

Que Animação! Os desenhos animados e o ensino de história: um diálogo possível

Mario Marcello Neto¹

Resumo

Este trabalho pretende fazer reflexões acerca da utilização de desenhos animados no Ensino de História. Abordaremos as nossas experiências obtidas com o uso desta fonte em sala de aula. Através de atividades realizadas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência da UFPel (PIBID-Humanidades), analisou-se essas animações, selecionando tais fontes, fazendo recortes, para que pudéssemos procurar elementos que consigam ir ao encontro dos interesses do educador e do educando. Trabalhou-se com desenhos atuais, que ainda estão em circulação na televisão aberta brasileira, fato que facilita imensamente a visualização e o contato destes com os alunos. Será feita uma densa discussão bibliográfica sobre o tema – (CHARTIER,2010), (ECO,2011) (FERNANDES,2003), (VALIM,2006) e etc. –, na qual problematizaremos a ideia de que desenho animado seja algo que só pretende entreter crianças, sem trazer consigo nenhum caráter político-ideológico em sua abordagem. Focaremos na metodologia que nos permite discutir a Animação como uma fonte, onde é possível criticá-la e analisá-la de várias formas.

Palavras-Chave: Desenho animado, Ensino de História, Fonte Histórica, Formação Docente.

Abstract

This paper intends to reflect on the use of cartoons in Teaching History. We will discuss our experiences obtained with the use of this source in the classroom. Through activities in the Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID-Humanidades / UFPel) we analyzed these animations, selecting the sources, making cuts, so we could look for elements that are able to meet the interests of the educator and the learner. Worked with cartoons which are still in circulation in the Brazilian public television, a fact that greatly facilitates the visualization and their contact with students. Will be made a dense bibliographic discussion on the subject - (CHARTIER, 2010), (ECO, 2011) (FERNANDES, 2003), (VALIM, 2006) and etc – in which we question the idea that the cartoon is something that only want to entertain children, without bringing any political-ideological in their approach. Think the animation as a construction of man in a particular historical context, allows us to discuss with our students that make up the different versions of history and relate them to their reality.

Keywords: Cartoon, Teaching History, Historical Source, Teacher Training.

1) Explicando o Tema

Este trabalho é fruto de atividades desenvolvidas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID/ Humanidades – UFPel), no qual estamos inseridos. Este projeto tem como principal objetivo realizar atividades que permitam utilizar o cinema como fonte histórica. Sendo assim, iniciou-se um período de estudos acerca do tema. Observou-se que a discussão sobre o uso de imagens, de um modo geral, no ensino desta disciplina vem sendo feita há bastante tempo. Livros didáticos da década de 1930 faziam propagandas em suas capas por possuírem imagens ilustrativas. Numa tentativa de aproximar a imagem tão presente na realidade do aluno ao seu cotidiano escolar (FONSECA, 2006).

Após essas leituras prévias, notou-se, também, que o cinema não é algo novo dentro do Ensino de História; a historiografia produz e discute muito sobre o tema. Porém, uma temática que, normalmente, passa em branco nessas discussões sobre imagens, mídias e ensino é o desenho animado. Este trabalho tentará fazer relações dos Desenhos Animados com o Ensino, este que, muitas vezes, não passa por um processo de formação adequado. Ou seja, não prepara os futuros docentes para lidar com tecnologias tão presentes no mundo do aluno. (BELLONI, 2001).

A maior dificuldade encontrada nesta pesquisa foi encontrar fontes que pudessem dialogar diretamente com os Desenhos Animados e com o Ensino de História. Como isso não foi possível, buscamos recurso em duas mídias que em muito se assemelham aos desenhos, seja por roteiros semelhantes – no caso das Histórias em Quadrinhos – seja por técnicas que inspiraram sua construção, no caso o cinema.

Este trabalho pretende dar um enfoque na metodologia utilizada para trabalhar com desenhos animados no Ensino de História, tentando desmistificar a ideia de *Filme Tapa-Buraco*³ (NAPOLITANO, 2010). Marcos Napolitano tem em sua obra *Como Usar O Cinema Na Sala De Aula* ideias e argumentos que defendem o uso de cinema em sala de aula mas também critica a falta de metodologia para trabalharmos com esse recurso.

Se adaptássemos as idéias de Napolitano para o uso de Desenhos Animados, poderíamos compreender que o maior desafio encontrado pelo professor não é o filme e/ou desenho a ser escolhido, mas sim a metodologia que o professor poderá usar para explorar o melhor possível este recurso. Sobre isso, Napolitano afirma que:

Trabalhar com o cinema em sala de aula é ajudar a escola a reencontrar a cultura ao mesmo tempo cotidiana e elevada, pois o cinema é o campo no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos são sintetizados numa mesma obra de arte. (NAPOLITANO, 2010, p.11)

Se trocarmos a terceirapalavra da citação acima “cinema” por “desenhos animados”, conseguiremos entender que o cinema traz consigo toda aquela carga político-ideológica que o seu contexto histórico permite. E assim funciona com os desenhos animados. Embora tenham o objetivo de entreter e de serem de pequena duração, trazem em sua linguagem um modo de ver e entender a sociedade vigente, para um público jovem, que está formando o seu caráter, seus ideais, que necessita de exemplos, que em muitos casos vão ser, sim, os desenhos animados.

É preciso entender a grande diferença existente entre as fontes convencionais históricas e as fontes comumente chamadas de inovadoras. Analisando estas diferenças, podemos observar que registros de batismo, certidões, cartas oficiais, embora sejam fruto da construção humana, sendo tão verídicos quanto o filme ou a Animação, ambas possuem um caráter que as diferenciam do resto: o objetivo de entreter.

Acreditamos que este ponto de diferenciação entre estas fontes é que deve ser totalmente explorado pelo Professor/Pesquisar que trabalha com estas fontes. Uma vez que este tipo de mídia tem uma circulação bem maior que qualquer outro documento, ele traz consigo todas as aflições, características e valores que aquela parcela da sociedade responsável por sua construção Representa⁴.

Napolitano vai além de comentar os benefícios que o cinema/desenho animado tem em relação à incorporação dos valores da sociedade em que foi produzido. Ele vai argumentar, também, sobre a maneira pela qual estão sendo trabalhados em sala de aula. O autor vai problematizar o fato de que:

É preciso que a atividade escolar com o cinema vá além da experiência cotidiana, porém sem negá-la. A diferença é que a escola, tendo o professor como mediador, deve propor leituras mais ambiciosas além do puro lazer, fazendo a ponte entre emoção e razão de forma mais direcionada, incentivando o aluno a se tornar um espectador mais exigente e crítico, propondo relações de conteúdo/linguagem do filme com o conteúdo escolar. (NAPOLITANO, 2010, p.15)

Segundo Maria Felisminda de Rezende e Fusari (1985), o desenho animado tem grande difusão na sociedade, principalmente em relação às crianças. O desenho animado caracteriza-se por ter uma linguagem universal, ou seja, se adapta a todo público-alvo, e sua linguagem permanece abrangendo o público de uma forma impressionante décadas depois. Os heróis, por sua vez, reconstroem na sociedade algo que tomou proporções até então inimagináveis, construindo um imaginário social, de caráter praticamente imperialista, proporcionando uma disseminação de valores e ideologias na mente de crianças as quais os assistem. (FERNANDES, 2003).

Sendo assim, inicialmente faremos uma abordagem teórica sobre temas que facilitaram e permitiram a realização das atividades com desenhos animados. No segundo momento, apresentaremos as formas pelas quais esta metodologia foi construída e como chegamos a um denominador comum em relação a isso. Em um último momento, finalizando o texto, colocaremos os pontos que foram discutidos anteriormente e os desdobramentos e resultados que esta pesquisa proporcionou.

2) Discussões Teóricas

Quando o assunto é Desenho Animado e ensino de História, é preciso entender uma função essencial desta mídia: o entretenimento pelo humor. Tendo em vista que toda a fonte histórica é fruto da construção social do homem, vale lembrar que a Animação também se encaixa neste parâmetro. Sobre fonte histórica, é preciso entender que, atualmente, a historiografia reconhece fontes visuais como legítimas, pela incessante luta e argumentações de historiadores da *Escola dos Annales*, no século XX. O conceito que utilizamos sobre fonte histórica nos remete a um pensamento que José D'Assunção Barros diz que:

'Fonte Histórica' é tudo aquilo que, produzido pelo homem ou trazendo vestígios de sua interferência, pode nos proporcionar um acesso à compreensão do passado humano. Neste sentido, são fontes históricas tanto os já tradicionais documentos textuais (crônicas, memórias, registros cartoriais, processos criminais, cartas legislativas, obras de literatura, correspondências públicas e privadas e tantos mais) como também quaisquer outros que possam nos fornecer um testemunho ou um discurso proveniente do passado humano, da realidade um dia vivida e que se apresenta como relevante para o Presente do historiador. (BARROS, 2011).

Sabe-se que qualquer obra fruto da construção do homem jamais poderá estar fora do contexto em que está inserida. Dutra afirma que:

As Histórias em Quadrinhos, como todas as formas de arte, fazem parte do contexto histórico e social que as cercam. Elas não surgem isoladas e isentas de influências. Na verdade, as ideologias e o momento político moldam, de maneira decisiva, até mesmo o mais descompromissado dos gibis. (DUTRA, 2001 p.8)

Este fragmento permite que façamos reflexões acerca da maneira em que esta mídia é construída. Embora este se refira aos Quadrinhos, sabemos que sua relação com os Desenhos Animados são muito próximas. Normalmente, um desenho é produzido por consequência da existência de uma HQ⁵.

Marc Ferro, em sua obra *Cinema e História* (2010), desenvolve argumentos muito importantes para o embasamento deste trabalho. Seus argumentos sobre as possibilidades da utilização de fontes visuais no Ensino de História permitem-nos compreender que o contexto histórico em que estas estão inseridas no seu momento de criação/produção é fundamental de ser analisado. Para Marc Ferro:

Resta estudar o filme, associá-lo ao mundo que o produz. A hipótese? Que o filme, imagem ou não da realidade, documento ou ficção, intriga autêntica ou pura invenção, é História. O postulado? Que aquilo que não se realizou, as crenças, as intenções, o imaginário do homem, é tanto a história quanto a História. (FERRO, Marc apud NORA, Pierre; 1975, p.5)

Para entendermos a função social dos Desenhos Animados, é preciso termos em mente questões que vão além da análise do contexto histórico de sua criação. É essencial, também, que se entenda que os Desenhos Animados não refletem e nem retratam nenhum período histórico, mas *Representam* o mesmo. Para Chartier (2009): *Representações*: "não são simples imagens, verdadeiras ou falsas, de uma realidade que lhes seria externa; elas possuem uma energia própria que leva a crer que o mundo ou o passado é, efetivamente, o que dizem que é" (p. 51).

Partindo deste pressuposto, a Animação realiza uma densa *Representação* da realidade, fazendo com que os espectadores consigam se situar no mundo dos Desenhos. E quando utilizam o humor, muitas ideologias são transmitidas para as crianças, que hoje⁶, inegavelmente, são seu principal público-alvo. É possível, neste contexto, vermos e identificarmos em nossa sociedade elementos que levam a crer na existência desses personagens dos Desenhos Animados.

Nota-se isso quando as crianças se sentem tão pertencentes ao mundo dos Desenhos que conseguem assisti-lo e compreendê-lo de tal forma que dá a nítida impressão de que estão sendo totalmente participantes do mesmo. Segundo Fernandes (2003) os Desenhos Animados produzem nas crianças uma grande quantidade de sentidos, aguçando seus sentimentos e impressões que são capazes de recriar e construir uma realidade alternativa.

Esse tipo de *Representação Social* vai produzir o que autores como Baczkó vai chamar de *Imaginário Social*. Sobre isso, ele comenta que:

É assim que através dos seus imaginários sociais, uma coletividade designa a sua identidade; elabora uma certa representação de si; estabelece a distribuição dos papéis e das posições sociais; exprime e impõe crenças comuns; constrói uma espécie de código de bom comportamento, de ordem em que cada elemento encontra o seu lugar, a sua identidade e a sua razão de ser. (BACZKO, 1985, p. 309)

Isto deixa claro que os Desenhos Animados Representam para sociedade elementos que vão ditar o modelo de sociedade que desejam seus criadores. Seja na disposição dos ângulos e cores, no roteiro e nas falas é possível encontrar elementos que iram ir ao encontro do contexto histórico vivido e pela ideologia de seu(s) criador(es), seja com a intenção de usá-las de maneira persuasiva ou só para o entretenimento.

No capítulo abaixo trataremos da proposta pedagógica e seus desdobramentos. Porém, é preciso adiantar que os Desenhos utilizados que mais surtiram efeitos para a atividade com os alunos foram os que envolviam Super-Heróis. O Herói é o exemplo a ser seguido, é concretização de um sonho de praticamente toda a criança do sexo masculino que tem contato com esta mídia.

Incrível é analisar como os Super-Heróis entram no imaginário popular, que leva, muitas vezes, pessoas e crianças que mal viram a imagem do Super-Homem ou do Batman, porém isso não as impedem de descrever características que só poderiam ser atribuídas a eles por algum expectador/leitor destes. Só é possível que isso aconteça graças à tamanha divulgação que os Super-Heróis tiveram ao longo do tempo por nossa sociedade nas mais diversas mídias. Esses Heróis considerados clássicos fazem parte da educação das crianças, normalmente do sexo masculino, fazendo a relação entre o Herói exemplar e o pai. Ambos modelos a serem seguidos.⁷

Porém, é necessário entender que os Desenhos de Super-Heróis vão utilizar sua linguagem e seu modelo considerado ideal para a sociedade, ditando valores e regras. É notório que este tipo de Desenho que envolve Super-Heróis muitas vezes não alcança a mesma identificação entre meninos e meninas. Embora muitas vezes tenham elementos que abordem um público mais geral, como a utilização de Super-Heroínas entre outros, é inegável a tendência que a sociedade culturalmente leva as meninas a se distanciarem deste tipo de Desenho.

Os heróis são incapazes de ferir sentimentos de alguém sem se culparem posteriormente, são intelectualizados, dispostos e acima de tudo possuem um caráter universalista de ajudar o próximo, muito mais do que a si. Essas características são comuns de serem percebidas nos Desenhos Animados que abordam esta temática. Umberto Eco, falando sobre o Super-Homem, comenta que:

O Superman é o mito típico de tal gênero de leitores: o Superman não é um terráqueo, mas chegou à Terra, ainda menino, vindo do planeta Crípton. Crípton estava para ser destruído por uma catástrofe cósmica e o pai do Superman, hábil cientista, conseguira pôr o filho a salvo, confiando-o a um veículo espacial. Crescido na Terra, o Superman vê-se dotado de poderes sobrehumanos. Sua força é praticamente ilimitada, ele pode voar no espaço a uma velocidade igual à da luz, e quando ultrapassa essa velocidade atravessa a barreira do tempo, e pode transferir-se para outras épocas. Com a simples pressão das mãos, pode submeter o carbono a uma tal temperatura que o transforma em diamante; em poucos segundos, a uma velocidade supersônica, pode derrubar uma floresta inteira, transformar árvores em toros e construir com eles uma aldeia ou um navio; pode perfurar montanhas, levantar transatlânticos, abater ou edificar diques; seus olhos de raios X permitem-lhe ver através de qualquer corpo, a distâncias praticamente ilimitadas, fundir com o olhar objetos de metal; seu superouvido coloca-o em condições vantajosíssimas, permitindo-lhe escutar discursos de qualquer ponto que provenham. E belo, humilde, bom e servil: sua vida é dedicada à luta contra as forças do mal e a polícia tem nele um colaborador incansável.

Todavia, a imagem do Superman não escapa totalmente às possibilidades de identificação por parte do leitor. De fato, o Superman vive entre os homens sob as falsas vestes do jornalista Clark Kent; e, como tal, é um tipo aparentemente medroso, tímido, de medíocre inteligência, um pouco embaraçado, míope, súcubo da matriarcal e mui solícita colega Miriam Lane, que, no entanto, o despreza, estando loucamente enamorada do Superman. Narrativamente, a dupla identidade do Superman tem uma razão de ser, porque permite articular de modo bastante variado a narração das aventuras do nosso herói, os equívocos, os lances teatrais, um certo suspense próprio de romance policial. Mas, do ponto de vista mitopoiético, o achado chega mesmo a ser sapiente: de fato, Clark Kent personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer, de uma cidade norte-americana qualquer, nutre secretamente a esperança de que um dia, das vestes da sua atual personalidade, possa florir um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade. (ECO, 2004. p. 247-248)

Este fragmento comenta como um Herói deve se portar, ou seja, não basta que ele tenha superpoderes, ele deve, também, manter uma relação de naturalidade com o seu público-alvo. Isso faz com que ele se torne mais humano, dando o tom de realidade necessário para o convencimento do público. E é essa aproximação entre a realidade do leitor com os Heróis que faz com que as práticas incentivadas pelos heróis remontem a um modelo comportamental Representativo de determinada sociedade. Para Paiva:

O conceito de super-herói demonstra um herói, dedicado a uma causa, que possui habilidades superiores às demais pessoas. Ao invés de usar essas habilidades para seu próprio bem as emprega para o bem coletivo. Mesmo apresentando valores humanos, por diferentes motivações os super-heróis decidem que devem intervir na execução da justiça. (PAIVA, 2009. p. 1)

Esse fragmento corrobora que o super-herói não é só dotado de superpoderes mas também é necessário que ele possua um conjunto de valores adequados para a sua função. A bondade, a fraternidade e o espírito de altruísmo não podem faltar a um herói clássico com o que buscamos trabalhar com os alunos de Ensino Médio. Fazer o aluno identificar estes elementos intrínsecos e ideológicos, presentes nas Animações, e entender o motivo ao qual este tipo de relação acontece é uma realização fundamental para um professor de História, que pretende trabalhar com esta mídia.

3) A Atividade: Os Desenhos e os Alunos

A atividade realizada, a qual este artigo fez sua análise, foi através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID – Humanidades – UFPel / CAPES). O PIBID atua em dois ambientes diferentes: o primeiro é de maneira interdisciplinar, onde bolsistas de várias áreas atuam dentro de uma escola pública, propondo intervenções na mesma a fim de melhorar a criticidade e o rendimento escolar dos alunos.

O segundo ambiente é ainda dentro da escola, porém são atividades que só dizem respeito a nossa área de conhecimento, no caso a disciplina de História. Um dos objetivos e metas estabelecidas em edital pelo PIBID - História da UFPel era o Cine Clube da História. Esse Cine Clube se caracterizava por uma discussão entre um filme proposto por nós, bolsistas, ou pelo professor titular da turma; onde trazíamos inúmeros elementos, não só do contexto histórico onde foi criado mas também elementos que permitiam uma maior compreensão do mesmo, como o título de outros filmes ao qual o diretor participou, se o filme era baseado em um livro mostrávamos a sinopse deste etc.

A escola a qual realizamos as atividades foi o Instituto Estadual de Educação Assis Brasil, uma das maiores escolas da região sul do Rio Grande do Sul. Em meados de 2011, mais especificamente no mês de Agosto, o professor nos solicitou que fizéssemos uma Oficina de História Contemporânea em turno inverso. Esse pedido ocorreu, pois o professor achava que desta maneira os alunos conseguiriam assimilar melhor o conteúdo, tendo em vista que os terceiros anos do Ensino Médio na escola possuíam apenas um período de aula por semana.

Quando nos deparamos com esta proposta, tínhamos que pensar em uma metodologia que fosse atrativa ao ponto de conseguirmos trazê-los para o turno inverso. Neste contexto surgiu a ideia de utilizarmos Desenhos Animados como um recurso capaz de exercer essa função que desejávamos.

Embora o recurso tivesse sido escolhido, tínhamos um caminho longo para percorrer que era o estabelecimento de uma metodologia. O primeiro momento foi quando nos debruçamos sobre bibliografias que pudessem nos ajudar a pensar uma metodologia que fosse condizente com a realidade que tínhamos em mãos. Essa revisão teórico-bibliográfica feita foi tratada no capítulo acima.

Só depois de praticamente um mês conseguiu-se estabelecer uma metodologia que precisava passar por um teste, mas que pelos estudos e experiências feitas com nós, bolsistas, mostrava que tinha uma grande possibilidade de dar certo. Tentar fazer algo que pudesse englobar não só o Desenho Animado mas também que envolvesse todo o processo de construção e criação dentro de determinado contexto histórico.

A metodologia se desenvolvia em três momentos. O primeiro consistia em discutirmos através de uma exposição de imagens o período histórico ao qual deveríamos trabalhar dentro da Oficina de História Contemporânea. Esse momento caracterizava-se por tentar aguçar a memória dos alunos acerca do que havia sido trabalhado pelo professor anteriormente e relacionando os temas discutidos com o dia-a-dia.

O segundo momento era o mais simples, pois consistia na exibição da animação. Essa parte, normalmente, era mais curta, pois as animações utilizadas não ultrapassavam 30 minutos de duração. Após os alunos terem assistido a animação, começávamos a parte mais divertida deste momento que era a dinâmica do círculo. Em um círculo, começava-se a debater questões a respeito da animação, que tinha sido assistida, do conteúdo em questão e do dia-a-dia deles.

Um fato que foi perceptível de ser notado foi que os alunos não conseguiam lembrar nada do conteúdo visto com o professor. Isso fez com que nós, bolsistas, tivéssemos que fazer a ligação deste com o dia-a-dia deles, tentando trazer elementos que pudessem ser relacionados com o que eles tinham no livro didático, e o que ali estava contido que poderia ser questionado.

Por este motivo, sentiu-se a necessidade do estabelecimento desta oficina em, no mínimo, dois encontros. Tendo em vista este déficit na assimilação do conteúdo, resolvemos transformar o terceiro momento em pesquisa. Foi solicitado a cada um que pesquisasse sobre o desenho assistido, quem era seu criador, sua produtora, a sua relação, ou não, com os quadrinhos. A nossa intenção era que uma vez que os alunos obtivessem essas informações, pudssemos fazer uma discussão mais proveitosa sobre o tema.

O receio que tínhamos era de que poucos alunos iriam pesquisar e trazer as informações solicitadas; porém, o resultado obtido foi surpreendente. Muitos alunos trouxeram revistas em Quadrinhos que tinham ligação com o assunto, sinopse de outros episódios que utilizavam a mesma linguagem entre outras informações das quais nós não esperávamos que fosse acontecer.

Então, o último momento desta oficina se caracterizava por mostrar para a turma o que cada um tinha conseguido pesquisar sobre o tema, e depois fazíamos uma discussão sobre o tema. No final pedíamos que cada um fizesse um texto, uma redação, que explicitasse qual a relação da animação vista e o conteúdo estudado. Também pedíamos para que levassem em conta se aquilo transmitido por esta mídia tratava-se de uma verdade ou não.

Discutimos e problematizamos as questões referentes às fontes na disciplina de História. Por isso, pedimos para que tentassem refletir sobre o que eles pensavam sobre estudar história através dos desenhos animados. Essa redação deveria conter todos estes elementos. Após a atividade encerrada, repassávamos ao professor as redações, discutíamos e corrigíamos juntos e entregávamos para os alunos, para que estes pudessem ter um registro desta atividade.

O resultado obtido nestas redações foi surpreendente. Muitos relataram que após a Oficina passaram a ver os desenhos animados com outros olhos. Isso permitiu que esta oficina pudesse ser realizada com mais duas turmas no ano de 2011. Os temas trabalhados foram respectivamente: Imperialismo, Segunda Guerra Mundial e Guerra Fria.

Com os temas pré-selecionados, começou-se uma discussão árdua e muita pesquisa sobre qual seria o melhor desenho a se utilizar para cada um. Resolvemos optar por um único recorte: utilizar apenas os desenhos que estavam em circulação na televisão brasileira, em rede aberta. Isso facilitou muito a identificação do aluno com o mesmo. Tentamos fazer com que eles pudessem ver elementos históricos e ideológicos dispostos nos desenhos aos quais eles tinham/têm contato quase diariamente.

Para trabalhar Imperialismo, utilizamos um episódio de Duck Tales (Os Caçadores de Aventuras) que era transmitido pela televisão. Este desenho traz o Tio Patinhas, da Disney, como seu personagem principal. Buscamos problematizar todas as questões envolvidas em torno do quesito dinheiro e caráter imperialista. No episódio em questão, o Tio Patinhas vai para o Egito. Suas práticas, neste episódio, eram facilmente compreendidas pelos alunos, de acordo com as redações, com uma característica imperialista.

O outro tema era Segunda Guerra Mundial. Neste resolvemos modificar um pouco a metodologia. Utilizamos 4 animações. Isso se deu pelo fato de que o grupo optou por trabalhar um desenho atual que envolvia este tema; no caso "X-Men" que era transmitido por uma grande emissora de televisão brasileira. Porém, este desenho tratava muito bem das questões no front de batalha, só que numa visão estadunidense da História. Por isso, resolvemos trabalhar com um outro desenho do Popeye que trabalha a questão anti-eixo de uma maneira excelente. Um desenho animado alemão e outro russo. Ambos traziam uma visão demoníaca dos seus inimigos.

Com isso, conseguimos fazer que aqueles elementos da Segunda Guerra Mundial que normalmente são regados por cenas fortes e chocantes não passassem em branco, mas que puderam ser analisados através de fontes primárias, ou

seja, desenhos produzidos naquele contexto. Os alunos estabeleceram a relação de permanência em alguns discursos e identificaram as semelhanças entre os 4 desenhos nas redações; salvo exceções.

Por fim, o último desenho a ser trabalhado com as turmas deveria abordar a temática da Guerra Fria. A animação escolhida foi a “Liga da Justiça Sem Limites”, onde os Super-Heróis mais clássicos (Batman, Super-Homem, Mulher Maravilha e outros) relembram acontecimentos que são característicos da Guerra Fria. Isto permitiu uma discussão acalorada pelos alunos ao verem as cenas onde os Heróis estavam colocando seus inimigos em situações de humilhação apenas pelo risco de pertencerem à outra linha de pensamento.

Foi desta forma que fizemos uma densa discussão entre o conteúdo e a realidade vivida por eles. Temas como homofobia (a pergunta sobre a existência de Heróis homossexuais), Racismo e intolerância foram rotineiros nas discussões feitas ao longo desta oficina.

4) Desdobramentos e Reflexões Sobre o Tema

Ao finalizarmos esta atividade, algumas reflexões começaram a ser feitas principalmente a respeito do nosso objetivo central. O que pretendíamos realizar com tal atividade, além de tornar a aula de História mais dinâmica? O objetivo desta atividade era permitir ao aluno que através dessa mídia conseguisse estabelecer uma aproximação com a sua realidade, porém de forma crítica que permitisse a ele destacar elementos persuasivos; perceber as intencionalidades no que está sendo exposto (CASTRO, 2010). Paulo Freire ratifica isso dizendo: Nosso objetivo é mostrar que o aluno é: “um ser condicionado, mas capaz de ultrapassar o próprio condicionamento.” (FREIRE, 1996, p. 129).

Conseguir trabalhar os conteúdos históricos fazendo relações com a realidade de cada um é um passo muito importante para um ensino que faça sentido ao aluno. O Desenho Animado, por estar em circulação nas televisões de rede aberta do Brasil, permite uma maior identificação por parte deles. Isso facilita ainda mais para que estes compreendam que a História pode estudar as mais diversas fontes, e que muitas vezes elas estão mais próximas deles do que se imagina. Esse pensamento facilita, também, que o aluno compreenda que ele também é um agente histórico capaz de identificar as mensagens e intencionalidades que, nesse caso, as mídias produzem, podendo, assim, criar sua linha raciocínio de maneira crítica e reflexiva.

Todavia, ao trabalhar com essas temáticas, inúmeras dificuldades são encontradas pelo professor, desde problemas como a adaptação ao uso de novas tecnologias pela falta de conhecimento, até o fato de não saber lidar com novas formas

de aprendizagem, o que pode ocasionar receios de não se saber por onde começar quando se quer utilizar essas ferramentas. É necessário ter a consciência que o mundo em que vivemos pode ser considerado um mundo visual (CASTRO, 2010).

Responder a algumas questões que nos permitam interpretar e indagar as fontes é essencial. Para que público-alvo este desenho foi feito? Por quem e quando foi feito? Qual a intencionalidade desta animação? Essas perguntas, por mais lógicas que possam parecer, são fundamentais para que se possa analisar a fonte de uma maneira segura.

É necessário que o professor deixe um espaço para que o aluno consiga fazer a relação entre a fonte e o conteúdo. Evidente que ao trabalhar com essas temáticas em sala de aula inúmeras dificuldades são encontradas. Principalmente pela formação que nós alunos e futuros professores estamos tendo nas universidades. Essas mídias, durante o período universitário, são tratadas com estranheza, ou quando são abordadas é de maneira muito superficial, fator que dificulta muito a aplicação e utilização destas em sala de aula (BELLONI, 2001).

No entanto, não podemos negar que esse recurso é didático, pois sua linguagem caracteriza-se por ser algo mais suave e que trabalha diretamente com o imaginário das pessoas, por isso, foi/é tão utilizado como difusor de ideologias. Carregado de ideologias dissolvidas através de uma linguagem simples, sutil e temperado com humor, o desenho animado mexe com as fantasias das pessoas, produzindo uma realidade idealizada.

Trabalhar com o contexto em que o desenho foi produzido não só é preciso, como essencial. É muito importante que um historiador incentive seu aluno a indagar as fontes. Marc Ferro (2010) afirma que o cinema deve ser tratado como tal, fator que fez com que nós nos questionássemos o motivo pelo qual o desenho animado não poderia ser tratado como uma fonte. Se conseguirmos indagar as fontes de maneira eficiente, obteremos respostas que serão proveitosas para construção do conhecimento e do imaginário histórico.

É preciso tratar o desenho como uma fonte e fazer com que ele interprete a mesma a fim de conseguir obter um conhecimento crítico sobre o conteúdo em questão. Em razão disso, o papel do professor é muito mais de problematizar questões junto aos alunos do que responder perguntas; é preciso ter esse cuidado na hora em que for trabalhar as fontes com os alunos.

Até os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) discutem a importância da inserção de tecnologias contemporâneas de comunicação e informação na escola. Os PCN's apontam que as novas tecnologias sejam desmistificadas e inseridas no contexto escolar, aproximando o professor do aluno e o aluno da escola. Segundo esses Parâmetros, as novas mídias, no caso os desenhos animados, possibilitam

ao aluno um desenvolvimento da capacidade não só de analisar mas também de criticar e interpretar fontes documentais de diversas naturezas, "reconhecendo o papel das diferentes linguagens, dos diferentes agentes sociais e dos diferentes contextos envolvidos em sua produção" (BRASIL, 2002, p. 74).

Só assim conseguimos estabelecer uma relação mais divertida e dinâmica, para nós bolsistas-professores e para os alunos. Com os Heróis, conseguimos arrecadar dos alunos informações que já traziam consigo. Este conhecimento empírico é uma contribuição muito importante para o Ensino de História, e foi através dele que problematizamos a imagem dos Heróis, mostrando a eles as mais variadas versões sobre o tema. Mostrando que, embora seja difícil, é possível realizar atividades mais lúdicas e que dialoguem com a realidade dos nossos alunos, alertando-os a ver a sociedade com um olhar crítico, tendo a consciência de seu lugar.

Uma questão importante de salientar foi uma indagação feita por duas meninas as quais deram uma nova direção para essa pesquisa. As perguntas feitas foram:

- Qual o motivo que leva os Desenhos de Super-Heróis, mesmo sendo divertidos, não terem uma grande identificação comigo? Perguntou uma aluna de Ensino Médio do Instituto de Educação Assis Brasil.

- Por que os desenhos de meninos são os que mais são transmitidos na televisão? Perguntou outra aluna da mesma escola.

Essas questões levaram-nos a pensar a questão de gênero imposta nos desenhos de Super-Heróis. Um próximo passo desta pesquisa será entender até que ponto realmente as meninas não são contempladas pelos desenhos de Super-Heróis. Existe, realmente, uma divisão de gênero em relação aos desenhos animados? Tentaremos pensar em alguma atividade que possa responder a essas questões para que, assim, consigamos utilizar uma metodologia e um recurso interessante a todos(as) dentro do universo escolar.

Referências Bibliográficas

Livros:

- BACZKO, Bronislaw A imaginação social. In: Enciclopedia Einaudi, Lisboa: Imprensa Nacional, 1985. Pág.. 283-347.
- BELLONI, Maria Luiza. O que é mídia-educação. São Paulo: Autores Associados, 2001.
- BRASIL. Secretaria de Educação. **PCN+ Ensino Médio**: Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Ciências Humanas e suas Tecnologias. Brasília (DF): MEC, 2002.
- CASTRO, Nilo André Piana de. Leitura Midiática na Sala de Aula e nos Cursos de Extensão: interpretando e construindo o conhecimento através das imagens em movimento. In: BARROSO, Vera Lúcia Maciel. [et all] (Org.). Ensino de História: Desafio Contemporâneos. Porto Alegre: EST, 2010.
- CHARTIER, Roger. A História Cultural: Entre Práticas E Representações. Rio de Janeiro: Difel, 1990.
- _____. A História ou a Leitura no Tempo. São Paulo: Autêntica, 2009.

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

_____. Uma contra análise da sociedade? In: NORA, Pierre (Org.). História: Novos Objetos. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1975.

FONSECA, Thais Nívia de Lima e. História & Ensino de História. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FUSARI, Maria Felisminda de Resende e. O Educador e o desenho animado que a criança vê na televisão. São Paulo, Edições Loyola, 1985.

MOYA, Álvaro de. O Mundo de Disney. São Paulo: Geração Editorial, 1996.

NAPOLITANO, Marcos. Como usar o cinema na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2010.

ROBINSON, Jerry. The Comics: An Illustrated History of Comic Strip Art. New York: Putnam Publishing Group, 1974.

Artigos, Teses e Dissertações

BARROS, José D'assunção. BLOG ESCRITA DA HISTÓRIA. Fonte Histórica: O que é? Disponível em: <http://escritasdahistoria.blogspot.com/2011/01/fonte-historica-1-o-que-e-fonte.html> Acesso em: 29/07/2011

DUTRA, Joatan Preis. História & História em Quadrinhos: A utilização das HQs como fonte histórica político-social. Monografia (Graduação em História). Ilha de Santa Catarina (SC): Universidade Federal de Santa Catarina, Departamento de História, 2002.

FERNANDES, Adriana Hoffmann. As mediações na produção de sentido das crianças sobre os desenhos animados. Dissertação (Mestrado em Educação). Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica, Departamento de Educação, 2003.

Notas

1 Graduando do 5º Semestre do curso de Licenciatura em História pela Universidade Federal de Pelotas – UFPel. Bolsistas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência – PIBID – Humanidades – UFPel / CAPES. mariomarceloneto@yahoo.com.br

2 Graduating from the 5th Semester Bachelor's Degree in History from the Universidade Federal de Pelotas – UFPel. It has scholarship in the Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID – Humanidades – UFPel / CAPES). mariomarceloneto@yahoo.com.br

3 Para Marcos Napolitano (2010) o filme na escola, normalmente, é utilizado para “tapar um buraco”, ou seja, o professor o utiliza para que ele ocupe tempo da aula, mas não problematiza o mesmo, não o questiona. Este tipo de prática torna-se a atividade praticamente inutilizada e continua-se a reproduzir a lógica de que o filme é a extensão da realidade. Quando, o filme é apenas uma forma de Representação da realidade, que deve ser questionado e indagado pelo professor e o aluno na busca de entender o que levou a equipe produtora Representar tais elementos de uma maneira e não de outra. Podendo analisar as mais variadas versões da História através de análise das mais diversas fontes históricas.

4 Sobre isso ver: CHARTIER, 1990, onde o autor comenta sobre o conceito Representação que, também, será abordado ao longo deste texto.

5 Isso se comprova na obra de Álvaro de Moya (1996), onde ele comenta a relação das História em Quadrinhos de Disney e os seus primeiros Desenhos Animados.

6 É importante salientar que nem sempre o principal público-alvo dos desenhos animados foram as crianças. Desde meados da década 1920 até a sua circulação em televisão começar a acontecer, durante a década de 1950, estes tinham como objetivo divertir e/ou conscientizar, politizar e muitas vezes influenciar os adultos em campanhas nacionais, principalmente no período que abrange a Crise de 1929 até a Guerra da Coréia. Estas informações podem ser encontradas em mais detalhes em: VALIM, 2006 e ROBINSON, 1974. Também, é sabido que existem muitas pesquisas na internet acerca da origem da animação, porém este blog tem muito a contribuir com esta problemática. Disponível em: < <http://animatedcartoons.blogspot.com.br/>> Acesso em: 12/03/2012.

7 Disponível em: <<http://br.omg.yahoo.com/blogs/podeisso/militar-vestido-capit%C3%A3o-am%C3%A9rica-encontra-filho-125003667.html>> Acessado em 08/04/2012. É possível encontrar nesta reportagem do site Yahoo! sobre um soldado estadunidense que retorna da Guerra no Iraque vestido de Capitão América na intenção de fazer uma surpresa ao seu filho, que também estava com a fantasia do mesmo Herói. Essas relações de permanências entre Heróis e a sociedade atual podem ser encontradas na obra de VERGUEIRO e RAMOS, 2009.