



## AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A UTILIZAÇÃO DOS SUPER-HERÓIS DA GUERRA FRIA COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO NO ENSINO DA HISTÓRIA

Doi: 10.4025/8cih.pphuem.3639

Aparecida de Fátima Assis do Nascimento, UFMS

### Resumo

Este projeto se propõe a trabalhar a utilização dos super-heróis criados durante a Guerra Fria como recurso metodológico no ensino de História, com foco no Ensino Fundamental e Médio, relacionado estes personagens com os contextos históricos. Na atualidade estes e outros super-heróis das revistas em quadrinhos estão inundando o mundo cinematográfico com lançamentos e superproduções levando muitos adultos e adolescentes as salas de cinema. O principal objetivo do trabalho será aproveitar este universo de aventuras que tanto encanta os jovens, para ensinar de forma lúdica a disciplina de História. Trabalhar e discutir com os discentes, as várias representações e simbolismo destes personagens no momento de sua criação bem como eles se apresentam nos dias atuais, com as adaptações de roteiro, uniformes, inimigos e tempo histórico. A metodologia a ser utilizada será através das fontes imagéticas, tais como, filmes, desenhos e séries, revistas em quadrinhos e pesquisas bibliográficas sobre o referido tema. No trabalho diário na sala de aula, se percebe que as mídias digitais cercam nossos alunos a todo instante, assim, faz necessário se aproveitar de todas estas tecnologias em benefício do próprio aluno, levando até ele novas estratégias e abordagens do ensino diferenciadas para que, nossos estudantes se apropriem do conhecimento histórico com muito mais afinco e propriedade, de modo que a disciplina de História não seja mais vista como algo maçante.

### Palavras Chave:

Super-Heróis; Ensino; História.

## Introdução/Justificativa

Este projeto se propõe a trabalhar a utilização dos super-heróis criados durante a Guerra Fria como recurso metodológico no ensino de História, com foco no Ensino Fundamental e Médio, relacionado estes personagens com os contextos históricos. A Guerra Fria, um conflito ideológico que envolveu os Estados Unidos da América do Norte (EUA) e a Ex-União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), pós-II Guerra Mundial. Este conflito durou de aproximadamente 1947 a 1989-91. É chamada "fria" porque não houve qualquer combate físico, embora o mundo todo temesse a vinda de um novo conflito mundial por se tratarem de duas potências com grande arsenal de armas nucleares.

A partir de 1945, após a segunda guerra mundial, uma nova realidade tomava forma no cenário internacional. Estados Unidos da América (EUA) e União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), as principais potências emergentes do conflito, iriam iniciar uma longa disputa pela hegemonia global, denominada Guerra Fria, disputa essa que ocupou a agenda mundial pelos quase 45 anos seguintes. (SANTOS, p. 130, 2017).

Foi durante a Guerra Fria que explodiu uma onda gigantesca de super-heróis nos gibis norte-americanos, criados maior editora de quadrinhos do mundo na atualidade: a Marvel Comics. Muitos destes personagens foram adaptados para as telas de cinema como, o Homem-Aranha, os X-Men, o Hulk e o Quarteto Fantástico.

O surgimento desses heróis faz uma alusão à Guerra Fria, como podemos perceber no primeiro gibi O Quarteto Fantástico lançado em 1961 durante a corrida espacial. Ou, o Incrível Hulk, no qual sua criação também refletia o contexto da Guerra Fria. Lançado em maio de 1962, quando o cientista nuclear

Bruce Banner e exposto aos gama, no auge das armas nucleares.

A ideologia contrária ao comunismo precisava ser reforçada e os Estados Unidos usaram enormemente a propaganda para mostrar ao público com "má" era a União Soviética. Portanto, parte da produção cultural estava ligada da Guerra Fria. Assim, os personagens mais famosos da Marvel e da também DC Comics estão inseridos nesse contexto e podem servir como material de estudo sobre este período.

O medo de uma guerra atômica e a paranoia da "ameaça vermelha" do comunismo ocupavam a mente dos norte-americanos, incluindo os autores das HQs da época. O imaginário popular já estava influenciado pela ameaça que o comunismo representava, assim como as maravilhas que a ciência nuclear poderia proporcionar. (GANGORRA, 2008).

A grande questão que de imediato surge, e a receptividade desta fonte. Existe uma percepção de que, filmes e desenhos não têm nada a ver com a vida real, com o nosso cotidiano, visto somente como entretenimento.

Dentro desta perspectiva, para Ferreira (2009),

a opção por ignorar formas de representação do passado que explorem o elemento audiovisual está associada muitas vezes ao desejo de desqualificar um veículo considerado de consumo das massas, e cuja função seria restrita ao entretenimento. O trabalho do historiador, por sua vez, envolveria a produção científica criteriosa através da compilação e análise documental, comprometendo-se com a expressão da verdade. (FERREIRA, p. 186, 2009).

Historicamente os humanos registravam através de desenhos seus sentimentos, seu cotidiano e fatos importantes para sua comunidade seja por

meio das pinturas rupestres, mosaicos, esculturas.

Assim, as Histórias em quadrinhos assumiram também esta função seja na transmissão de ideologias, trabalhando assuntos respectivos a vida, a morte, alegria e tristeza, medo, insegurança, luta, agressividade, timidez, entre outros sentimentos na formação social do indivíduo. É notório, estas abordagens de cunho social através nas páginas das revistas em quadrinhos. Para Vanderlei e Colling (2011),

As HQ's2 sempre trouxeram a discussão sobre a diferença para dentro de suas páginas. Elas foram as pioneiras em trazer tais questões para os meios de comunicação de massa. Questões sobre direitos humanos, o negro e a mulher; eram questões discutidas tão-somente por ativistas e seus meios de comunicação restritos. (VANDERLEI; COLLING, 2011).

Os super-heróis das revistas em quadrinhos e do mundo cinematográfico possuem poderes sobre humanos como voar, lançar teias de aranha ler mente entre uma variedade enorme de poderes. Destaque para o Super-Homem, possuidor de uma força sobrenatural combater seus inimigos. Desde a Antiguidade Clássica, por exemplo, foram criados personagens míticos para poder explicar o que eles não compreendiam, seres com poderes extraordinários e com pontos fracos como os heróis Aquiles e Hercules.

Uma das manifestações mais fortes do mito, também presente em quase todas as áreas da cultura de massa, é o herói. Seja no cinema, na literatura, na televisão ou nas histórias em quadrinhos, o herói surge na vida dos povos como guardião de seus valores mais nobres e justos e como responsável, não só pela defesa dos homens, mas pela transmissão, através de suas narrativas, de ensinamentos para as gerações futuras. (VIEIRA, 2008).

Atualmente o mundo cinematográfico está levando uma multidão lotando as salas de cinema com películas em histórias em quadrinhos (HQ's). Partindo desta ótica, o cotidiano da sala de aula, requer novos instrumentos de abordagens no ensino de História e outras disciplinas, que integrem conhecimento e novas tecnologias possibilitando aos alunos uma nova perspectiva de aprendizagem.

Nesse sentido, é importante que a escola, na figura de seus professores, utilize a tecnologia para promover um melhoramento na qualidade de ensino. Nesse sentido, o uso do desenho animado tanto é eficaz para despertar o interesse dos alunos quanto para propiciar a inserção de complementações aos materiais didáticos disponíveis. O uso dos desenhos animados favorece a participação e interação dos estudantes, pois torna a aula mais dinâmica, agradável e descontraída, estando ainda ligado ao campo de interesse de muitas crianças e jovens. (LISBOA, 2012).

As produções cinematográficas apresentam no seu seio uma série de categorias que podem e devem ser analisadas pelos historiadores, como o contexto histórico, que público quer atingir, quem financia a película, que ideologia será transmitida. O trabalho do historiador deve ser o de analisar todas estas categorias. Já na sala de aula, o professor deve levar seus alunos a novas abordagens de conhecimento.

Nos dias atuais, os jovens, convivem cotidianamente com tecnologias informacionais e, os desenhos animados são um veículo de transmissão de conhecimento. A questão pertinente é, fazer com o aluno do Ensino Fundamental e Médio tenha sua atenção voltada ao objeto que se apresenta no material didático de uma maneira mais próxima a sua realidade virtual. Segundo Delgado,

Não há como se negar que o computador e televisão modificaram substancialmente esse final de século, e que é imenso seu poder de sedução. “A melhor maneira de resolver os problemas econômicos sociais, políticos e educacionais da era pós-literária, é analisarmos as consequências da mudança de um sistema de comunicações dominado pela palavra impressa para um sistema dominado pelos meios de comunicações eletrônicos”, ou seja, no aspecto do qual estamos tratando, é necessário ver com isenção sem preconceito o poder da televisão sobre nossas crianças e saber utilizá-lo de modo reflexivo. (DELGADO, p. 07, 2000).

## Objetivos

O principal objetivo do trabalho será aproveitar este universo de aventuras que tanto encanta os jovens, para ensinar de forma lúdica a disciplina de História. Trabalhar e discutir com os discentes, as várias representações e simbolismo destes personagens no momento de sua criação bem como eles se apresentam nos dias atuais, com as adaptações de roteiro, uniformes, inimigos e tempo histórico.

As atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento dos alunos. O aceso que nossos jovens e crianças têm a desenho animado ou jogam videogame, permitem que elas interagem com as mídias, estabelecendo relações de aprendizagem. Assim, o desenho animado ao ser foi ao ser transformado em instrumento pedagógico, será um importante aliado do professor ao transmitir os conteúdos aos alunos.

Dentre os principais objetivos que serão percorridos, apresenta-se em primeiro plano, novas necessidades de mecanismos de aprendizagem, no qual o professor deve incorporar cada vez mais na sala de aula recursos audiovisuais.

Para Rezende,

É o uso intensivo de tecnologias de informação e de comunicação que tem diferenciado nossa sociedade de princípios do século XXI e que, sem dúvida, imporá aos profissionais de diferentes áreas de conhecimento e, em especial, para o nosso caso as Ciências Humanas, o desafio de encarar escritas e trilhas que vão muito além do que se supôs até então. (REZENDE, p.193, 2012)

Os Super-Heróis estão presente vida e no cotidiano das crianças e dos adolescentes, por meio dos veículos de comunicação. Este projeto, se baseia na construção de conhecimentos, baseados naquilo que os jovens enxergam nas grandes telonas para assim, tornar a aprendizagem mais significativa e construtiva.

Na atualidade, buscar junto aos alunos um novo viés de conhecimento parte do pressuposto de que, as disciplinas devem ser parcerias entre si. A interdisciplinaridade é o caso nesta situação. Trabalhar com desenhos animados e filmes de super-heróis, em um projeto coordenado e orientado com outras vertentes do conhecimento só trará a aluno benefícios no tempo que frequentar a sala de aula.

Evidencia-se, no contexto escolar, grande dificuldade de se relacionar conhecimentos com realidade e teoria com ação, pois a prática pedagógica atual é tradicional e disciplinar, configurando-se como uma fragmentação de conhecimentos e leitura superficial e mecânica. A interdisciplinaridade propõe mudanças nas práticas de ensino: a quebra de estruturas fundamentadas no isolamento das disciplinas – como se cada área de conhecimento não tivesse ligação com as outras (AYRES, 2012)

Quando abordamos o ensino voltado para as provas de vestibulares e do Enem, temos que lembrar que já, se cobrou questões sobre Super-Heróis. É o

caso da questão 4 do Enem de 2012, caderno azul, número 1 (ENEN, 2012). Se faz necessário este tipo de abordagens dentro das aulas, com discussões afins para que o aluno possa concorrer com uma bagagem teórica que abranja estas questões.

Outro objetivo que permeia este projeto é a realização nas escolas de seminários voltadas para a discussão da utilização dos Super-Heróis como recurso didático. A ideia é de levar a um número maior de alunos e professores este recurso lúdico dentro do ensino de História quando se tratar da Guerra Fria.

O uso de histórias em quadrinhos na escola pode proporcionar não só o interesse pela leitura, mas também o aprimoramento da leitura crítica. Uma das formas de se alcançar isso é por meio do conhecimento das ideologias presentes na composição dos super-heróis dos gibis, o que despertaria nos estudantes a curiosidade de conhecer o texto por trás do texto em outros gêneros. (SILVA, p. 11, 2011).

O projeto tem como base realizar uma contextualização histórica dos Super-heróis da Guerra Fria estabelecendo como tais heróis se tornaram ícones de propaganda ideológica fazendo uma análise da Guerra Fria sob a ótica norte-americana por meio de seus Super-Heróis no conflito ideológico entre Capitalismo e Socialismo.

Existe atualmente uma urgência muito grande de criar mecanismos que agregam aos alunos conhecimento e aprendizagem. Visando um processo educativo que valorize a democracia e à cidadania que, discuta questões importantes como a ética, o meio ambiente, a saúde, o trabalho, a orientação sexual e a pluralidade cultural os temas transversais dentro Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) repousam na ideia de que a escola deve facilitar fomentar e integrar a interdisciplinaridade e a transversalidade para que aconteça uma

mudança social.

## Resultados

A metodologia a ser utilizada será através das fontes imagéticas, tais como, filmes, desenhos e séries, revistas em quadrinhos e pesquisas bibliográficas sobre o referido tema. Este trabalho, como fora citado, se propõe a pesquisar o tema através de fontes, como filme e desenho animado sobre a Guerra Fria. A grande questão que de imediato surge, e a receptividade desta fonte. Trabalhando a mais de 10 anos como professora no ensino Fundamental e Médio, percebi, que quando um tema histórico é trabalhado com um filme como complemento, a absorção de conteúdo pelos alunos é muito maior.

Para Boaventura (2010) traz, em “Um discurso sobre as Ciências”, à tona que a História deve dialogar com outras ciências. Faz-se necessário quebrar os velhos paradigmas, ressignificar o conhecimento já posto, valorizar o sujeito, tira-lo da passividade em relação ao objeto.

Esta nova janela de análise sobre um objeto que já fora muito pesquisado, poderá trazer novas visões e possibilidades de entendimento. A primazia do projeto é justamente esta, trazer aos alunos o tema Guerra Fria dentro de novas perspectivas e novas ressignificações.

Não existe um único documento para resolver um problema. As fontes históricas podem ser escritas ou não escritas ou, fontes de natureza audiovisuais. As várias fontes podem se mesclar durante uma pesquisa, para que cada uma delas sustente a veracidade do trabalho do pesquisador. Atualmente, novas abordagens de pesquisa confluem para fontes audiovisuais com utilização de filmes, documentários e, desenhos animados.

As fontes audiovisuais necessitam de perguntas, segundo Didi Huberman, citado dentro do texto de

Almeida (2017). É um diálogo, uma investigação para se haver um rompimento com a linearidade, pois, cada imagem, cada cena, vem carregada de passado e presente. As imagens devem ser vistas como um processo de inquietação, que devem promover um exercício de pensamento para que a pesquisa realizada não seja somente de analisar a recepção, mas que estas imagens te surpreendam com novos olhares sobre assuntos a tanto trabalhados. Entende-se aqui que para Huberman, o conhecimento se adquire por montagem: através da análise, desmontagem e remontagem.

### Considerações Finais

Desta forma, pretendo construir meu projeto de pesquisa, utilizando as fontes audiovisuais como foco do meu trabalho já que trabalhar com fontes estas em sala de aula é de extrema importância para a disciplina de História e em qualquer área, para que, o conhecimento se de forma construtiva e analítica sobre os fatos históricos.

Para o desenvolvimento do projeto haverá, a utilização de fontes audiovisuais como o filmes sobre os super-heróis da Guerra Fria, endereços de site eletrônicos especializados sobre o assunto, séries, documentários, desenhos animados, canais de You-tube e fontes escritas como, revistas em quadrinhos, artigos, revistas especializadas, jornais e livros.

### Referências

- VANDERLEI Weschenfelder, Gelson; COLLING, Ana. As Super-Heroínas das Histórias em quadrinhos e as relações de gênero. **Diálogos - Revista do Departamento de História e do Programa de Pós-Graduação em História**, vol. 15, núm. 2. 2011, pp. 437-454. Maringá, Brasil.
- FERREIRA, Letícia S. O cinema como fonte da história: elementos para discussão. **Revista MÉTIS: história & cultura** – v. 8, n. 15, jan./jun. 2009. P. 186.
- SANTOS, Boaventura de Sousa. **Um discurso sobre as ciências**. 7ª edição. São Paulo: Cortez, 2010.
- ALMEIDA, Gabriela M. R. **Ensaio, montagem e arqueologia crítica das imagens: um percurso de pesquisa em torno de História(s) do cinema, de Jean-Luc Godard**. 2017.
- VIEIRA, M. F. M. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. **Revista Contemporânea (UERJ)**, v. 8, p. 78-90, 2008
- LISBOA, Iara Alves. **O Uso do Desenho Animado como Recurso Didático- Filme Rio (Brasília, 2012)**. Planaltina, 2012. 32 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade de Brasília, 2012.
- SANTOS, Junior, Roberto Lopes dos. Análise histórica sobre o desenvolvimento da biblioteconomia e ciência da informação do leste europeu no pós-segunda guerra mundial (1945- anos 1960). **Logeion: filosofia da informação**, v. 3, p. 60-74, 2017. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/fiinf/article/view/3838>>. Acessado em 28/09/2017.
- DELGADO, O. O. C.. Os meios de comunicação na sala de aula. In: **XXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2000, Manaus. Programação. São Paulo: Intercom, 2000.
- GANGORRA, A. O.. **O Espaço da Geografia**. Qs retratam a Guerra Fria - Quadrinhos Marvel. 2008. (Blog). Disponível em: <<http://profalexandregangorra.blogspot.com.br/2009/02/gibis-retratam-o-conflito-entre-eua-e.html>>. Acessado em 29/09/2017.
- REZENDE, E. A. S.. Os historiadores e suas fontes em tempos de web 2.0. **Cadernos do CEOM (Unochapecó)**, 2012.
- AYRES, D. J.. Projetos interdisciplinares em uma escola pública da rede municipal de ensino da cidade de vitória da conquista - BA: efetivas práticas de letramento por uma leitura significativa do alunado. In: **Simpósio Internacional de Ensino de Língua Portuguesa, 2012, Uberlândia. Anais do SIELP**. Uberlândia: EDUFU, 2012. V. 2
- SILVA, Rafael Laytynher. A contribuição das histórias em quadrinhos de super-heróis para a formação de leitores críticos. **Revista Anagrama (USP)**, 2011.
- ENEM 2012 – **Exame Nacional do Ensino Médio**. Ministério da Educação. Disponível em: <<http://vestibular.mundoeducacao.com/upload/conteudo/img/2014/10/questao-04-enem-2012-parte01.jpg>>. Acessado em 28/09/201