

A LIGA DA JUSTIÇA E O ENSINO DE HISTÓRIA: O PIBID E OS SEUS NOVOS ALIADOS EM SALA DE AULA.

NETO, Mario Marcello¹; GANDRA, Edgar Ávila²

¹UFPeI/ Lic. em História; mariomarceloneto@yahoo.com.br

²UFPeI/ Departamento de História / Lic. em História; edqarqandra@yahoo.com.br

1 INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, nossa sociedade acostumou-se com câmeras fotográficas portáteis acessíveis a uma boa parcela da população, assim como a televisão disseminada em grande escala, o cinema em 3D, propagandas visuais com painéis eletrônicos e *outdoors* entre outros. É inegável que o mundo, hoje, é cercado do uso de imagens; os mais variados setores da sociedade sentem a necessidade de aprender a utilizar recursos imagéticos em seus cotidianos. Os professores são um exemplo de profissionais que necessitam dialogar com estes elementos tão presentes na sociedade (CASTRO, 2010). Pensando isto, o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID – CAPES/UFPeI) na área de História apresentou um projeto com duas propostas para contribuir com esse tema. O Cine-Clube foi a primeira proposta a qual se realizou junto ao PIBID. O projeto teve como um dos objetivos utilizar o cinema como fonte para o Ensino de História, fazendo com que através desse recurso os alunos conseguissem perceber que todas as fontes, escritas, audiovisuais e outras são fruto da construção social, passíveis de serem criticadas e analisadas.

A segunda proposta, estipulada por este projeto de iniciação à docência, foi de incentivar a pesquisa; organizando Grupos de Estudos sobre temáticas que envolvessem o ensino, de uma forma geral. Essa atividade se tornou muito eficiente, pois permitiu pormos em prática os temas que foram pesquisados. Essa prática só foi possível, pois estávamos em contato com a rede pública de ensino, desenvolvendo o projeto em parceria com a escola, algo que também consta no edital do projeto. Um dos vários grupos de estudos que surgiram dentro da área de História foi o Grupo de Estudos Sobre Uso de Mídias No Ensino de História (GESUMEH). Este grupo visava estudar fontes históricas mais lúdicas para se trabalhar no Ensino de História. Alguns integrantes do GESUMEH resolveram optar pelo cinema, o restante se dividiu entre música e Desenho Animado. Este trabalho pretende analisar as possibilidades e desafios existentes ao se trabalhar com a Animação no Ensino de História. Colocamos nossa pesquisa em prática através de atividades realizadas pelo PIBID que serão relatadas neste texto. Para analisar uma fonte tão complexa quanto essa, tornou-se necessário realizar uma densa revisão bibliográfica que nos desse suporte para realizarmos tais atividades. Além disso, optamos por fazer um recorte ainda maior, pois sabíamos que estudar Desenhos Animados era algo interessante, mas necessitávamos fazer um estudo mais aprofundado. Através de evidências do nosso cotidiano permeado por inúmeros filmes, brinquedos e jogos de vídeo game, acabamos optando por escolher desenhos de Super-Heróis, para esse trabalho escolhemos a *Liga da Justiça* (2001), desenho produzido pela (primeiro colocar por extenso)DC Comics.

Ao iniciarmos os estudos acerca dos Desenhos Animados de Super-Heróis, nos deparamos com inúmeras continuidades destes com relação às Histórias em Quadrinhos. A mais significativa perpetuação de elementos presentes nas Animações e nas HQ's é a imagem do Herói. Embora cada Herói possua características próprias, existem elementos em comum a todos os Heróis que

constroem o *Imaginário Social* inúmeros conceitos capazes de formar opiniões, virtudes e exemplos a serem seguidos (PAIVA, 2009). Sendo assim, procuramos compreender como estes Heróis poderiam ser trabalhados nas aulas de História, analisando fatores que vão desde a sua possibilidade real de contribuição para a disciplina até as condições práticas e metodológicas para seu uso. A realização deste trabalho, além da análise dos desenhos, foi amparada por uma densa revisão bibliográfica de autores como CASTRO, 2010; CHARTIER, 1996; VIANA, 2006; entre outros que contribuíram para essa discussão nos fundamentando teoricamente para que esta atividade pudesse ser realizada. É preciso lembrar que nós, como bolsistas, realizamos atividades referentes a oficinas que podem ser colocadas em práticas junto aos alunos.

2 METODOLOGIA

Nosso trabalho foi realizado em diversas etapas. A primeira delas constitui-se no estabelecimento do recorte e na análise dos Desenhos, a utilização dos da *Liga da Justiça* (2001). Uma questão que mobilizou nosso estudo foi: que aspectos estamos tentando estudar? Que ideologias estão presentes? As questões de gênero estabelecidas entre Super-Heróis e Heroínas? Ou ainda questões étnicas como o uso de Super-Heróis negros? Tais perguntas nos levaram a realizar uma análise densa e diferenciada dessa Animação. Optamos por utilizar todos estes critérios com o objetivo de abordar a História Contemporânea de uma forma que permitisse discutir o conteúdo e os problemas sociais que nele estavam envolvidos. Como os Desenhos Animados da *Liga da Justiça* trazem como personagens principais Heróis tão consolidados e populares como: *Super-Homem, Mulher-Maravilha, Batman, Lanterna Verde e Flash*, foi possível que nossa abordagem ocorresse de uma forma bem dinâmica, analisando revistas de Histórias em Quadrinhos junto aos alunos, debatendo e discutindo temáticas referentes ao preconceito, sexualidade, questões de gênero, xenofobia, o terror de guerra entre outros. Os episódios¹ analisados junto a revistas como: *Action Comics (n. 1-3); Batman (n. 1-3); All Star Comics (n. 12-14); Sensation Comics (n. 97)*, possibilitou que chegássemos a um resultado totalmente agradável no fim desta atividade junto aos alunos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao iniciarmos nossos estudos sobre a utilização de Desenhos Animados no Ensino de História, nos deparamos com uma primeira dificuldade: a ausência de bibliografia sobre o tema. Por essa razão usamos autores que comentavam sobre cinema, imagem, histórias em Quadrinhos entre outras temáticas. O nosso projeto foi totalmente voltado para os e as alunas, todas atividades foram realizadas junto a eles e a elas. Um autor que nos ajudou muito neste estudo foi Marc Ferro, em sua obra *Cinema e História* (2010), na qual desenvolve argumentos sobre as possibilidades da utilização de fontes visuais no Ensino de História, nos auxiliando na compreensão do contexto histórico aos quais estas estão inseridas no seu momento de criação/produção é fundamental de ser analisado. Para ele:

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

¹ Episódios: Na Noite Mais Escura Parte 1; Na Noite Mais Escura Parte 1, Injustiça para Todos Parte 1, Dama de Honra Parte 1, Sociedade Secreta Parte 1, No Além Parte 1 e Cartas Parte 1.

a História. (FERRO, Marc apud NORA, Pierre; 1975, p.5)

Sendo assim, para analisar os Desenhos de Super-Heróis é preciso ter em mente o contexto no qual foram criados. Porém, no caso da *Liga da Justiça* (2001) temos uma peculiaridade interessante de ser analisada, o seu contexto de criação se confunde com o período de origem de seu enredo, as Histórias em Quadrinhos. Após a análise dos episódios, pudemos constatar que o conteúdo interessante de ser estudado através destes desenhos seria a História do Século XX; o conteúdo trabalhado com os alunos através Animação foi escolhido devido as *Representações* da sociedade as quais fizeram. A *Liga da Justiça, a HQ*, foi criada em um contexto de Guerra Fria, e seus conflitos e enredos, em grande parte, são *Representações* do Século XX, principalmente utilizando discursos anti-comunistas e anti-fascistas tão comuns para aquele contexto (JARCEM, 2007).

Para entendermos a função social desta mídia, é preciso avançarmos para além da análise do contexto histórico de sua criação. É essencial, também, que se entenda as *Representações* que elas fazem da sociedade. 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. Nota-se isso quando as crianças sentem-se tão pertencente 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 (FUSARI, 1985). 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 praticamente alternativa. Esse tipo de *Representação Social* vai produzir, o que autores como Baczko vai chamar de, o *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)

Esse imaginário construído socialmente pode ser traduzido na imagem do Herói. Ele é o exemplo a ser seguido, é concretização do sonho de muitas crianças (VIANA, 2005). 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 comprova a ideia de que o Super-Herói não é só dotado de super-poderes, 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. Esses elementos foram o que procuramos trabalhar com os alunos. Ajudar o aluno a identificar estes elementos intrínsecos e ideológicos, presentes nas Animações/Quadrinhos. Entender o motivo pelo qual este tipo de relação acontece é uma tarefa fundamental para um professor de História, que trabalha com esta mídia. Além disso, todos os movimentos sociais e lutas ocorridas no Século XX – como o movimento feminista, manifestações sobre os direitos da população negra, pacifismo, as reivindicações por direitos de liberdade de

expressão entre outros – não passaram despercebidas por essas mídias. E essas mudanças ocasionadas por estas movimentações da sociedade foram utilizadas em sala de aula, junto aos alunos, como forma de analisar a História Recente, contemporânea por uma visão que vai além da comum, mas que abordasse o aspecto do cotidiano e ideológico narrado pelas Animações e Quadrinhos.

4 CONCLUSÃO

Podemos concluir que após esse período de estudos, com a aplicação dessa metodologia sobre o uso dos Desenhos Animados de Heróis em sala de aula, foi de grande valia para nós e para os alunos. Conseguimos realizar a atividade que se dividiu em quatro momentos; o primeiro foi a observação do desenho; o segundo foi a problematização do desenho. Já o terceiro momento caracterizou-se pela pesquisa aos problemas; essa parte era a que mais demandava tempo, porém a mais proveitosa para os alunos. E o quarto momento caracterizou-se pela concretização do conhecimento, normalmente com duas atividades, uma construção de uma História em Quadrinhos e de uma redação que fosse de acordo com os elementos aos quais mais se identificaram ao conteúdo. Podemos, assim, avaliar que trabalhar com Super-Heróis com os adolescentes permitiu que através desse recurso a História fosse vista como um elemento do seu cotidiano que permitiu aos alunos e as alunas criticar e analisar melhor as imagens que os cercam em seu dia-a-dia.

5 REFERÊNCIAS

- BACZKO, Bronislaw A imaginação social. In: **Enciclopedia Einaudi**, Lisboa: Imprensa Nacional, 1985. Pág.. 283-347.
- 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 ou a Leitura no Tempo**. São Paulo: Autêntica, 2009.
- 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.
- FERRO, Marc. Uma contra análise da sociedade? In: NORA, Pierre (Org.). **História: Novos Objetos**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1975.
- FUSARI, Maria Felisminda de Resende e. **O Educador e o desenho animado que a criança vê na televisão**. São Paulo, Edições Loyola, 1985.
- PAIVA, Fábio da Silva. Batman e o Uso da Violência Nas Relações Sociais: Uma Análise À Luz Dos Processos Civilizadores. In: **XVII Simpósio Internacional Processo Civilizador**, Recife, 10-13 de Novembro de 2009. Disponível em: <<http://www.uel.br/grupo-estudo/processoscivilizadores/portugues>> Acesso em: 12/03/2012.
- VIANA, Nildo. **Heróis e Super-Heróis No Mundo Dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.