos que se encaixam na Idade Média. Atualmente, figuras como essas contam com adaptações para o cinema e para a literatura em diversas produções, visando diferentes públicos. Especificamente no cinema, apresentam receitas milionárias em bilheteria em solo nacional. Alguns casos que podem ser citados são as versões de *Robin Hood*, dirigido por Ridley Scott e lançado em 2010, que alcançou o montante de US\$ 7.963.519, e de *Rei Arthur*, filme de Antoine Fuqua, de 2004, que arrecadou US\$ 3.200.000.

Ainda no que tange ao cinema, mesmo em produções cinematográficas que não exponham personagens de lendas como as anteriores, filmes constantemente apresentam ambientações medievais para seus espectadores. Entre eles, é possível mencionar o clássico *O Nome da Rosa*, lançado em 1986, inspirado no romance escrito por Umberto Eco e, mais recentemente, o filme *Cruzada*, dirigido por Ridley Scott, cuja estreia aconteceu em 2005. Cabe ressaltar que, somente no Brasil, o filme *Cruzada* apresentou uma bilheteria que rendeu 6.984.391 de dólares.

Outros exemplos importantes pelos quais as representações da Idade Média têm alcançado o grande público são obras literárias e suas adaptações para séries de televisão.

---

<sup>4</sup> “A canção dos Nibelungos é um poema épico em alto-alemão medieval, composto na virada do século XIII por um autor desconhecido, provavelmente no sudeste da Alemanha ou da Áustria. [...] A canção recebeu uma série de adaptações em diferentes mídias, sendo a ópera *Der Ringdes Nibelungen*, de Richard Wagner, a mais genial.” (Langer, 2015, p. 326).

<sup>5</sup> Todos esses dados de bilheteria são apresentados pelo site Box Office Mojo e confirmam a alta circulação da temática por meio do cinema nas últimas décadas. Serviço de reportagem de bilheteria *on-line* da IMDB, base de dados para filmes, séries, livros e jogos atualmente pertencente à empresa norte-americana de comércio eletrônico Amazon. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com>. Acesso em: 23 set. 2018.

É possível citar, em especial, Bernard Cornwell<sup>6</sup> e George R.R. Martin<sup>7</sup>, dois autores que tiveram suas obras adaptadas para o formato de séries de televisão. Muitos dos livros de Cornwell são romances históricos ambientados na Idade Média e representações de lendas medievais, enquanto os livros mais famosos de Martin apresentam universos fictícios, mas com inspiração na história do medievo. As obras de ambos os autores são citadas como *best-sellers* internacionais em *sites* editoriais<sup>8</sup>. Suas adaptações para a televisão, em 2017, apareceram no *site* do jornal *O Globo*<sup>9</sup> como duas das três séries mais populares da televisão por assinatura. As séries televisivas citadas são *Game of Thrones*, lançada em 2011 pela *HBO*, e *The Last Kingdom*, lançada em 2015 pela *BBC*, com a segunda temporada produzida em parceria com a *Netflix*.

A série de televisão *Vikings*, da emissora *History*, lançada em 2013, não é uma adaptação literária, mas inspira-se nas lendas e na história dos povos da Escandinávia medieval. *Vikings*, *Game of Thrones* e *The Last Kingdom* estão entre as séries de televisão mais procuradas em 2017. Considerando que as três séries mais populares apresentam temática medieval, esse pode ser considerado um dado importante, já que aponta para a grande popularidade da Idade Média nos meios de entretenimento na contemporaneidade.

É nesse contexto que, direta ou indiretamente, múltiplas leituras e representações de uma Idade Média vêm sendo apresentadas ao público brasileiro. No entanto, na presente década, um novo fenômeno vem chamando a atenção dos consumidores desse mercado de artigos “medievais”: são os eventos de recriações medievais, promovidos por brasileiros, que buscam remontar um cenário histórico a fim de ter experiências de imersão nesse cenário. Esses festivais demonstram, acima de tudo, o grande interesse pela temática da Idade Média, uma vez que as pessoas não só consomem materiais e constroem vestimentas e cenários, mas também se mobilizam em torno da realização desses eventos. Esses festivais podem ser considerados um fenômeno recente, mas que vem crescendo no Brasil. Somente no ano de 2017, verificou-se a realização de 44 eventos com temática medieval no país.<sup>10</sup>

---

<sup>6</sup> “[...] consagrado autor britânico, já teve suas obras traduzidas para mais de 16 idiomas”. Disponível em: [http://www.record.com.br/autor\\_sobre.asp?id\\_autor=292](http://www.record.com.br/autor_sobre.asp?id_autor=292). Acesso em: 23 set. 2018.

<sup>7</sup> “[...] é um roteirista e escritor de ficção científica, terror e fantasia de diversas séries e filmes de grande sucesso.” Disponível em: <https://www.saraiva.com.br/autor/george-rr-martin>. Acesso em: 6 maio 2019.

<sup>8</sup> Disponível em: [http://www.record.com.br/autor\\_sobre.asp?id\\_autor=292](http://www.record.com.br/autor_sobre.asp?id_autor=292). Acesso em: 23 set. 2018. Disponível em: [https://www.saraiva.com.br/a-guerra-dos-tronos-as-cronicas-de-gelo-e-fogo-vol-1-10516571.html?pac\\_id=123134&gclid=EAlaIqobChMlo7zywPX\\_4QIVBgRCh2jyg5wEAQYASABEgJX4PD\\_BwE](https://www.saraiva.com.br/a-guerra-dos-tronos-as-cronicas-de-gelo-e-fogo-vol-1-10516571.html?pac_id=123134&gclid=EAlaIqobChMlo7zywPX_4QIVBgRCh2jyg5wEAQYASABEgJX4PD_BwE). Acesso em: 3 maio 2019.

<sup>9</sup> Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/comparada-grandes-sucessos-ultimo-reino-chega-segunda-temporada-21998883>. Acesso em: 6 maio 2019.

<sup>10</sup> Disponível em: <http://www.cenamedieval.com.br/2018/02/retrospectiva-2017.html>. Acesso em: 23 set. 2018.

Conforme indicam as fontes<sup>11</sup>, o *Epic Festival*, sobre o qual nos debruçamos neste artigo, foi o primeiro festival com essa temática no estado do Rio Grande do Sul a reunir cerca de 500 a 600 participantes de diferentes locais, incluindo outros estados do Brasil. Para que se entenda o que é o *Epic Festival*, é necessário que a diferença entre o *Epic Festival* e a *Epic* seja estabelecida. Apesar do nome parecido, o *Epic Festival* diz respeito ao festival, enquanto que a *Epic* é a empresa que o promove. De acordo com a página oficial no Facebook,<sup>12</sup> a *Epic* é uma empresa destinada a planejar e realizar eventos temáticos. Entretanto, ao conferir os demais eventos realizados, percebe-se que apesar de a empresa não especificar sua dedicação em torno de uma temática específica, todos os eventos promovidos pela *Epic*, até então, estão voltados para a temática medieval. Quando se recorre a reportagens do site da rádio *Gazeta do Jacuí*<sup>13</sup>, a empresa *Epic* é definida como uma produtora que foi criada especificamente para promover eventos de temática medieval, voltada para o “entretenimento e disseminação desta cultura”<sup>14</sup>.

Apesar de o festival e a empresa que o promove serem duas coisas diferentes, a história dos dois está interligada, não sendo mero acaso o nome semelhante. Segundo reportagens do site da rádio *Gaúcha Zero Hora*<sup>15</sup> (2014), o festival teve sua primeira manifestação em 2012, com a organização de um aniversário temático realizado por um grupo de amigos fascinados pela temática medieval. O sucesso da festa foi tão grande que levou o grupo, no ano seguinte, isto é, em 2013, a fazer algo semelhante, mas aberto ao público, dando, assim, início ao primeiro *Epic Festival*, com a temática *viking* sendo o foco do evento.

Em suas páginas oficiais, foi possível perceber que desde sua criação, o festival se manteve anual, mas foi ganhando maiores proporções, apresentando diferentes temas dentro da grande temática da Idade Média. Em 2014, o foco do festival foi voltado para a Grã-Bretanha dos saxões durante o início das invasões escandinavas, mas limitou-se à definição de festival medieval. Já em 2015, o foco foi a cultura celta. Nos últimos anos, houve uma retomada da temática *viking*, sendo predominante sobre as demais até então.

---

<sup>11</sup> Pesquisas nos meios de divulgação midiáticos não indicam a presença de outro festival de recriação medieval anterior ao *Epic Festival* no Rio Grande do Sul. Este dado foi confirmado por meio das fontes orais produzidas nesta pesquisa. As entrevistas foram realizadas por um dos autores deste artigo, entre setembro de 2018 e fevereiro de 2020.

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/epicfestivalspage/>. Acesso em: 23 set. 2018.

<sup>13</sup> Rádio situada em São Jerônimo, interior do Rio Grande do Sul. Disponível em: <http://www.rdgazetadojacui.com.br/radio>. Acesso em: 17 nov. 2018.

<sup>14</sup> Disponível em: <http://www.rdgazetadojacui.com.br/radio>. Acesso em: 17 nov. 2018.

<sup>15</sup> Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2014/07/Festival-medieval-em-Charqueadas-ocorre-neste-sabado-4563592.html>. Acesso em: 23 set. 2018.

O festival conta com um funcionamento próprio e específico. Além de ocorrer anualmente no mês de outubro, ele vem sendo sediado desde 2014 no Parque Municipal de Eventos de Charqueadas, no interior do Rio Grande do Sul. O festival tem a duração de aproximadamente 12 horas, começando durante a manhã e se estendendo até a noite, com a possibilidade de espaço para acampamento.

As atrações oferecidas pelo festival são diversas e incluem o teatro interativo, uma feira, denominada mercado medieval, onde é possível comprar joias, roupas, bebidas, réplicas de armas brancas e outros objetos que remetam a uma memória de Idade Média histórica ou de universos de fantasia. Além desses produtos que estão à venda, é comum existirem outras possibilidades na feira, como a leitura da sorte e do destino por meio de runas nórdicas, por pessoas que praticam uma manifestação de fé neopagãs inspiradas nas religiões não cristãs da Idade Média. O festival também oferece aos seus participantes a possibilidade de praticarem esportes reconhecidos como medievais. Estão presentes nessa categoria o disparo de arco e flecha e o arremesso de lança ou machado.

Para este artigo, destacamos alguns resultados da análise de fotografias do evento e dos relatos de organizadores e participantes, no sentido de apontar as influências que pautam as tramas construídas no festival e o interesse dos participantes pela Idade Média.

As fotografias oficiais do evento, disponibilizadas em suas redes sociais, contribuíram para uma compreensão iconográfica das imagens, ou seja, através de seus elementos estéticos (Kossoy, 2001), foi possível mapear algumas representações da Idade Média, que aparecem de forma mais recorrente em meio ao festival. A seleção das fontes visuais se pautou em dar ênfase às fotografias que registram o teatro interativo, porque os enredos destas encenações configuram representações da Idade Média que demonstram como os enredos estão pautados, de forma predominante, por produtos audiovisuais semelhantes aos elencados anteriormente.

Destacam-se semelhanças entre as caracterizações do teatro interativo com cenas apresentadas por séries de televisão que possuem um enredo ambientado no mesmo recorte histórico do festival. A título de exemplo, podemos citar o caso do *Epic Vikings Festival* de 2016, que apresentava a figura fictícia de *Jarl* Joriki Hakkar<sup>16</sup>, líder dos noruegueses durante as invasões da Era Viking, na Grã-Bretanha. No entanto, esse personagem conta com roupas e corte de cabelos semelhantes ao de Ragnar Lodbrok<sup>17</sup>, da série *Vikings*, o

---

<sup>16</sup> Esse personagem é uma criação do *Epic Vikings Festival* de 2016. Não tendo correspondência com personagens das séries citadas. No entanto, destaca-se esse personagem devido as suas semelhanças estéticas com Ragnar Lodbrok da série *Vikings*.

<sup>17</sup> Ragnar Lodbrok é uma figura lendária, rei da Dinamarca e da Suécia, que teria reinado entre os séculos VIII e IX. É representado na série *Vikings* como um fazendeiro cuja trajetória guerreira o transforma em rei. Protagonista nas primeiras temporadas da série, constitui-se como personagem importante para a narrativa



que evidencia uma inspiração estética em representações midiáticas, uma vez que ambos os personagens desempenham papéis semelhantes em seus respectivos universos.

**Figura 1** – Jarl Joriki Hakkar e sua esposa



Fonte: Página oficial do evento em rede social.<sup>18</sup>

**Figura 2** – Jarl Ragnar da série de televisão Vikings



Fonte: Série Vikings<sup>19</sup>.

---

do início da era Viking (período das grandes incursões marítimas e invasões dos povos escandinavos na Europa).

<sup>18</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/a.668617763293290/668624333292633/?type=3&theater>. Acesso em: 14 mar. 2019.

<sup>19</sup> VIKINGS. Produção de Steve Wakefield, Keith Thompson e Sanne Wohlenberg. Canadá: Shaw Media, Corus Entertainment, Octagon Films, Take 5 Productions, MGM Television, 2013.

Outro aspecto que chama a atenção na análise das fotografias é a recorrência de vestimentas que remetem a guerreiros e guerreiras medievais. Deste modo, foi possível perceber que a representação de uma Idade Média belicosa tem sido um elo comum para o entendimento do período medieval para participantes, expositores e organizadores.

Contudo, apesar de a guerra ser um elemento presente no mundo medieval, é preciso ter cuidado com essa representação, a fim de não reproduzir generalizações sobre o período, de uma Idade Média afundada em guerras e na barbárie. A guerra e a violência também não deixaram de marcar, a seu próprio modo, outros períodos da história da humanidade. Essa é uma questão importante a ser problematizada em aulas de História, de modo que o *trailer* pode funcionar como um meio para estabelecer esse diálogo.

Entende-se que a metodologia da história oral permite “estabelecer relações entre o geral e o particular através da análise comparativa de diferentes testemunhos, e de tomar as formas como o passado é apreendido e interpretado por indivíduos e grupos [...]” (Alberti, 2004, p. 19). Assim, a pesquisa se valeu de um total de quatorze entrevistas, onde foram entrevistados: um dos criadores e organizadores do evento, a direção do teatro interativo, três líderes de clã, duas expositoras de *performances* artísticas, um pesquisador que contribuiu com a organização do *Epic Festival* e seis participantes do festival sem ligação com organização ou liderança, dentre os quais destacamos um professor com formação em História. As entrevistas, em sua maioria, foram realizadas durante os festivais dos anos de 2018 e 2019.

Com base nos resultados obtidos, foi possível perceber que os organizadores apontam preocupação com a presença de representações medievais oriundas do conhecimento histórico, mas as representações midiáticas se fazem presente de maneira expressiva. No primeiro caso, isso se deu porque membros da organização do evento buscam a colaboração de professores de História como consultores para as suas recriações. No caso das mídias, como livros, filmes e séries que variavam desde romances históricos a fantasia medieval, pode-se dizer que estão presentes em todos os relatos de organizadores e participantes.

Outro resultado que merece destaque é o de que a participação no *Epic Festival* vem despertando curiosidade sobre a Idade Média a partir de investigações autônomas sobre o período. Muitos entrevistados declararam estar cientes de que suas vestimentas, por exemplo, não são representações exatas de roupas medievais. Paralelo a isso, diversos participantes afirmaram buscar referências mais fiéis, sobretudo com professores de História, mas também por meio de pesquisas, especialmente na internet, para a construção do figurino. Se antes não possuíam interesse pela temática do medievo, relataram despertar esse interesse através da vivência no festival.

Apesar da existência do conhecimento histórico se fazer presente entre as representações do festival e a utilização de cenários históricos remontados virem mobilizando investigações, as entrevistas indicam que é por meio das representações midiáticas que o evento é reconhecido, na maioria das vezes.

Mais um aspecto importante foi trazido pelas entrevistas. Com exceção de uma única pessoa, dentre todos os participantes entrevistados, nenhum relatou ter tido o gosto pela história medieval despertado pelo ensino de História. Alguns, inclusive, relataram o descaso dado por professores ao medieval na educação básica, o que levou a uma grande desmotivação sobre o tema.

A partir desta constatação, pensou-se em oferecer uma alternativa que contribuísse para o ensino da Idade Média, estabelecendo uma ponte com as representações levantadas na pesquisa sobre o *Epic Festival*. Esse objetivo culminou na construção de um vídeo mobilizador para o ensino do medieval que se utiliza de filmagens do festival.

Todavia, é importante ressaltar que a forma de apropriação do passado medieval que caracteriza o *Epic Festival* encontra significado naquilo que Macedo (2011) define como medievalidade, ou seja, está presente em

[...] manifestações lúdicas (festas, encontros, jogos de videogame ou de computador) obras de divulgação (músicas, histórias em quadrinhos, peças teatrais, filmes), nas atividades de recriação histórica de torneios, feiras, festas, cutelaria ou culinária “medieval”, e na inspiração de temas (magos, feiticeiros, dragões, monstros, guerreiros, assaltos a fortalezas) produzidos pelos meios de comunicação de massa e pela indústria cultural. (Macedo, 2011, p. 14).

As demais classificações apresentadas por Macedo (2011), como as reminiscências medievais e a medievalística, também merecem atenção. As reminiscências medievais são

[...] as festas, os costumes populares, as tradições orais de cunho folclórico, que remontam aos séculos anteriores ao XV e que preservam algo ainda do momento em que foram criados, mesmo tendo sofrido acréscimos, adaptações, alterações. Festas como a de Corpus Christi, as Folias de Reis e a Festa do Divino Espírito Santo, o Natal, e mesmo o Carnaval, foram um dia “medievais”, e persistem... mas não da mesma forma, nem desempenhando os mesmos papéis na Europa ou em outras partes do mundo para onde foram levadas. (Macedo, 2011, p. 13).

Portanto, pode-se dizer que a principal diferença entre a medievalidade e as reminiscências medievais é que enquanto a medievalidade surge em tempos posteriores, para referir-se ao passado, as reminiscências medievais apresentam continuidades ininterruptas

e alteradas pelo tempo. Podendo, inclusive, serem consideradas reminiscências as crenças e interpretações da realidade que se originaram no medievo (Macedo, 2011).

Assim, a medievalidade e as reminiscências medievais são associadas ao senso comum, enquanto a medievalística trata da produção historiográfica sobre o tema (Macedo, 2011). Os festivais de recriação medieval encontram-se nesse conjunto de manifestações lúdicas da atualidade. Dessa forma, é possível considerar as representações do *Epic Festival* como medievalidade.

Evidentemente, essas manifestações são voltadas para o entretenimento e não se destinam ao ensino de História, apesar de apresentarem símbolos comuns para as pessoas, que os reconhecem como medievais. Esses símbolos são o que Chartier (2011) denomina como representações. Nesse caso, as representações partem das sociedades do presente, formulando visões sobre o passado, necessitando das devidas intervenções da medievalística (Teixeira; Pereira, 2016).

O vídeo, portanto, não tem como propósito apenas reproduzir as medievalidades expressas pelo *Epic Festival*, o que o *trailer* se propõe a fazer é se utilizar do caráter mobilizador dessas representações para possibilitar intervenções da medievalística por meio do ensino de História.

### 3 Um *trailer* para seduzir

A pesquisa realizada sobre o *Epic Festival* e as representações do medievo que esses encontros informam suscitou a produção de um material audiovisual que pudesse servir como recurso didático para provocar o interesse de estudantes para o estudo da Idade Média. Em outras palavras, um material que possa oferecer uma alternativa que contribua para o ensino de História, uma vez que a história ensinada na escola não apareceu com significativa presença entre as representações mapeadas no evento.

As informações levantadas e fontes produzidas durante a pesquisa sobre o festival se somam ao caráter mobilizador que as mídias audiovisuais exercem no ato educativo. Assim, empreendeu-se a construção de um *trailer* para o ensino de história da Idade Média.

Diversas produções acadêmicas<sup>20</sup> vêm apontando o grande caráter mobilizador que o cinema tem ao ser utilizado em sala de aula. Porém, também são expostas algumas dificuldades que os longas-metragens apresentam, uma delas é o pouco tempo que os professores têm à disposição para passar um filme de longa duração (Silva; Cainelli, 2018). Como o objetivo do vídeo proposto era voltado para a mobilização da aprendizagem, ele deveria visar uma alternativa mais prática e viável para o tempo disponível. Por isso, optou-se pela produção de um vídeo mobilizador em um formato filmico de *trailer*.

<sup>20</sup> Nóvoa (2008) e Silva e Cainelli (2018).

O que a princípio parece simples, apresenta um formato fílmico ainda pouco explorado em pesquisas acadêmicas (Araujo, 2006). Entretanto, as discussões em torno do *trailer* como um recurso didático abrem uma nova gama de possibilidades a ser investigadas por pesquisadores de todas as áreas da educação. Destaca-se que o *trailer* contém características específicas que vão ao encontro da mobilização para a aprendizagem, momento importantíssimo para a construção do conhecimento (Vasconcellos, 1992).

O *trailer* é um filme compacto, isto é, de curta duração, que tem como intuito encantar e seduzir o público. Conta uma história inacabada, utiliza-se de artifícios simbólicos, musicais e de jogo de imagens que aguça a curiosidade, a imaginação e o desejo de descobrir o inacabado presente no *trailer* (Araujo, 2006).

Por sua vez, compreende-se a mobilização como:

Um momento especificamente pedagógico [...] o interesse do sujeito em conhecer. De modo geral, na situação pedagógica este interesse tem que ser provocado. Visa possibilitar o vínculo significativo inicial entre sujeito e o objeto (“*approche*”), provocar, acordar, desequilibrar, fazer a “*corte*”. (Vasconcellos, 1992, p. 3).

Percebe-se, então, que a mobilização e o *trailer* buscam percorrer um caminho semelhante no objetivo de apresentar um tema, seduzir, encantar e despertar o interesse sobre o respectivo assunto. Pode-se dizer que a mobilização é um momento dedicado ao despertar do interesse dos estudantes pelo objeto de estudo. Ela define-se como “uma sensibilização para o conhecimento [...]” (Vasconcellos, 1992, p. 4), para o qual o papel do professor está em proporcionar e mediar “uma situação motivadora, aguçamento da curiosidade, colocação clara do assunto, ligação com o conhecimento e a experiência que o aluno traz, proposição de um roteiro de trabalho, formulação de perguntas [...]” (Vasconcellos, 1992, p. 4).

Nesse sentido, para a elaboração de um vídeo mobilizador, era necessário construí-lo com características que viessem a despertar a curiosidade e instigar questionamentos nos estudantes. Deveria ser, também, um instrumento pedagógico que se utilizasse de conceitos já conhecidos, mas que não se fechasse nesses conceitos, e sim os colocasse em dúvida, justificando novamente a utilização de representações da Idade Média que são encontradas no *Epic Festival*.

O formato fílmico de um *trailer* contém características próprias, que vão ao encontro do objetivo pedagógico da mobilização. A característica atrativa de um *trailer* não é somente dada pela beleza do filme em si, ela está elaborada em cima de uma estratégia própria que “oferece elementos à percepção, proporciona emoções e sentimentos vividos por personagens, instiga a curiosidade, mexe com o imaginário, brinca com os desejos inconscientes, surpreende o indivíduo e cria expectativa” (Araujo, 2006, p. 27). Sobretudo, um *trailer* gera

“expectativa, age através da consciência do indivíduo de que, se existe um *trailer*, existe também um filme. Dessa forma, os materiais antecipam alguma coisa que está por vir, provocando, no público, um sentimento de espera” (Araujo, 2006, p. 43).

O caráter mobilizador de um *trailer* está, evidentemente, voltado para o filme ao qual faz propaganda. Contudo, ele apresenta elementos que podem ser utilizados para mobilizar a construção do conhecimento em aulas de história. O que propomos, no entanto, não é a construção de um *trailer* que seria dedicado a um longa-metragem, mas a utilização das características sedutoras do formato para a criação de um vídeo mobilizador para o ensino do medievo. A partir dessa lógica, quando o *trailer* estiver prometendo algo que está por vir, não será um filme, mas as aulas de história e, neste caso, da Idade Média.

O estudo apresentado por Araujo (2006) explica o *trailer* por meio do conceito de sedução<sup>21</sup>. Compreende-se como sedução o “artifício utilizado por alguém que quer encantar o outro [...]” (Araujo, 2006, p. 44). A autora ressalta em sua pesquisa elementos existentes nesse formato que guiaram a construção do *trailer* apresentado no presente artigo.

Começando pela montagem, destacam-se algumas características importantes em um *trailer*. Essa etapa é um elemento fundamental para a construção desse material. Isso porque é através da soma de diferentes cenas que se constrói uma pequena trama, atribuindo sentido lógico para o vídeo. Além da preocupação com o roteiro, as imagens escolhidas conduzem psicologicamente os espectadores (Araujo, 2006). De acordo com Araujo (2006, p. 19), “tanto as imagens quanto o som exercem um papel fundamental na ambientação e na construção de sentido. Os diálogos selecionados também são importantes, uma vez que, em alguns casos, não há narração para explicar a história”.

A montagem normalmente utiliza uma variedade de informações simultâneas. Alguns recursos como pausas, *closes*, a presença de determinada música ou a ausência dela podem ser elementos que venham a despertar a atenção para o que se pretende dar ênfase. “[...] acompanhamento musical de uma cena pode ajudar o público a descobrir a natureza dos sentimentos vividos na tela: alegria, tristeza, tensão, medo. Assim, sua presença terá sempre algum efeito naquilo que o espectador percebe de uma história” (Araujo, 2005, p. 20).

A trama apresentada nesse formato não tem como objetivo um desfecho, ela apenas apresenta uma situação em aberto. O desfecho dessa situação não será encontrado no *trailer*, cujo objetivo seria o de provocar o interesse pelo longa-metragem. É possível

---

<sup>21</sup> “A sedução é algo que se apodera de todos os prazeres, de todos os afetos e representações, que se apodera dos próprios sonhos para convertê-los em algo diferente de seu desenrolar primário, um jogo mais agudo e sutil cuja aposta já não tem fim nem origem, seja o de uma pulsão, seja a de um desejo” (Baudrillard, 1991, p. 15)

afirmar que, analisando pela curva dramática<sup>22</sup> clássica, o roteiro de um *trailer* só poderia chegar até a complicação.

O personagem inserido nessa trama também é um elemento importante. É por meio das relações entre personagem e demais elementos do vídeo que o público compreende a trama. Além disso, existe a possibilidade de o público se identificar, ou não, com o personagem, gerando uma sensibilização por conta disso. Afinal, o estranhamento em relação ao passado é também potencialmente revelador de uma aprendizagem histórica.

Por fim, ressalta-se que o *trailer* pode despertar a curiosidade por meio de elementos já conhecidos pelo público, ao mesmo tempo em que busca jogar com o desconhecido. O *trailer* é um ambiente povoado pelo simbólico e tende a permitir que a imaginação dos espectadores aflore sobre as lacunas não respondidas diretamente (Araujo, 2005).

Em relação às características elencadas, os elementos adotados para a construção do vídeo mobilizador envolveram arquitetar um roteiro que pudesse utilizar as filmagens e as fotografias produzidas *in loco* exclusivamente para a produção do *trailer* ou extraídas de arquivos do *Epic Festival*. O vídeo em questão se utiliza de uma vasta gama de imagens em movimentos rápidos e pausas dramáticas, e é acompanhado de um fundo musical que tem como objetivo despertar sentimentos de apreensão, expectativa e diversão. Ainda em relação ao roteiro, ele tem como objetivo propor uma situação em aberto que venha a instigar questionamentos sobre a Idade Média. Os personagens do vídeo mobilizador também objetivam apresentar elementos com quais os estudantes possam se identificar. Para maior compreensão desses elementos, o roteiro do vídeo, com duração de 5m14s, é apresentado na seção a seguir, seguido de uma proposta de abordagem por meio dos elementos presentes no material visual.

#### **4 Um *trailer* em que não há filme: roteiro e estratégia pedagógica**

Antes de apresentar o roteiro do *trailer*, é importante enfatizar que existem diferentes padrões para a formatação de um roteiro. Foi utilizado, para a presente proposta, o formato *MasterScenes*, descrito pelo *site* da Academia Internacional de Cinema (AIC)<sup>23</sup>. O roteiro é organizado da seguinte maneira: os números à esquerda representam as cenas, seguidos pela explicação do local (interior ou exterior) e o momento em que acontecem (dia ou noite). Abaixo, há uma descrição da cena. Por último, centralizado, está o nome do personagem, seguido por suas falas.

---

<sup>22</sup> “A curva dramática consiste no crescimento da situação dramática até o cume, depois ela começa a descer, até voltar à normalidade [...] Por meio de uma trama”. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/como-fazer-um-roteiro/#>. Acesso em: 14 jan. 2020.

<sup>23</sup> Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/escola-de-cinema/>. Acesso em: 14 jan. 2020.

## Quadro 1 – Roteiro

### 1 INT. SALA DE AULA – DIA

Alunos conversando e agindo naturalmente na ausência de um professor.

A porta da sala de aula abre e o professor entra.

Professor entra na sala desejando um bom dia aos alunos, toma em mãos um giz e escreve “Idade Média” na lousa, enquanto fala.

PROFESSOR: Bom dia! Desculpem o atraso! O trânsito não estava muito bom, mas o importante é que eu estou aqui agora e o mais importante ainda é que hoje vamos começar um assunto novo, que é a Idade Média.

### 2 INT. SALA DE AULA - DIA

Um aluno levanta a mão e pergunta.

ALUNO: Professor, posso fazer uma pergunta?

### 3 INT. SALA DE AULA – DIA

Professor se vira e fala para aluno.

PROFESSOR: Mas é claro! Deve!

### 4 INT. SALA DE AULA – DIA

Aluno pergunta e outra aluna completa sua fala.

ALUNO: Professor, eu estive pensando outro dia... Por que eu devo estudar essa tal Idade Média?

ALUNA: Pois é, professor, isso já faz tanto tempo, que ninguém se lembra mais! O que a gente tem a ver com isso?

### 5 INT. SALA DE AULA – DIA

Professor pensa por alguns instantes e fala.

PROFESSOR: Então... Por onde é que eu começo...

### 6 TELA ESCURA

Tela escurece devagar até se tornar completamente escura.

### 7 EXT. CENAS RÁPIDAS DO FESTIVAL - NOITE

A tela totalmente escura vai clareando vagarosamente, dando espaço a uma filmagem onde está um homem com trajes “medievais” fitando a câmera. Esse homem se encontra em frente a uma fogueira. Sons de um tambor começam a surgir e paulatinamente vão se intensificando.

A cada rufar de tambor uma imagem fotográfica do Epic Festival aparece e rapidamente desaparece junto com o som.

Conforme os tambores se intensificam, mais imagens vão aparecendo e desaparecendo cada vez mais rapidamente. Isso segue até o ponto em que ambos, som de tambores e fotografias, estejam extremamente rápidos, tomando completamente a tela.

Após um ápice de rapidez das fotos, que trocam sem parar, as várias imagens junto do rufar de tambores se interrompem abruptamente, abrindo espaço novamente para o vídeo do homem em frente à fogueira. A filmagem segue em andamento sem som algum.

No vídeo, o homem em trajes “medievais” continua fitando a câmera por alguns segundos. Em seguida, esse homem saca uma adaga da cintura e ataca a câmera. Um som alto, semelhante ao tilintar de espadas, acompanha esse momento.



A tela escurece novamente, mas dessa vez de maneira repentina e exatamente no momento do ataque à câmera.

### **8 EXT. FESTIVAL MEDIEVAL – DIA E NOITE**

Uma colagem de diversas filmagens extraídas do Epic Festival aparece diante da tela. Cenas do teatro interativo intercalam-se com as dos participantes do evento. Uma música folclórica irlandesa contribui para um clima de descontração e divertimento, acompanhando essas cenas. Sons naturais das filmagens também se fazem presentes em alguns casos, como, por exemplo, cenas de brindes em que todos gritam juntos. Esses, porém, são sons que seguem em segundo plano, um pouco mais baixo que a música de fundo.

No conjunto destas cenas, perguntas sobre a Idade Média aparecem em forma de legenda.

A música segue e vai diminuindo de volume para terminar em uma cena na qual somente a voz de uma personagem do teatro interativo se faz presente. A personagem representa uma Jarl Viking, levantando uma taça, em sinal de brinde.

Após isso, a tela vai escurecendo lentamente.

Jarl Viking: É o começo de uma nova era! Aquilo que tivemos antes, não temos mais!

### **9 INT. SALA DE AULA – DIA**

Retomada da cena inicial na sala de aula, onde o professor tinha sido questionado pelos alunos. Porém, nesta última cena, o professor aparece vestido igual ao homem em trajes “medievais” e revela ser o mesmo personagem que estava em frente à fogueira e golpeou a câmera com uma adaga. O professor fala como se estivesse concluindo um raciocínio.

PROFESSOR: E isso é apenas o início, pois ainda temos muito o que aprender.

Tela escurece novamente, dando espaço aos créditos do vídeo.

**FIM**

Fonte: elaborado pelos autores

A partir do roteiro reproduzido acima, faz-se necessário apresentar mais detalhadamente todas as filmagens e legendas que compreenderam a montagem da cena 7. Parte da proposta pedagógica também perpassa essas perguntas. Por isso, expõe-se abaixo um quadro com a descrição da situação filmada e das legendas que as acompanham.

**Quadro 2** – Filmagens e legendas

<b>SITUAÇÃO EM CENA</b>	<b>LEGENDAS</b>
Filmagem panorâmica da área central do festival.	Como viviam as pessoas na Idade Média?
Participante do festival caminhando na área central do evento. A câmera acompanha essa participante, que se mostra ciente da presença do equipamento, dando uma rápida olhada para a tela e um sorriso.	Repetimos alguns de seus hábitos? Somos muito diferentes? Como começou a Idade Média? Por que chamamos a Idade Média de Média?

Momento das apresentações musicais que acontecem à noite no <i>Epic Festival</i> . Um grande grupo de pessoas dançando, brindando e se divertindo.	Como as pessoas se divertiam na Idade Média? Existiam danças medievais?
Participantes do festival tocando instrumentos musicais.	Qual era a importância da música e da poesia medieval?
Participantes utilizando vestimentas que fazem referência a diferentes culturas medievais, brindando em um momento de alegria.	Como eram os contatos entre as diferentes culturas da Idade Média?
Filmagem da competição de combate tático.	Eram pacíficos ou violentos?
Cena do teatro interativo de 2019, representando o duelo entre <i>Jarls</i> . De um lado, uma guerreira e, do outro, um guerreiro.	Quem eram os guerreiros medievais? Quem eram as guerreiras medievais?
Participante do evento, utilizando um diadema de couro na cabeça, sendo acompanhado por outro participante de seu clã, que segurava um estandarte nas mãos.	Existiam reis ou nobres?
Filmagem da feira que acontece durante o evento, apresentando materiais comercializados em 2019.	Feiras medievais? Comércio? <i>Vikings</i> ?
<i>Performance</i> artística do momento de acender a fogueira no festival de 2018.	Quais eram as religiões medievais? Que rituais praticavam?
<i>Performance</i> artística do momento de acender a fogueira no festival de 2019.	Criaturas mágicas? Magia? Bruxas? Feitiçaria? Inquisição? Fogueira?
Cena do teatro interativo de 2019, um guerreiro se ajoelha diante da <i>Jarl de Birka</i> .	Cavaleiros? Palavra? Lealdade?
Filmagem final que compõe as montagens da cena 7. <i>Jarl de Birka</i> se pronuncia acompanhada por outros atores.	A Idade Média só diz respeito ao passado? Você sabia que, hoje em dia, existem festivais de recriação medieval? Você já ouviu falar do <i>Epic Festival</i> ?

Fonte: elaborado pelos autores

**Figura 3** – Cena do vídeo mobilizador



Fonte: Trailer Mobilizador

Os elementos de um *trailer* utilizados no roteiro são: uma situação em aberto instigada pela pergunta inicial dos estudantes; uma tentativa de sensibilização - que se dá por meio dos personagens que se encontram em uma sala de aula, gerando, assim, uma identificação entre personagens e alunos, o público-alvo; a presença de diversas filmagens do festival, que tem como objetivo estabelecer, em algum ponto, a ligação com algo já conhecido pelos alunos; somado a isso, as perguntas utilizadas como legenda, tem-se o propósito voltado a apresentar elementos ainda desconhecidos, o que visa a instigar mais uma vez a curiosidade. A cena que aparece na figura 3 exemplifica essa questão. Nela está retratado um guerreiro muçulmano, com caracterização inspirada nas séries e filmes de fantasia<sup>24</sup>, cuja performance no *Epic Festival* acontece no sentido de valorizar as culturas do Oriente. Como um dos objetivos do *trailer* é promover questionamentos, esse momento busca incentivar o diálogo com a cultura islâmica. Destaca-se, também, que a utilização de uma montagem carregada de informações em cenas rápidas e chamativas, que se utiliza de pausas dramáticas acompanhadas de um fundo musical, busca, por meio do subjetivo

<sup>24</sup> A inspiração para a construção estética destes personagens no *Epic Festival* se dá por meio de filmes, séries de fantasia e pinturas medievais. A vestimenta do personagem nesta cena do trailer mobilizador é inspirada no personagem Azeem Edin Bashir Al Bakir, vivido pelo ator Morgan Freeman, no filme *Robin Hood* (1991). Atualmente, em especial, após aos ataques ao World Trade Center em 2001, uma série de estereótipos sobre imagens de árabes e muçulmanos foram construídos por diferentes seguimentos da mídia que, em geral, os associa a terroristas. A seleção desta imagem para o *trailer* se dá justamente para potencializar a discussão sobre o Islã e sua história no medievo, buscando romper com essas visões estereotipadas. Quanto mais impacto as cenas causarem em seus espectadores, mais possibilidades de explorar a temática medieval em sala de aula. Destaca-se que o vídeo mobilizador não traz esclarecimentos, mas promove os questionamentos que serão trabalhados pelo docente.

e do simbólico, despertar emoções de expectativa, de apreensão e de felicidade, fazendo aflorar a imaginação dos espectadores.

No que se refere à proposta pedagógica, tem-se como ponto de partida que, em se tratando de uma mobilização para o ensino, a utilização do vídeo tende a ser mais eficaz quando empregada no início das atividades referentes à Idade Média. O vídeo mobilizador compreende em suas funções apresentar o tema do medievo para os estudantes, com o intuito de despertar a curiosidade e instigar questionamentos sobre ele, fazendo o papel de uma mobilização inicial para tudo o que se pretende trabalhar nas aulas (Vasconcellos, 1992).

A característica do conflito<sup>25</sup> retirada dos *trailers* é apresentada na trama especificamente entre as cenas dois e quatro, resultante de uma pergunta proposta pelos alunos ao professor. Esse questionamento, seguido da ausência de resposta no vídeo, tem como objetivo “provocar, acordar, desequilibrar” (Vasconcellos, 1992, p. 3). A pergunta “Por que estudar Idade Média?” tem a intenção de questionar tudo o que está sendo feito em sala de aula, mas propicia, por esse meio, um espaço para a construção de um sentido para a aprendizagem. Portanto, é importante salientar que, ao utilizar esse material, o professor precisa estar preparado para responder à pergunta feita pelos “alunos” do *trailer*, pois essa também poderá ser a pergunta de seus próprios alunos.

Para a construção de sentido, destaca-se, através dessa proposta pedagógica, que estabelecer relações entre a realidade dos estudantes e o que se pretende ensinar em sala de aula é uma boa escolha, no que se refere a reflexões sobre os problemas enfrentados no presente (Freire, 2015). A partir desse pressuposto, também se evidencia o que Teixeira e Pereira (2016) apontam como algumas “entradas” disponibilizadas pela temática da Idade Média para trabalhar assuntos referentes ao presente, como os discursos midiáticos, as tensões políticas globais, os preconceitos na relação ocidente e oriente e as questões de gênero. Essas considerações complementam-se, indicando que, por meio do conhecimento histórico, é possível compreender melhor a realidade atual e, a partir disso, provocar o surgimento de soluções para problemas.

Torna-se evidente, também, que para ensinar sobre a Idade Média é possível utilizar duas possibilidades metodológicas que despertam o sentimento de pertencimento ou de estranhamento. O pertencimento se dá por meio de reminiscências medievais, revelando manifestações do presente que são oriundas da Idade Média, a fim de estabelecer ligações entre a vida dos estudantes e o conhecimento histórico (Teixeira; Pereira, 2016). Assim sendo, esse sentimento torna-se útil na criação de sentido para a aprendizagem. Já o es-

---

<sup>25</sup> O conflito é o momento da trama de um filme em que o personagem se encontra diante de uma situação em aberto que o levará para uma tomada de decisão. O conflito não tem como característica a obrigatoriedade de ser violento, podendo, inclusive, ser algo interno no pensamento do personagem. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/como-fazer-um-roteiro/>. Acesso em: 14 jan. 2020.

trançamento é promovido por questões distantes da realidade dos estudantes, já que “a aprendizagem de quem nós somos implica reconhecer o diferente e aprender com ele, seus modos de vida, sua experiência e as problemáticas criadas pelo seu tempo [...]” (Teixeira; Pereira, 2016, p. 23).

As diversas representações do medievo no vídeo, tais como danças, músicas, combates, comércios, guerreiros, guerreiras, líderes medievais e diferentes culturas referenciadas no festival, apresentam-se como elementos pelos quais os professores de História podem estabelecer relações com os assuntos que pretendem trabalhar nas aulas. Nesse ponto, a proposta pedagógica não pretende dizer para os educadores quais assuntos eles devem percorrer, pois se considera que cada professor conhece a realidade a partir da qual está trabalhando, portanto, tem a liberdade de desenvolver estratégias baseadas nessas vivências.

Contudo, reitera-se a necessidade de um especial cuidado para que o *trailer* não seja utilizado como uma simples “ilustração” sobre o conteúdo em sala de aula. Caso isso aconteça, se estará meramente reproduzindo representações da medievalidade. Torna-se necessário estabelecer ligações ou comparações entre o passado e o presente, para que realmente haja aprendizado por meio do conhecimento histórico (Teixeira; Pereira, 2016). O vídeo mobilizador é um instrumento que tem por objetivo dinamizar esse processo. Assim como no caso dos longas-metragens utilizados em sala de aula, o professor precisa ser o mediador que fará a ponte entre os questionamentos despertados nos estudantes pelo vídeo e o conhecimento histórico, tendo por base pensamentos críticos que estabeleçam discussões nas aulas (Silva; Cainelli, 2018). Essas reflexões devem colocar em dúvida, inclusive, as representações presentes no vídeo, questionando, por exemplo, se elas são de fato medievais.

As diversas perguntas que acompanham as cenas do trailer têm como objetivo despertar outros questionamentos acerca da Idade Média e as suas manifestações no presente. Portanto, elas também são questões que os educadores podem propor para os alunos. Contudo, os professores não devem ater-se apenas às perguntas expostas no vídeo, pois é preciso estimular que outras indagações surjam por parte dos estudantes. Esse é precisamente o objetivo da mobilização, isto é, o vídeo precisa estabelecer um vínculo com o passado medieval, propiciando o surgimento da curiosidade, da dúvida e dos apontamentos para serem trabalhados durante as aulas (Vasconcellos, 1992).

A partir destas considerações, apresentamos um exemplo de abordagem educativa por meio da utilização do *trailer* com o intuito de promover ligações com reminiscências medievais. As reminiscências em destaque contemplam um tema que pode fazer parte da realidade de muitos estudantes, a saber, a intolerância religiosa no Brasil.

Diversos meios de comunicação têm denunciado que as manifestações de intolerância religiosa no país se dão, em sua maioria, contra religiões de matriz africana. Em entrevista ao *sítio* Sputnik Brasil<sup>26</sup>, o interlocutor da Comissão de Combate à Intolerância Religiosa da Organização das Nações Unidas (ONU), babalaô Ivanir dos Santos,<sup>27</sup> explica que a intolerância acontece em diferentes ambientes e de diversas maneiras. Santos relata que em comunidades onde criminosos exercem um poder paralelo ao Estado oficial, cristãos fanáticos membros do crime organizado têm executado perseguições aos praticantes de religiões de matriz africana. Os criminosos adeptos de religiões neopentecostais têm invadido e queimado terreiros de Umbanda e Candomblé, expulsado das comunidades os líderes religiosos e os praticantes dessas religiões. O líder religioso também ressalta que o preconceito e a intolerância religiosa encontram-se presentes em outras manifestações no cotidiano, por exemplo, na discriminação de uma criança no ambiente escolar e nas relações de trabalho.

A intolerância religiosa existente no Brasil na contemporaneidade apresenta múltiplas construções<sup>28</sup> que levaram a consolidar as suas características, no entanto foi durante o período medieval que se estabeleceram as construções que demonizaram outras religiões na cosmovisão cristã. Isso remete ao processo de séculos que, inicialmente, começou com as perseguições aos hereges pela Igreja Católica e, posteriormente, por meio das disputas de poder entre as elites medievais, o que culminou na construção de imagens de bruxas e feiticeiros que faziam pactos com o diabo. Além disso, nesse contexto, as manifestações de fé diferentes<sup>29</sup> da católica eram consideradas ligadas ao demônio (Schmitt, 2002).

Uma vez que as residualidades de tempos passados também se dão por meio das formas de pensar e enxergar o mundo (Macedo, 2011), considera-se que demonizar e perseguir manifestações de fé diferentes da cristã são reminiscências medievais, pois com-

---

<sup>26</sup> Disponível em: <https://br.sputniknews.com/brasil/2019082214420795-intolerancia-religiosa-na-politica-encoraja-cidadao-ao-odio-diz-lider-religioso/>. Acesso em: 24 ago. 2019.

<sup>27</sup> “Líder espiritual e professor da UFRJ Ivanir Santos recebe [...] em Washington, um prêmio pela trajetória na luta contra a discriminação sofrida por praticantes de religiões de matriz africana no Brasil. [...] Graduou-se em pedagogia e fez doutorado em história na UFRJ, instituição na qual leciona desde 2015. Em 2008, fundou a Comissão de Combate à Intolerância Religiosa”. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/governo-dos-eua-premia-brasileiro-babalao-ivanir-dos-santos-por-luta-contra-intolerancia-religiosa/>. Acesso em: 24 ago.2019.

<sup>28</sup> A entrevista do *Sputnik* Brasil com Ivanir dos Santos ressalta as influências da escravidão, do racismo, das perseguições estabelecidas no passado pela Igreja Católica e pelo estado para com as religiões de matriz africana, contribuindo para a formulação de um imaginário que está repleto de preconceito religioso na contemporaneidade.

<sup>29</sup> “Nos antigos manuais dos inquisidores, os feiticeiros aproximam-se também dos ‘cristãos que aderem ao judaísmo, judeus convertidos e depois judaizantes’. Pois a perseguição aos judeus [...] acrescenta-se desde meados do século XIII às primeiras obsessões assassinas da sociedade medieval” (Schmitt, 2002, p. 430).

preendem representações que têm seu início nos tempos da inquisição<sup>30</sup> e das populações que se encontravam em paranoias coletivas, acreditando, de fato, na presença desses elementos místicos e malignos (Schmitt, 2002).

Isso posto, a partir das perguntas e representações existentes no *trailer* que se referem à magia, às bruxas, à feitiçaria, à fogueira, à inquisição e às diferentes religiões que existiram na Idade Média, os professores de História podem encontrar “ganchos” para trabalhar em sala de aula os processos históricos que demonizaram outras religiões a partir da cosmovisão cristã. Podem, ainda, apresentar os interesses políticos e econômicos que construíram as representações demonizadas na Idade Média, observando em quais situações essas representações se fazem existentes como reminiscências medievais. A partir disso, surge a possibilidade de reflexões sobre o próprio contexto atual, oferecendo elementos para desconstruir preconceitos que, inclusive, podem estar presentes na bagagem pessoal dos estudantes, contribuindo, dessa forma, para uma sociedade mais livre, justa e solidária.

Outros elementos presentes no trailer, tais como as manifestações de dança, música, comércio e divertimento, podem ser acionados para ampliar as perspectivas que estejam apegadas às ultrapassadas concepções iluministas da Idade Média, pois são representações medievais de agentes sociais que não se encaixavam nos moldes dos que lutam, guerreiam e rezam (Le Goff, 1995). Além disso, por meio das demais representações expostas pelo *Epic Festival*, tomadas por diferentes vestimentas, mulheres guerreiras e uma supremacia de fantasias que fazem referência aos povos não cristãos da Idade Média, podem ser levantadas as mais diferentes discussões. Um exemplo possível seria a respeito dos papéis desempenhados pelas mulheres nas diferentes sociedades do medievo, assim como as múltiplas culturas que existiram nesse grande recorte temporal.

Torna-se importante destacar que, apesar da sugestão de empregar o *trailer* no início das atividades referentes ao medievo, a mobilização também tem por característica a recursividade. Os professores de História podem retomar a utilização do vídeo depois que os debates em sala de aula já tiverem maiores desdobramentos e embasamentos históricos, estabelecendo vínculos com novas pautas para encantar e manter a atenção dos alunos durante todo o processo de aprendizagem (Vasconcellos, 1992). Também, ressalta-se que devido ao *trailer* ter um formato fílmico compacto<sup>31</sup> (Araujo, 2006), sua utilização em sala de aula se torna mais prática em relação ao tempo disponível.

---

<sup>30</sup> Mais especificamente, no período em que a inquisição se dedicou à perseguição de homens e, principalmente, mulheres consideradas bruxas, e outras figuras que eram “ligadas” ao diabo (Schmitt, 2002).

<sup>31</sup> No caso específico do vídeo analisado neste artigo com duração de 5m14s.

## 5 Considerações finais: o *trailer* na sala de aula

O objetivo de mobilizar os estudantes a refletir sobre a Idade Média por meio do *trailer* foi efetivado no ano de 2020, em uma instituição de ensino de Caxias do Sul-RS. Em virtude de um projeto chamado “Laboratório de Ideias”, da Escola La Salle Caxias, os alunos do Ensino Médio foram questionados sobre qual temática, fora dos conteúdos oficiais, gostariam de abordar. Segundo a professora Elisiane da Silva Soares, explicando a dinâmica do “Laboratório de Ideias”: “Essa atividade foi realizada durante a pandemia, em 2020, com duas turmas de primeiro ano do ensino médio, com cerca de 60 alunos. [...] ou seja, a gente devia pensar em atividades que não estivessem no currículo, para ter um momento diferenciado com os alunos [...]” O interesse pelo estudo dos vikings apareceu nas respostas dos estudantes. “Aí surgiu a ideia dos vikings, [...], quando a gente conversa sobre a questão da Idade Média, que era uma temporalidade que estávamos trabalhando, os vikings, dá para se dizer que eles nem aparecem seja no currículo, seja como temática, seja como conteúdo.”

É possível comprovar, por meio do relato da docente, o fascínio que a Idade Média exerce nos jovens estudantes. Seu relato também confirma a hipótese de que existem muitas informações sobre essa temática que são divulgadas por diferentes mídias e produtos culturais que não dialogam com os conteúdos abordados na sala de aula. Consequentemente, os professores carecem de recursos para contemplarem o estudo desses temas. “E sabemos o quanto somos cobrados para dar conta de todo um contexto que precisa estar de acordo com a BNCC e com a Matriz Curricular da escola. E os vikings, geralmente, eles, aprofundar nesse tema, eles não aparecem na temática. Então foi pensada essa estratégia [...]”.<sup>32</sup>

Assim, a professora Elisiane idealizou e a escola promoveu o projeto “Café com Vikings”, que contou com a participação de duas turmas do primeiro ano do Ensino Médio e professores das áreas de História, Filosofia, Sociologia, Ensino Religioso, Espanhol e Química. A atividade foi organizada em torno da exibição do *trailer* e da organização de um debate com a participação de um dos autores da pesquisa aqui apresentada. Segundo a professora Elisiane, a acolhida dos estudantes foi intensa e eles revelaram seu fascínio, no que tange à Idade Média, à exibição do *trailer* e à mediação. Como resultado de longo prazo, é possível evidenciar o interesse em conhecer mais sobre o tema, buscando diferentes fontes de aprendizado, e o estabelecimento de um entendimento em como “ler” essas diferentes linguagens nas quais se encontram as informações sobre o assunto.

---

<sup>32</sup> O relato da professora Elisiane da Silva Soares foi enviado por WhatsApp no dia 13 de setembro de 2021, ocasião na qual também autorizou o uso de sua fala para fins acadêmicos.



O interesse que o *trailer* despertou foi um indicativo da necessidade constante de produção de recursos para a Educação Básica. Nas memórias da atividade, os estudantes relatam seus anseios por compartilharem mais experiências como a proporcionada pelo *trailer* e reconhecem a diferença que a atividade promoveu no processo de aprendizagem.

No entanto, ressalta-se novamente que ao utilizar o vídeo mobilizador construído pela presente pesquisa ou outro *trailer*, o profissional da educação deve ter especiais cuidados para que o objetivo da aprendizagem seja alcançado. No caso específico que foi explanado neste artigo, faz-se necessário uma retomada conceitual em torno do próprio festival de recriação medieval cujas imagens foram utilizadas para a construção do paradático proposto.

Sabe-se que o *Epic Festival* não tem como intuito ensinar História, já que seu foco é lúdico, ao mesmo tempo em que as representações midiáticas compõem grande parte das representações expostas no evento, configurando-o como medievalidade. Porém, o festival tem despertado o interesse pela Idade Média, bem como tem mobilizado investigações autôditas sobre o período medieval em seus participantes. Nesse caso, é possível transpor para o fenômeno estudado o que Barros declarou sobre o cinema e a história terem “algo a ensinar e transformar um no outro” (Barros, 2014, p. 18). Desse modo, o presente estudo também considera que os festivais de recriação medieval, enquanto medievalidade, têm contribuições a fazer ao ensino de História, da mesma forma que a História tem a acrescentar aos festivais.

Portanto, mais uma vez, salienta-se que o vídeo mobilizador, assim como os longas-metragens (Silva; Cainelli, 2018), não devem ser utilizados nas aulas somente como uma forma de ilustração dos processos históricos, pois caso isso fosse feito, estaria dando a ideia de que as imagens retiradas do festival são fidedignas da própria Idade Média. Esse fato poderia levar à possível perpetuação de preconceitos e à reprodução de representações midiáticas com uma ideia errônea sobre o passado.

Destaca-se que o objetivo do *trailer* não é reforçar a medievalidade, mas sim utilizar-se de seu caráter cativante para a construção do conhecimento, evidenciando novamente a necessidade das devidas intervenções do conhecimento histórico, ou seja, da medievalística, por meio das mediações dos professores de História.

Por fim, é importante ressaltar que este artigo não pretende encerrar as discussões em torno do *trailer* como material didático. Também não se teve como objetivo apresentar um método rígido e único para a utilização deste material audiovisual em sala de aula, mas oferecer uma alternativa possível para os professores de História utilizarem os *trailers* como um instrumento pedagógico “sedutor” capaz de oferecer ganchos para a desconstrução de preconceitos e construção do conhecimento sobre a Idade Média.

## REFERÊNCIAS

- ALBERTI, Verena. **Manual de história oral**. 2. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2004.
- ARAUJO, Cíntia Langie. **A sedução nas telas do cinema**: uma análise dos trailers de Cazuza e Olga. 2006. 146 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica, Porto Alegre, 2006.
- ARAUJO, Cíntia Langie. O trailer e o processo de sedução no cinema. **Sessões do imaginário**, Porto Alegre, v. 1, n. 14, p. 15-23, 2005. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/issue/view/79>. Acesso em: 15 jan. 2020.
- BARROS, José D'Assunção. Cinema-história: múltiplos aspectos de uma relação. **Dispositiva**, Belo Horizonte, v. 3, n. 1, p. 17-40, 2014. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/dispositiva/article/view/11551>. Acesso em: 5 abr. 2020.
- BAUDRILLARD, Jean. **Da sedução**. Campinas: Papirus, 1991.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 5 set. 2002.
- CHARTIER, Roger. Defesa e ilustração da noção de representação. **Fronteiras**, [s. l.], v. 13, n. 24, p. 15-29, jul./dez. 2011. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/gthistoriaculturals/nocaoderepresentacao.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2019.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 50. ed. São Paulo: Paz & Terra, 2015.
- KOSSOY, Boris. **Fotografia e história**. 2. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.
- LANGER, Johnni. **Dicionário de mitologia nórdica**: símbolos, mitos e ritos. São Paulo: Hedra, 2015.
- LE GOFF, Jacques. **A civilização do ocidente medieval**. 2. ed. Lisboa: Estampa, 1995.
- MACEDO, José Rivair. **A idade média portuguesa e o Brasil**: reminiscências, transformações, ressignificações. Porto Alegre: Vidrúguas, 2011. Disponível em: [https://www.academia.edu/975682/A\\_Idade\\_M%C3%A9dia\\_Portuguesa\\_e\\_o\\_Brasil\\_reminisc%C3%Aancias\\_transforma%C3%A7%C3%B5es\\_reassignifica%C3%A7%C3%B5es](https://www.academia.edu/975682/A_Idade_M%C3%A9dia_Portuguesa_e_o_Brasil_reminisc%C3%Aancias_transforma%C3%A7%C3%B5es_reassignifica%C3%A7%C3%B5es). Acesso em: 17 mar. 2019.
- NÓVOA, Jorge. A relação cinema-história e a razão poética na reconstrução do paradigma histórico. **O olho da história**, [s. l.], n. 10, 2008. Disponível em: <http://oolhodahistoria.ufba.br/wp-content/uploads/2016/03/jorge-1.pdf>. Acesso em: 5 abr. 2020.
- PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, Marcello Paniz. **Possíveis passados**: representações da idade média no ensino de história. Porto Alegre: ZOUK, 2008.

PEREIRA, Nilton Mullet. Idade média, alteridade e o ensino de história. In: PEREIRA, Nilton Mullet; ALMEIDA, Cybele Crossetti; TEIXEIRA, Igor Salomão. **Reflexões sobre o medievo**. São Leopoldo: OIKOS, 2009.

REIMÃO, Sandra Lucia Amaral de Assis. Tendências do mercado de livros no Brasil: um panorama e os best-sellers de ficção nacional (2000-2009). **Matrizes**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 194-210, 2011. Disponível em: <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/207/pdf>. Acesso em: 31 maio 2019.

SCHMITT, Jean-Claude. Feitiçaria. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. **Dicionário temático do Ocidente Medieval**. São Paulo: EDUSC, 2002.

SILVA, Rebecca Caroline Moraes da Silva; CAINELLI, Marlene Rosa. Cultura escolar, cinema e o ensino de história. **Educação Básica Revista**, v. 4, n. 2, p. 3-22, 2018. Disponível em: <http://www.laplageemrevista.ufscar.br/index.php/REB/article/view/535/879>. Acesso em: 20 out. 2019.

TEIXEIRA, Igor Salomão; PEREIRA, Nilton Mullet. A idade média nos currículos escolares: as controvérsias nos debates sobre a BNCC. **Diálogos**, v. 20, n. 3, p. 16-29, set./dez. 2016. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/issue/view/1148>. Acesso em: 17 mar. 2019.

VASCONCELLOS, Celso dos S. Metodologia dialética em sala de aula. **Revista da educação AEC**, Brasília, n. 83, 1992. Disponível em: <http://www.celsovasconcellos.com.br/Textos/MDSA-AEC.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2020.

---

Recebido em fevereiro/2022 | Aprovado em outubro/2023

## MINIBIOGRAFIA

### **Cristine Fortes Lia**

Doutora em História pela PUCRS. Professora Adjunto do Curso de História, do Programa de Pós-Graduação em História e do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Caxias do Sul - UCS. Editora da Revista MétiS – UCS. Coordenadora do Laboratório de Ensino de História – NAEH-UCS. Membro da Cátedra Sérgio Vieira de Mello (ACNUR/UCS).  
E-mail: [cflia@ucs.br](mailto:cflia@ucs.br)

### **Felipe de Almeida Hasse**

Mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul – UCS. Professor da Escola de Ensino Médio e Técnico da Universidade de Caxias do Sul – CETEC-UCS. Professor Coordenador e Orientador dos Clubes Temáticos do CETC-UCS. Professor Colaborador no Apoio Pedagógico no CETEC- UCS.  
E-mail: [fahasse@ucs.br](mailto:fahasse@ucs.br)

### **Katani Monteiro**

Doutora em História Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. Professora Adjunto do Curso de História e do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Caxias do Sul - UCS. Coordenadora do Laboratório de Ensino de História – NAEH-UCS.  
E-mail: [kmmontei@ucs.br](mailto:kmmontei@ucs.br)