

**UFAL
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA**

RENATO ALVES DA SILVA

**A UTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO METODOLOGIA
EDUCACIONAL EM HISTÓRIA: O CONTEXTO DA SEGUNDA GUERRA
MUNDIAL EM *CAPITÃO AMÉRICA*.**

**MACEIO-AI 2022
RENATO ALVES DA SILVA**

**A UTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO METODOLOGIA
EDUCACIONAL EM HISTÓRIA: O CONTEXTO DA SEGUNDA GUERRA
MUNDIAL EM *CAPITÃO AMÉRICA*.**

Monografia apresentada ao curso de
Licenciatura em História da UFAL.

Orientador: Prof. Ana Claudia Aymoré
Martins

**MACEIO-AL 2022
RENATO ALVES DA SILVA**

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico
Bibliotecária: Taciana Sousa dos Santos – CRB-4 – 2062

S586u Silva, Renato Alves da.

A utilização das histórias em quadrinhos como metodologia educacional em história: o contexto da Segunda Guerra Mundial em *Capitão América* / Renato Alves da Silva. – 2022.

48 f. : il. color.

Orientadora: Ana Claudia Aymoré Martins.

Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em História: Licenciatura) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes. Maceió, 2022.

Bibliografia: f. 46-48.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Ensino de história. 3. Recurso didático. 4. Capitão América. I. Título.

CDU: 94: 371.3

Dedico este trabalho à minha mãe, pelo apoio incondicional em minha vida acadêmica e pessoal.

AGRADECIMENTOS

Principalmente a minha orientadora Ana Cláudia Aymoré, pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções, incentivos e paciência.

Agradeço a todos os professores por me proporcionar o conhecimento não apenas racional, mas a manifestação do caráter crítico e afetividade da educação no processo de formação docente, por tanto que se dedicaram a mim, não somente por terem me ensinado, mas por terem me feito aprender. Agradeço a banca examinadora, composta pelos professores Ana Paula Palamartchuk e Antônio Bezerra, por aceitar o convite realizado e participar desse momento único na minha formação acadêmica.

RESUMO

Este estudo trata do tema da utilização de histórias em quadrinhos no ensino de História e seu objetivo é analisar a aplicação desses recursos didáticos para enriquecer a atuação didático-pedagógica dos professores de História. Para alcançar esse objetivo trata das histórias em quadrinhos, com foco nos exemplares do Capitão América, aprendizagem, de sua utilização em sala de aula e da sua aplicação à prática docente de História. Através de pesquisa bibliográfica qualitativa, exploratória e tomando como base, principalmente considerações formuladas pelos autores Roberto Elísio dos Santos, Waldomiro de Castro Santos Vergueiro e Ângela Rama, conclui-se que as histórias em quadrinhos são poderosos recursos didáticos, melhorando na compreensão dos conteúdos, na memorização de fatos, épocas, figuras e datas, motivando a aprendizagem, despertando o interesse dos alunos e favorecendo aprendizagens significativas em sala de aula.

Palavras-chave: história; quadrinhos; ensino; Capitão América.

RESUMEN

Este estudio aborda el tema del uso de la historieta en la enseñanza de la Historia y tiene como objetivo analizar la aplicación de estos recursos didácticos para enriquecer la actuación didáctico-pedagógica de los profesores de Historia. Para lograr este objetivo se trata de los cómics, centrándose en el Capitán América, el aprendizaje, su uso en el aula y su aplicación a la práctica docente de la Historia. A través de una investigación bibliográfica cualitativa, exploratoria y basada principalmente en consideraciones formuladas por los autores Roberto Elísio dos Santos, Waldomiro de Castro Santos Vergueiro y Ângela Rama, se concluye que las historietas son poderosos recursos didácticos, mejorando la comprensión de los contenidos, en la memorización de hechos, tiempos, cifras y fechas, motivando el aprendizaje, despertando el interés de los alumnos y favoreciendo el aprendizaje significativo en el aula.

Palabras clave: historia; historietas; enseñando; Capitán América.

LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 - Capitão América.....	31
Figura 2 – Surge um herói, o Capitão América.....	34
Figura 4 - Ataque de Pearl Harbor.....	35
Figura 5 - Soco em Hitler representando a luta contra o Nazismo.	36
Figura 6 – Capitão América derrotando Hitler.....	37
Figura 7 - Invasão Alemã na costa Francesa.	38
Figura 8 - Preparo para ataque aéreo a Londres.....	39
Figura 9 - Capitão América impede a invasão Alemã e o ataque em Londres.	40
Figura 10 - Capitão América impedindo o plano de ataque aos EUA.....	42

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E APRENDIZAGEM.....	12
1.1 Origens e evolução das histórias em quadrinhos	12
1.2 O potencial educativo das histórias em quadrinhos	16
2 A UTILIZAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM SALA DE AULA	19
2.1 Possibilidades culturais das histórias em quadrinhos	19
2.2 Quadrinhos na sala de aula.....	20
3 A IMPORTÂNCIA DA APLICAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS À PRÁTICA DOCENTE DE HISTÓRIA.....	24
3.1 Recursos educativos de apoio ao ensino de História	24
3.2 Histórias em quadrinhos no ensino de História	27
3.3 Quadrinhos do Capitão América no contexto de conteúdos importantes nas aulas de História.....	30
3.4 Aplicação em sala de aula.....	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS.....	48

INTRODUÇÃO

O ensino de História, de um modo geral, permite alcançar o conhecimento dos fatos do passado, vislumbrar o futuro e conhecer a identidade de grupos sociais, étnicos, nacionais.

Nesse sentido, muitas vezes o ensino tradicional desta disciplina apresenta carência de significado para os/as alunos/as, não se alcançando a intenção educativa de facilitar a construção racional e sistemática de explicações da realidade histórica, que é essencial para a formação dos/as alunos/as.

Além disso, muitos/as professores/as tendem a abordar o ensino de História como algo mecânico, sem utilizar recursos didáticos que despertem o interesse do/a aluno/a pela aprendizagem, apresentando personagens, fatos, acontecimentos e datas que os/as alunos/as não conhecem nem entendem, exigindo sua memorização formal. Isso não contribui para a apreensão dos conteúdos estudados e pode acarretar a rejeição dos/as alunos/as.

Observando essas considerações, observa-se que há uma série de recursos capazes de apresentar alternativas para o ensino e aprendizagem de História que educam de forma lúdica, despertam o interesse dos/as alunos/as e motivam para a aprendizagem.

Nesse sentido, o problema deste estudo consiste na indagação: Dentre os recursos didáticos capazes de motivar, evitar a rejeição e facilitar a aprendizagem de História, qual a relevância das histórias em quadrinhos?

A abordagem do tema das histórias em quadrinhos no ensino de História é justificada pela relevância acadêmica do mesmo e pela importância de refletir sobre o emprego desse recurso didático, que é um tema pouco abordado e não estudado em profundidade.

Esse aprofundamento é uma forma de socializar os saberes relacionados com as histórias em quadrinhos com meios didático-pedagógicos no ensino de História, contribuindo para o enriquecimento didático e metodológico dos/as professores/as e modificando atitudes sobre o seu emprego em sala de aula.

O objetivo geral é analisar a aplicação desses recursos didáticos para enriquecer a atuação didático-pedagógica dos/as professores/as de História.

Os objetivos específicos são: compreender a aproximação entre histórias em quadrinhos e aprendizagem; discorrer sobre a utilização de histórias em quadrinhos com foco nos quadrinhos do Capitão América em sala de aula e destacar a importância da aplicação de histórias em quadrinhos à prática docente de História.

Quanto à metodologia da pesquisa, como se trata de um tema conceitual e teórico, o estudo é realizado através de pesquisa bibliográfica, com coleta de dados em diversos meios, realizando para tanto uma pesquisa exploratória.

Os dados coletados foram analisados sob a perspectiva qualitativa, destacando as contribuições dos diversos autores quanto à sua relevância para responder ao problema de pesquisa.

As informações selecionadas e analisadas se encontram expostas em texto dissertativo que busca responder às questões de investigação, atendendo à consecução do objetivo central proposto.

1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E APRENDIZAGEM

1.1 Origens e evolução das histórias em quadrinhos

Quando se fala dos antecedentes da história em quadrinhos, é inevitável, segundo Saidenberg (2013) falar dos antigos egípcios, que representavam muitos de seus mitos em desenhos hieroglíficos sobre folhas de papiro e também em murais em forma de tiras, que incluíam imagens e textos.

Outros exemplos são as faixas ou tiras que rodeiam as colunas romanas comemorativas, como a Trajana ou a de Marco Aurélio, pinturas medievais que, mediante imagens, explicavam histórias ao povo, bem como crimes e conquistas em geral, os desenhos das civilizações pré-colombianas, como os códices pintados pelos maias e os astecas e, inclusive, as primitivas pinturas rupestres. (SAIDENBERG, 2013).

Moya (1986, Apud Saidenberg, 2013) cita como exemplos algumas obras pictóricas de Hieronimus Bosh, Brueghel ou Goya, as quais adquirem um caráter narrativo, embora os antecedentes mais próximos das histórias em quadrinhos sejam as Aucas ou Aleluias, destinadas fundamentalmente a satisfazer as necessidades de instrução das crianças e adolescentes.

Estas publicações, que começaram a ser editadas na França, a partir de 1820, se caracterizavam por narrar pequenos contos e aventuras mediante ilustrações, ainda que, diferentemente das histórias em quadrinhos propriamente, os textos não se integravam organicamente dentro dos desenhos, mas eram adicionados como explicação complementar, abaixo dos desenhos. (MOYA, 1986, Apud Saidenberg, 2013).

Iannone e Iannone (2014) consideram que a história das histórias em quadrinhos se relaciona mais concretamente com a história da imprensa e da caricatura, desenvolvendo sua linguagem icônica particular. As primitivas vinhetas, todas do mesmo tamanho e com textos abaixo ou timidamente incluídos no desenho foram sendo substituídas por vinhetas de diversos tamanhos e situações e, sobretudo, evoluíram mais rapidamente quanto às formas e alcance dos textos. Estes textos foram incluídos desde o princípio em balões ou formas assemelhadas. O tamanho e o desenho das letras constituem, por si próprios, todo um modo de expressão independente.

Ainda, segundo Iannone e Iannone (2014), o uso de onomatopeias, escritas com grandes letras, certos símbolos universalmente aceitos (como uma serra cortando um tronco para indicar sonho ou uma lâmpada acesa para explicar que o personagem teve uma ideia) têm um alcance comunicativo que dificilmente pode ser alcançado por outro meio de expressão. Ainda, inicialmente as histórias em quadrinhos tinham caráter cômico. As histórias em quadrinhos surgem como um importante meio de comunicação no século XX, ganhando força durante a Segunda Guerra Mundial. Nesse período, diante de inúmeros conflitos políticos e militares a Timely Comics¹, inicia a criação de super-heróis, com o intuito de manter o povo confiante e que independentemente da situação a política ganhasse força. Um desses maiores exemplos será trabalhado adiante, um homem que carregava as cores e orgulho do povo americano, o Capitão América.

O olhar sobre a história em quadrinhos acontece mediante uma interação entre olho e imagem, em que o olho, num movimento contínuo sobre a matéria, vai estabelecendo relações e construindo significações. Desse modo, descrever, analisar e interpretar são etapas que se intersemiotizam ao longo de toda a leitura, no tempo do leitor. (IANNONE; IANNONE, 2014).

¹ Timely Comics, nome do grupo de corporações que foi o primeiro braço de quadrinhos do editor americano Martin Goodman, e a entidade que evoluiria na década de 1960 para se tornar a Marvel Comics.

Campos (2015) assinala que, com a pós modernidade e a revolução no uso de computadores, a imagem passou a ter um papel fundamental, passando a ser o ponto alto das comunicações, sendo que as possibilidades geradas pelo uso da rede de computadores possibilitaram aos artistas cibernéticos, criadores de histórias, a utilização de variados programas pelos quais as tiras passaram a contar com som, igualando-se a pequenos curtas-metragens de desenho.

A internet proporcionou uma revolução na produção das tiras e as mesmas passaram a ser feitas pelo computador e retransmitidas através da rede, miscigenando estes quadrinhos a outras tantas ferramentas do mundo da comunicação. (CAMPOS, 2015).

Sobre essa questão pode-se evocar a afirmativa de Baudrillard:

A leitura de uma tela é completamente diferente da do olhar. É uma exploração digital, em que o olho circula segundo uma linha constante. A relação com o interlocutor na comunicação é da mesma ordem: tátil e exploratória. [...] Todo o paradigma da sensibilidade se modificou e se especializou. [...]

A tela é virtual, logo, intransponível. Por isso ela se presta a essa forma abstrata, definitivamente abstrata, que é a comunicação. (BAUDRILLARD, 2011, p. 65).

O código icônico dos quadrinhos, portanto, reporta-se à percepção visual e, por intermédio da visão, as formas adquirem uma denotação própria ou de outras formas reconhecidas pelo receptor em seu quadro referencial de sua realidade física ou cultural código figurativo ou icônico.

Quanto a esse processo também manifesta Eco (2008) que o código linguístico se divide em dois subcódigos, identificando que no primeiro utiliza-se os jargões especializados, os vocábulos próprios de uma linguagem técnica. Os sintagmas estilísticos, o outro subcódigo, expressam-se por meio de figuras retóricas que correspondem as imagens estéticas do código icônico.

A linguagem dos quadrinhos, seguindo esta linha de raciocínio, torna-se universal, passa a representar uma produção análoga do mundo concreto e das culturas de massa, onde os objetos, os heróis são imutáveis. São, dentre os modos de representação, aqueles que com maior força se incorporaram à cultura popular. (ECO, 2008).

Miskulin et al acrescentam:

As crianças, de um modo geral, têm grande interesse por histórias em quadrinhos (HQs), sendo a sua leitura um passatempo bastante comum. [...] Em linhas gerais, pode-se buscar definir histórias em quadrinhos como sequências de imagens dentro de quadros retratando pequenas histórias, acompanhadas por balões representando diálogos de personagens, de modo a favorecer a sua compreensão. (MISKULIN et al, 2010).

Desde a mais tenra idade, portanto, observam Miskulin et al (2010), que as histórias em quadrinhos transmitem sensações, emoções e ideias, através de duas linguagens: visual e verbal, que ensinam a ler as imagens, elemento fundamental para a compreensão da cultura atual, que se constitui, sobretudo e cada vez mais por múltiplos elementos visuais, que procedem de campos ao mesmo tempo tão próximos e tão diversos.

As imagens informam, assim como as palavras, pois a existência humana se desenvolve através da percepção de imagens, que se desdobram continuamente, capturadas pela visão e realçadas ou moderadas pelos outros sentidos, imagens cujo significado (ou suposição de significado) varia constantemente, configurando uma linguagem feita de imagens traduzidas em palavras e de palavras traduzidas em imagens. (MISKULIN et al, 2010).

Para Manguel, por meio dessas imagens as pessoas buscam compreender de forma mais abrangente e de forma que se torne capaz de abarcar as suas próprias existências:

As imagens que formam nosso mundo são símbolos, sinais, mensagens e alegorias. Ou talvez sejam apenas presenças vazias que completamos com o nosso desejo, experiência, questionamento e remorso. Qualquer que seja o caso, as imagens, assim como as palavras, são a matéria de que somos feitos. (MANGUEL, 2013, p. 21).

A leitura de imagens, desse modo, pode ser limitada pelas aptidões do/a leitor/a no primeiro contato que se estabelece, mas certamente a partir desse primeiro contato terá origem uma nova experiência sensorial, a qual origina uma história e novas imagens, e assim sucessivamente, traduzindo-se e universalizando-se constantemente. (MANGUEL, 2013).

Formalmente, segundo Manguel, as narrativas existem no tempo, e as imagens, no espaço:

Na Idade Média, um único painel pintado poderia representar uma sequência narrativa, incorporando o fluxo do tempo nos limites de um quadro espacial, como ocorre nas modernas histórias em quadrinhos, com o mesmo personagem aparecendo várias vezes em uma paisagem unificadora, à medida que ele avança pelo enredo da pintura. Com o desenvolvimento da perspectiva, na Renascença, os quadros se congelam em um instante único: o momento da visão tal como percebida do ponto de vista do espectador. A narrativa, então, passou a ser transmitida por outros meios: mediante “simbolismos, poses dramáticas, alusões à literatura, títulos” – ou seja, por meio daquilo que o espectador, por outras fontes, sabia estar ocorrendo. (MANGUEL, 2013, p. 25)

Contrariamente, observa Manguel (2013), as palavras escritas fluem constantemente além dos limites da página, porque um texto não existe integralmente como um todo físico, mas apenas em frações ou em resumos, que são limitados ao tempo concedido à sua leitura. Já as imagens se apresentam instantaneamente à consciência, tornam-se reais e definidas imediatamente, mesmo que com o tempo passem a revelar mais coisas, detalhes, proporcionando a combinação com outras imagens, modificando sua interpretação. Independentemente do tempo reservado à sua contemplação, uma imagem existe no espaço que ocupa, desvinculada da sua história ou de seus detalhes não revelados em um primeiro momento.

1.2 O potencial educativo das histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos são poderosos recursos educativos, a partir dos quais se desenvolvem atividades interdisciplinares com altas doses de motivação para os/as alunos/as.

Segundo Assis e Marinho (2016) há vantagens relevantes das histórias em quadrinhos no âmbito pedagógico, ressaltando: a) estímulo à criatividade; b) favorecimento da aprendizagem; c) melhoria da capacidade leitora dos/as alunos/as e enriquecimento de seu vocabulário; d) melhoria a expressão; e) favorece a retenção de informações complexas por meio da associação; f) promove a compreensão leitora; g) melhora a atenção; h) permite a aproximação ao sistema de códigos da imagem; i) é um alternativa ao ensino baseado unicamente na linguagem escrita; j) ajuda a desenvolver a consciência crítica e a elaboração de ideias próprias sobre a realidade; k) reflete a realidade social.

Da mesma forma, Santos e Vergueiro (2012) consideram que apesar de nos últimos anos as histórias em quadrinhos terem sido utilizadas como recurso para estimular os/as alunos/as à leitura, suas possibilidades didáticas transcendem essa função, já que através delas os/as alunos/as têm a possibilidade de desenvolver mais competências, que vão além da leitura, tendo acesso a muitas outras aprendizagens.

Além disso, a história em quadrinhos é um material importante na educação, porque permite a adaptação a diversas disciplinas e ajuda a fomentar a aprendizagem em toda e qualquer das áreas nas quais os/as alunos/as devam ser ensinados. Por oferecer a possibilidade de elaborar histórias em todas as disciplinas, seu uso como meio e ferramenta de ensino pode ir desde o fomento e da aprendizagem da leitura até a facilitação de uma visão crítica desta, que ajude os/as alunos/as a serem capazes de analisar aspectos como estereótipos sociais, históricos, padrões, etc. (SANTOS; VERGUEIRO, 2012).

É possível também, como observam Assis e Marinho (2016), que graças à combinação entre a linguagem verbal e icônica, a história em quadrinhos favoreça o desenvolvimento integral desde uma perspectiva interdisciplinar das diferentes facetas da personalidade dos/as alunos/as. Através desse recurso os/as alunos/as trabalham a expressão artística, a expressão linguística e expressão dinâmica e dramática, ao mesmo tempo em que se relacionam socialmente com os demais, fomentando também suas habilidades sociais.

Quando os/as professores/as conhecem a importância e o formato das histórias em quadrinhos e as formas de aproveitá-las, podem fazer um bom uso desse material para fomentar as quatro habilidades fundamentais da linguagem: compreensão leitora, expressão escrita, compreensão auditiva e expressão oral. Para desenvolvê-las, conforme Ramos (2013) observa que devem ser considerados algumas habilidades:

a) Habilidade 1: Compreensão leitora – A principal razão pela qual a história em quadrinhos é adequada para o desenvolvimento dessa habilidade deriva de suas próprias características e, especificamente, da interação que existe entre o texto e as imagens.

Os quadrinhos utilizam uma linguagem simples e cotidiana, ao mesmo tempo em que apresenta um contexto icônico que se torna atrativo para os/as alunos/as, proporcionando-lhes em todo momento um apoio visual que favorece a compreensão do texto.

b) Habilidade 2: Expressão escrita – É importante destacar que os quadrinhos não apenas são úteis para a promoção do desenvolvimento da língua informal, mas também são fundamentais para atividades como descrição de personagens e/ou entornos, desenlaces de histórias, etc., sendo também um excelente apoio para a língua formal.

c) Habilidade 3: Compreensão auditiva – Assim como qualquer gênero literário, as histórias em quadrinhos podem ser um recurso excelente para desenvolver a compreensão auditiva dos/as alunos/as, se combinados com outras estratégias didáticas, como o *storytelling* (ato de narrar histórias apoiando-se tanto em palavras como em imagens).

Através desta estratégia didática pode-se utilizar os quadrinhos para desenvolver a compreensão auditiva dos/as alunos/as, ajudando-os a interpretar fonemas, sílabas, palavras e, inclusive, discursos.

d) Habilidade 4: Expressão oral – Este gênero possibilita o tratamento de diferentes temas, oferecendo desta maneira um amplo leque de contextos possíveis em aula, a nível comunicativo.

Atividades como o *roleplaying* (técnica através da qual se simulam situações da vida real), ajudam os/as alunos/as a desenvolverem a expressão oral e comunicativa através de outros gêneros artísticos e literários, como as histórias em quadrinhos, convertendo essas histórias em um material didático que se torna bastante útil quando se trata da educação.

Por outro lado, explicando as repercussões educativas e didáticas que as histórias em quadrinhos apresentam como recursos educativos, Santos e Vergueiro (2012) comentam que são aplicáveis a qualquer disciplina, supondo um recurso didático de grande importância para abordar conhecimentos nos quais os/as alunos/as têm mais dificuldades ou menor interesse, tornando mais simples a eles entender a mensagem que o docente transmite.

Da mesma forma, Santos e Vergueiro (2012) demonstram algumas das vantagens das histórias em quadrinhos quando se trata de sua aplicação na tarefa educativa:

a) Ajudam a criar, a desenvolver e a aprofundar a prática e os hábitos de leitura nos/as alunos/as, já que supõem um elemento que é motivador para eles, já que “foge” ao usual.

b) Pode favorecer o interesse dos/as alunos/as pela leitura de outros tipos de meios educativos.

c) Alimenta a criatividade dos/as alunos/as.

d) Apresentado no mesmo formato que um livro, ajuda os/as alunos/as a adquirirem aspectos que podem ser úteis ao longo de sua formação acadêmica.

e) É um recurso apto para qualquer etapa educativa e para toda e qualquer disciplina do currículo.

2 A UTILIZAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM SALA DE AULA

2.1 Possibilidades culturais das histórias em quadrinhos

Setúbal e Rebouças (2015) consideram que é necessário compreender as possibilidades culturais oferecidas pelas histórias em quadrinhos e, por isso, é importante não esquecer a linguagem histórica que este gênero pode trazer, pois pode ser considerado um excelente material para a transmissão de conhecimentos culturais referentes à História.

Conforme Setúbal e Rebouças (2015), as histórias em quadrinhos podem ser consideradas recursos que o leitor pode interpretar e dos quais podem extrair inúmeras associações culturais, através da associação vinheta-texto e da visualização de lugares e personagens em um tom mais informal. Contudo, não apenas se deve preparar os/as alunos/as para realizarem um uso apropriado desse recurso, mas os/as professores/as devem ser capazes de controlar um conjunto de habilidades em torno das histórias em quadrinhos, as quais permitam oferecer os/as alunos/as um ensino apropriado e, portanto, uma aprendizagem significativa.

Também, para Santos e Vergueiro (2012), as habilidades que o/a professor/a deve desenvolver para proporcionar a aprendizagem a partir do recurso são: compreender o conceito de história em quadrinhos e abranger todo o conhecimento relacionado com ele e seus elementos; compreender as histórias em quadrinhos como um meio associado à cultura do/a aluno/a; inculcar no/a aluno/a a ideia de que podem ser utilizadas linguagens plásticas para ter acesso à cultura; aceitar que o esquema básico da leitura de quadrinhos favorece o desenvolvimento dos esquemas de lateralidade e de leitura e escrita, ajudando a adquirir um sentido de ordenação espaço-temporal.

Também é essencial que o/a professor/a conte com habilidade para fomentar o espírito crítico, sabendo em todo momento se os/as alunos/as entendem e mostram interesse pelos conceitos abordados em aula. Por sua vez, deve saber se existem mensagens ocultas e/ou valores subjacentes que possam induzir os/as alunos/as ao erro, bem como procurar em todo momento uma leitura crítica dos mesmos. (SANTOS; VERGUEIRO, 2012).

Por fim, observam Santos e Vergueiro (2012) que deve existir uma aproximação permanente e uma especialização constante do/a professor/a quanto a esse recurso, percebendo todos os conceitos e ideias que guardem relação com a história em quadrinho e seu uso como material educativo.

2.2 Quadrinhos na sala de aula

A utilização da história em quadrinhos na sala de aula como recurso didático permite a realização de atividades diversificadas e capazes de permitir o/a aluno/a maior identificação com o conteúdo relativo à alfabetização e à compreensão do texto escrito.

Para Ferreira et al. (2018), as atividades desenvolvidas a partir desse material se referem tanto à interpretação das mesmas como também o estímulo o/a aluno/a para que manifeste, criativamente, a sua opinião e as suas apreensões acerca da realidade.

A compreensão e a interpretação de história em quadrinhos, portanto, desenvolve a capacidade de extrair a finalidade do texto, redefini-la de acordo com as informações pessoais preexistentes acerca dessa finalidade, recuperando a informação e a intenção do autor e, ao mesmo tempo, reinterpretando o seu significado. (FERREIRA et al, 2018).

Assim, inferem Ferreira et al (2018) que compreensão de um texto depende da influência do/a aluno/a, exercida através da leitura de mundo que possui. A história em quadrinhos, nesse contexto, representa uma das formas mais eficientes de proporcionar essa possibilidade, considerando-se o postulado de Paulo Freire, para o qual a leitura do mundo precede sempre a leitura da palavra.

O ato de ler se dá na experiência existencial de cada um, num processo que Freire descreve dessa forma:

Primeiro, a leitura do mundo do pequeno mundo em que se movia; depois, a leitura da palavra que nem sempre, ao longo da sua escolarização, foi a leitura da palavra mundo. Na verdade, aquele mundo especial se dava a ele como o mundo de sua atividade perspectiva, por isso, mesmo como o mundo de suas primeiras leituras. A leitura do seu mundo foi sempre fundamental para a compreensão da importância do ato de ler, de escrever ou de reescrevê-lo, e transformá-lo através de uma prática consciente. Esse movimento dinâmico é um dos aspectos centrais do processo de aprendizagem, que deveria vir do universo vocabular dos grupos populares, expressando sua real linguagem carregadas da significação de sua experiência existencial e não da experiência do educador. (FREIRE, 2017, p. 24).

Esse ato de ler, ainda, se considerados sua profundidade e o seu alcance, pode até mesmo prescindir da palavra escrita, porquanto se estende além dela, numa dimensão muito mais abrangente.

Destacam Santos e Vergueiro (2012), quanto à utilização das histórias em quadrinhos como recurso em sala de aula, que ela se aproxima mais da realidade do/a aluno/a e está mais presente em seu cotidiano do que a maioria dos recursos comumente utilizados pelo/a professor/a, pois se pode encontrá-la nos jornais diários, nas revistas, na televisão, além de tratarem de assuntos sempre atualizados e recentes e serem altamente interessantes. Além de proporcionarem a interpretação da representação gráfica, da imagem também como forma de discurso, levam à compreensão de significados e de sentidos diferenciados.

O conhecimento é a estratégia mais importante para levar o indivíduo a compreender a si mesmo e ao seu entorno social, cultural e natural e a se localizar na realidade social, compreendendo, segundo D'Ambrósio (2002, apud Fantinato e Freitas (2018):

- a capacidade de processar a informação escrita e falada – instrumentos comunicativos;
- a capacidade de interpretar e analisar sinais e códigos, de propor e utilizar modelos e simulações na vida cotidiana, de elaborar abstrações sobre representações do real – instrumentos analíticos;
- a capacidade de usar e combinar instrumentos, avaliando suas possibilidades e limitações e a sua adequação a necessidades e situações diversas – instrumentos materiais. (D'AMBRÓSIO, 2002, apud FANTINATO; FREITAS, 2018, p. 45).

Complementando essa afirmação pode-se evocar o ensinamento de Gadotti:

Hoje vale tudo para aprender. Isso vai além da “reciclagem” e da atualização de conhecimentos e muito mais além da “assimilação” de conhecimentos. A sociedade do conhecimento é uma sociedade de múltiplas oportunidades de aprendizagem. As consequências para a escola, para o professor e para a educação em geral são enormes: ensinar a pensar; saber comunicar-se; saber pesquisar; ter raciocínio lógico; fazer sínteses e elaborações teóricas; saber organizar o seu próprio trabalho; ter disciplina para o trabalho; ser independente e autônomo; saber articular o conhecimento com a prática; ser aprendiz autônomo e a distância. (GADOTTI, 2011, p. 16).

Nesse contexto observam Santos e Vergueiro (2012) que a história em quadrinhos se caracteriza por um poderoso aliado para a reciclagem e a atualização dos conhecimentos, porque sua característica de texto visual, humorístico, avaliativo e crítico desafia a perspicácia do leitor, incentivando-o a elaborar hipóteses sobre o tema e a expressá-las para poder compreender seu sentido.

Dentro desse caráter dialógico, para Santos e Vergueiro (2012) a história em quadrinhos representa uma das formas de expressão, sendo capaz de ampliar ainda mais as possibilidades de interlocução. Seu papel fundamental é defender uma ideia, dissertar sobre determinado assunto. Ainda que esteja ligada a um fato ou acontecimento e o represente de alguma forma, sua preocupação não é o acontecimento, mas o conceito que se faz dele, ou mais comumente a crítica, a denúncia do fato, quando não procura aliciar o leitor para os seus arrazoados, princípios, programas ou ideologia.

É também importante destacar, quanto à utilização da história em quadrinhos como recurso em sala de aula, que este recurso se encontra intimamente ligado a um contexto social e histórico específico, não dependendo necessariamente que exista um conhecimento do mesmo para ser compreendido, uma vez que a temática se aproxima de uma realidade conhecida e vivida pelo/a aluno/a e é reelaborada a partir dela. (SETÚBAL; REBOUÇAS, 2015).

Da mesma forma, para Setúbal e Rebouças (2015), estimula a leitura do contexto onde se encontra (jornais, revistas, internet, livro didático, etc.), ao mesmo tempo em que provoca o interesse pela busca de informações complementares ou novas sobre o assunto de que trata. Como estimula a ampliação do conhecimento, invariavelmente desenvolve a capacidade de compreensão da realidade.

Trata-se, principalmente, de um método lúdico de ensino-aprendizagem, uma proposta de exercitar conhecimentos que unem conceitos como imagem, texto e normas, numa troca de informações sobre conteúdos, valores e interpretação de fatos e abordagens disciplinares. (SANTOS; VERGUEIRO, 2012).

O trabalho dessa forma de criação em sala de aula evidencia uma preocupação do/a professor/a em buscar desenvolver cada uma das potencialidades do/a aluno/a de forma plena, preparando-o para agir socialmente e não somente enquadrando-o dentro de critérios pré-determinados.

3 A IMPORTÂNCIA DA APLICAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS À PRÁTICA DOCENTE DE HISTÓRIA

3.1 Recursos educativos de apoio ao ensino de História

Os recursos educativos utilizados como apoio para ensinar a pensar historicamente podem ser, como ensinam Fermiano e Santos (2014), sintetizados em dois grandes grupos: recursos baseados principalmente no texto oral ou escrito ou recursos fundamentados em informações de caráter icônico.

A estratégia tradicionalmente mais utilizada no processo de ensino de História costuma ser a própria explicação verbal do/a professor/a, atividade expositiva que fomenta a memorização e pode também ser auxiliar do ensino do pensamento histórico.

A explicação verbal se torna mais eficiente quando o/a professor/a abandona as explicações que se limitam a descrever listas de fatos, personagens e datas a serem memorizadas e passa a descrever, narrar ou explicar as causas e os conceitos relativos a fenômenos históricos complexos. Estas explicações verbais promovem uma competência intelectual muito importante para o pensamento histórico: a capacidade de compreender um discurso informativo, no qual se mesclam ideias e argumentos em seguimento a um determinado fio de raciocínio. (FERMIANO; SANTOS, 2014).

Fermiano e Santos (2014) propõem que uma boa explicação deve ser reforçada por recursos e apoios que deem coerência ao discurso, que ajudem na compreensão da existência de interfaces entre ideias, esclarecendo ou evocando informação implícita ou conhecimentos prévios dos/as alunos/as.

Fonseca (2011) alude a essa mesma questão, enfatizando que para compreender o motivo pelo qual eventos e condições históricas produzem determinadas consequências torna-se imprescindível ao professor/a esclarecer e ajudar o/a aluno/a na compreensão das intenções implícitas dos personagens ou grupos, as razões econômicas, sociais, etc., que justificam as decisões humanas ou mudanças nas condições históricas.

Para aprender a raciocinar e discutir argumentos ou interpretações de fatos históricos, cabe ao professor/a modelar esquemas de argumentos e justificar por que uma premissa fundamenta uma determinada conclusão. Uma explicação tem maiores possibilidades de potencializar o pensamento histórico se demanda uma participação ativa do/a aluno/a. (FONSECA, 2011).

Outro recurso verbal que costuma acompanhar as explicações orais dos/as professores/as e as situações de aprendizagem por textos são as avaliações baseadas em perguntas de compreensão ou opinião. Mesmo sendo recurso muito utilizado na análise da prática da aula demonstra, segundo Fonseca (2011) a tendência de alguns professores/as a formular poucas perguntas que realmente estimulem o raciocínio histórico:

Para apoiar o raciocínio causal, concretamente, as perguntas devem demandar que se antecipe as consequências de um evento, que se infiram possíveis fatores causais ou que se justifique o porquê dessa influência. Outras interrogações podem formular condições (o que você faria se fosse...) ou analogias entre fatos do passado e nossa própria experiência, o que potencializa a empatia histórica. (FONSECA, 2011, p. 72).

Entre os materiais impressos, os livros didáticos, os textos elaborados pelo/a professor/a ou pelos próprios alunos/as constituem outro recurso habitual dos quais se pode esperar as aplicações similares à explicação verbal para as habilidades de pensamento histórico. O trabalho com textos extraídos de fontes primárias costuma ser mais esporádico, mas bastante útil para que o pensamento crítico seja trabalhado. (FERMIANO; SANTOS, 2014).

Também, para Fermiano e Santos (2014), a leitura e discussão de textos que interpretem um fato histórico em diferentes perspectivas historiográficas leva a compreender o relativismo histórico, a tomada de consciência do grau de veracidade e durabilidade da informação, a análise crítica do grau de parcialidade e o envolvimento. Outros documentos como notícias de jornais, arquivos sonoros ou testemunhos orais de pessoas que viveram diretamente determinados fatos e acontecimentos históricos podem também ser utilizados para fazer questionamentos, para compreender a importância da história no entendimento do presente.

Dalla Costa (2013) cita como recursos didáticos para ensinar a pensar historicamente um grupo baseado na informação de caráter visual. Afirma que a linguagem icônica tem características próprias, particularmente úteis para o ensino da História. Tradicionalmente, o acesso a esses recursos ocorria através de visitas a museus ou a cenários históricos, mas atualmente, a incorporação das tecnologias da informação às aulas torna muito mais fácil seu aproveitamento nas atividades cotidianas.

Fermiano e Santos (2014), quanto aos recursos icônicos ou multimídia, distinguem três tipos: estáticos, dinâmicos e virtuais. O apoio visual estático mais característicos em História é, provavelmente, o mapa historiográfico, que ajuda a situar espacialmente fatos históricos. Fotografias de época, reproduções de desenhos antigos, pinturas, ilustrações, etc., constituem também recursos iconográficos estáticos de grande utilidade.

Os recursos mais utilizados para apoiar as habilidades de raciocínio histórico se baseiam na representação de relações temporais e causais entre eventos históricos complexos. Para trabalhar algumas noções básicas relativas ao tempo histórico Fermiano e Santos (2014) propõem, por exemplo, a utilização de escalas espaço-temporais em paralelo (linhas de tempo) nas quais os/as alunos/as situam acontecimentos históricos de durações diversas. Os mapas conceituais e o diagrama proporcionam outro tipo de códigos visoespaciais relativos às configurações dinâmicas dos fatores causais.

Os recursos icônicos de caráter dinâmico correspondem a vídeos com materiais cinematográficos que recriam, ilustram ou relatam fenômenos históricos. São vídeos de diversos gêneros (documentários, de ficção, de animação, etc.) que abordam temáticas ou acontecimentos históricos de forma predominantemente visual e narrativa e, inclusive, entrevistas a personagens de relevância. (FERMIANO; SANTOS, 2014).

Além de geralmente serem muito motivadores, estes recursos facilitam os/as alunos/as gerar cenários que contextualizam os fatos históricos, aprofundando os eventos e motivações de personagens históricos. Também há, nesse tipo de materiais, aqueles do tipo multimídia, de distribuição comercial ou disponíveis na internet. São elementos principalmente icônicos que agregam valor interativo e personalizado ao conteúdo.

Sobre os recursos virtuais Fermiano e Santos (2014) comentam que alguns materiais interativos em suporte informático permitem construir e manipular representações multicausais abstratas de fenômenos históricos. Citam softwares que permitem o/a aluno/a construir seu próprio gráfico causal partindo da leitura linear de um texto histórico, outros que permitem categorizar as propriedades de cada evento e conectá-los casualmente, etc.

Alguns materiais podem também ajudar o/a aluno/a a tomar consciência do relativismo histórico, através da simulação de perspectivas e interpretações diferentes para um mesmo fato. Todos esses recursos, para Fermiano e Santos (2014) podem ser encontrados em meios virtuais, ou seja, na internet, enfatizando que um entorno tecnológico rico em informação é fundamental.

3.2 Histórias em quadrinhos no ensino de História

Analisando o potencial didático dos quadrinhos nas aulas de História, Portugal (2015) parte da premissa de que as histórias em quadrinhos são veículos idôneos para o ensino da História e para o desenvolvimento do pensamento histórico nos/as alunos/as, sobretudo por seu caráter lúdico, motivacional, sua clareza argumentativa e por sua natureza multimodal.

Segundo observa Portugal (2015), a ambiguidade inerente ao formato visual/textual das histórias em quadrinhos abre possibilidades para diversas e múltiplas leituras e interpretações de seu conteúdo. Este processo desafia os/as alunos/as a apreciarem as nuances e complexidades históricas dos fatos, fontes e narrativas. As experiências com histórias em quadrinhos podem ajudar os/as alunos/as a desenvolverem também uma compreensão referente aos imensos desafios da historiografia, relativos à problematização do *locus* de autoridade nos relatos históricos, bem como o aprofundamento da compreensão da história como interpretação.

Vilela (2012), nesse sentido, observa que as histórias em quadrinhos são ferramentas úteis para motivar e para envolver o/a aluno/a em seu processo de aprendizagem, comprometendo-o com esse processo. Na aula de História, atraem a atenção do/a aluno/a e estimulam também seu interesse pela disciplina e a vontade de aprender mais.

A linguagem visual permite o/a aluno/a conseguir maior clareza na leitura – uma sequência de quadrinhos composta por imagens, textos e outros elementos próprios dessa linguagem facilita a visualização clara da história contada. Portanto, na aula de História, fomenta uma aprendizagem visual que permite os/as alunos/as reterem melhor o que aprenderam, além de fornecer informações concretas e tangíveis sobre o período de tempo, eventos e personagens históricos. (VILELA, 2012).

Portugal (2015) reforça que a estrutura multimodal dos quadrinhos contribui para a criação de um modelo mental de pensamento histórico. Explica que um texto multimodal é aquele que utiliza dois modos de comunicação – visual e verbal – e que as histórias em quadrinhos, por serem compostas por texto e imagens em dependência um do outro, estabelecem uma sinergia entre estes elementos, dando lugar a uma história.

No mesmo sentido, tornam possível efetuar uma leitura intertextual garantindo a aquisição e desenvolvimento de faculdades mentais para articular conexões entre diferentes acontecimentos e personagens históricos. Isso significa que ler histórias em quadrinhos, de certo modo, obriga o/a aluno/a relacionar os acontecimentos que são relatados e a suprir mentalmente os vazios que existem entre um quadrinho e outro. (PORTUGAL, 2015).

A esse respeito também manifesta Campos (2020) que as histórias em quadrinhos desenvolvem conhecimentos básicos sobre atores e eventos históricos e isso permite que as ações dos agentes históricos se desenvolvam conscientemente conforme os eventos da história são contados. Assim, a leitura de histórias em quadrinhos permite o/a aluno/a desenvolver esquemas mentais necessários para o pensamento histórico.

Nessa mesma linha, Campos (2020) também afirma que as histórias em quadrinhos oferecem oportunidades únicas e privilegiadas para trabalhar com alunos/as a aquisição das habilidades de identificar, contextualizar e confirmar a informação histórica. Estas habilidades permitem o/a aluno/a interpretar o fato histórico concreto, da seguinte forma:

a) Em primeiro lugar, identificar significa determinar um texto por sua natureza, origem e autenticidade. Tradicionalmente, se distinguem dois tipos de fontes: primárias e secundárias. Alguns quadrinhos incorporam fontes primárias, como mapas, artigos de jornais, fotos, cartas. Estas são parte essencial da história e por isso o/a aluno/a, em sua leitura, deve identificar essas fontes para compreender todo o texto.

b) Em segundo lugar, contextualizar significa situar no tempo e no espaço a história que é contada nos quadrinhos. As histórias em quadrinhos oferecem magníficas oportunidades para que o/a aluno/a desenvolva a capacidade de contextualizar.

c) Em terceiro lugar, confirmar/corroborar significa cotejar a informação do texto com outras fontes. Esta habilidade pode ser desenvolvida através do uso de outras fontes secundárias que tratem do mesmo tema.

Acrescenta Campos (2020) que no processo de ensino e aprendizagem é importante desenvolver estas capacidades para que o/a aluno/a possa desempenhar uma leitura crítica eficiente, mas trabalhar com histórias em quadrinhos na aula de História exige, contudo, um esforço maior por parte do/a professor/a. A utilização desse recurso requer uma série de requisitos prévios.

O primeiro deles, para Campos (2020) – e talvez o mais importante – é que o/a professor/a deve ter um conhecimento profundo do tema e das histórias em quadrinhos que serão trabalhadas em sala de aula. Portanto, o primeiro passo deve ser a seleção daquelas histórias em quadrinhos que possam ser proveitosas para o nível educativo e para o tema de estudo.

Em segundo lugar, como recomenda Campos (2020), é imprescindível trabalhar previamente os conteúdos que os/as alunos/as devem conhecer, pois uma vez que os/as alunos/as tenham um domínio sólido sobre um assunto, as histórias em quadrinhos podem oferecer uma oportunidade para os/as professores/as desafiarem os/as alunos/as a se envolverem em diversos aspectos do assunto que consideram importantes para a compreensão da história.

3.3 Quadrinhos do Capitão América no contexto da Segunda Guerra Mundial

Atualmente, os/as pedagogos/as dão ênfase às múltiplas linguagens no universo escolar para um processo de transformação de uma forma de educar capaz de representar a reinterpretação da vida cotidiana e dos fatos históricos como conhecimento e fenômeno ligado ao processo educacional.

Os quadrinhos do *Capitão América* são a representação de um marco histórico ao mesmo tempo em que delineiam, atualmente, caminhos complementares para o ensino-aprendizagem nas diversas etapas do Ensino Fundamental e Médio. A aplicação de quadrinhos como recurso didático na sala de aula apresenta várias possibilidades com o uso de tecnologia como informação visual, ou seja, como expressão visual (SANTOS, 2019).

Neste sentido, as aulas de História se constituem em um momento primordial em que o uso de quadrinhos como gênero discursivo adentra o espaço escolar formal e rompe preconceitos comuns sobre o gênero (porque, na verdade, não lhe é dada a devida importância como elemento de cultura e conhecimento). Atualmente, se reconhece que os quadrinhos se constituem em um importante recurso pedagógico-didático para uso do/a educador/a para fomentar inovações, no âmbito escolar: embora ainda existam resistências quanto ao uso de histórias em quadrinhos, se abriram inovações na área educacional que produziram avanços com a aplicação de quadrinhos com fins educativos. De modo que os/as educadores/as passaram a entender a importância dos quadrinhos nas aulas de História, na medida em que, no discurso, existe uma conjuntura político-ideológica, considerando a sua postura política (RAMA, 2013)

Os quadrinhos do Capitão América representam um momento especial da história do século XX, período que vendeu quase um milhão de exemplares e ao longo da segunda guerra se tornando o personagem mais popular da época. Os quadrinhos fizeram tanto sucesso que em 1944 a produtora de filmes Republic² criou um seriado em preto-e-branco, produção que se tornou a primeira de um super-herói da Marvel ao cinema. O Capitão América passou de um personagem criado como um herói no sentido mais estrito, como perspectiva de entretenimento que, com o passar do tempo, migrou de um tipo de gênero imagético-textual (revista em quadrinhos) a um tipo de mídia audiovisual (televisiva e cinematográfica) que pode ser transmitido, em sala de aula, associado a alguns conteúdos de história, tornando esse tipo de gênero mais criativo e motivador para os alunos (VERGUEIRO e RAMOS, 2009).

Figura 1 - Capitão América.



Fonte: br.ign.com (2021)

² Um dos primeiros estúdios de Hollywood a oferecer suas produções cinematográficas para exibição em televisão. Utilizando o sucesso do capitão américa que surgiu com um panfleto de esperança do povo americano que não utilizava armas, apenas o escudo e um traje com as cores da bandeira dos EUA em seriado televisionado.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, promulgada em 1996, trouxe inovações em termos de trazer a possibilidade do estudo de Artes, em suas diversas manifestações, na sala de aula, nos diversos níveis da educação básica. Essa mudança favoreceu a introdução de novas linguagens e formas diferenciadas de manifestações artísticas nas modalidades do ensino fundamental e médio, trazendo a possibilidade de aplicar, na sala de aula, os quadrinhos no ensino (RAMA, 2013).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN favoreceram inovações, na visão de Bertasi (2017): as artes visuais estão focalizadas na expressão mental da arte, na valorização das cores, formas e sentidos que essas expressões podem ter, bem como nos ambientes de cultura da produção artística de todos os tempos, possibilitando que os quadrinhos se tornassem um gênero obrigatório para ser explorado nas modalidades educacionais, a partir de diferentes recursos e técnicas de ensino no ensino de diversas disciplinas, inclusive História (RAMA, 2013).

Na década de 1940, os escritores Joe Simon³ e Jack Kirby⁴ criavam um herói que em seu traje e escudo carregava as cores da bandeira dos Estados Unidos; um homem que defendia os ideais americanos, que inicialmente seria nomeado como “super-americano” por carregar todos os valores de um cidadão americano. No universo da DC Comics, esse papel era desempenhado pelo Superman⁵ e, com isso, decidiram nomeá-lo de Capitão América.

³ Joe Simon, escritor e desenhista de quadrinhos, mais conhecido por ter criado o Capitão América.

⁴ Jack Kirby, um dos criadores de quadrinhos mais pioneiros de todos os tempos.

⁵ Superman ou Super-Homem é um super-herói de histórias em quadrinhos publicadas pela DC Comics.

Na imagem abaixo temos Steve Rogers, nascido no Brooklyn em 4 julho de 1920, garoto franzino que não se adequava aos padrões dos soldados americanos, que estavam destinados a servir à nação nos campos de combate. Steve tinha grandes problemas de saúde; no entanto, possuía, coragem, honestidade, inteligência e era um líder nato, portanto um espelho para o “povo” americano, sendo escolhido a participar de um experimento para se tornar a arma perfeita dos Estados Unidos para vencer a Segunda Guerra Mundial. O Capitão América, teve sua trajetória muito complicada, sendo repaginado várias vezes se adequando ao protagonismo dos fatos históricos que vivenciava. Teve seu papel importante na Segunda Guerra mundial. No campo de batalha perde seu melhor amigo Bucky⁶, que posteriormente se tornaria seu inimigo, quando o Capitão decide liderar a luta contra comunistas, durante a Guerra Fria. Durante o período de guerras o Capitão América fez muito sucesso, porém, achou seu espaço nos dias atuais, sendo retomado por Stan Lee⁷ que o colocou como líder dos Vingadores em combates para salvar o mundo. E com sua morte, temos seu amigo Sam Wilson⁸ assumindo o manto e se tornando o Capitão América negro, com destaque na participação na Guerra do Vietnã e na luta pelos direitos dos cidadãos, incluindo questões raciais.

Os quadrinhos do *Capitão América* surgem como propaganda do protagonismo americano na Segunda Guerra. Aprofundando-se em uma análise quadro a quadro, é visível a participação primordial do Capitão América na maioria dos acontecimentos que envolvem a Segunda Guerra Mundial, o que enfatiza o caráter francamente ideológico, ufanista, do personagem.

⁶ Melhor amigo de Steve Rogers, morto em combate, reaparecendo como o Soldado Invernal, um supersoldado russo que enfrentaria o Capitão América na Guerra Fria.

⁷ Stan Lee foi um escritor, editor, publicitário, produtor, diretor, empresário e ator norte-americano. Foi editor-chefe e presidente da Marvel Comics.

⁸ Sam Wilson, conhecido como Falcão, é um personagem fictício das histórias em quadrinhos publicadas pela Marvel Comics. Criado por Stan Lee e Gene Colan.

Figura 2 – Surge um herói, o Capitão América.



Fonte: Capitão América V1 (1968), p. 05.

Abaixo, referencia-se nos quadrinhos o ataque japonês à base militar norte-americana de Pearl Harbor, o estopim para os EUA entrarem na guerra e protagonizar eventos importantes na vitória dos aliados sobre o Eixo nazifascista:

Figura 3 - Ataque de Pearl Harbor.



Fonte: Marvel Database – Fandon (2021)

A visualização, através das imagens dos quadrinhos, desse período histórico conturbado, traz a possibilidade de um trabalho didático-pedagógico que poderá trazer motivação para os adolescentes (CHAGAS, 2008).

Abaixo, nos quadrinhos, vê-se o Capitão América engajado numa luta corporal com Hitler para evitar que o totalitarismo nazista seja expandido para várias nações. A literariedade do embate físico, nesse caso, pode ser usada como representação do confronto bélico.

Figura 4 - Soco em Hitler representando a luta contra o Nazismo.



Fonte: Tomé (2019)

Nesse contexto, a partir dos conteúdos associados à demonstração dos quadrinhos através do uso de slides, os/as professores/as podem realizar os apontamentos representados pelas ressignificações que se apresentam na imagem, a ação do personagem, a questão política envolvida, trazendo à tona a questão da ideologia política e da noção de supremacia americana e visão expansionista alemã (ALMEIDA, 2012).

Sob essa perspectiva, o/a professor/a poderá tratar também de questões como o Nacionalismo, a partir de um contexto cultural, que incorpora uma questão representada pela ideologia surgida no século XIX com a configuração dos Estados-Nações na Europa, considerando o nazismo traz em si como elemento aglutinador de sua política um sentimento e uma atitude que busca no expansionismo formar uma identidade nacional com base na criação de uma “raça pura” (CARDOZO, 2020). De modo que os quadrinhos do Capitão América se tornam, por exemplo, a partir da apresentação do/a docente, um recurso educacional imprescindível para explicar o ideal nazista de criação de uma comunidade étnica, cultural ou linguística de indivíduos que são unidos por uma tradição comum e um território sob o domínio nazista.

Figura 5 – Capitão América derrotando Hitler.



Fonte: Br. Ign.com

Em termos de conteúdos da disciplina de História, os/as professores/as podem explorar diversas situações históricas, como o stalinismo que marcou também um tipo de totalitarismo de esquerda na Rússia, determinando, no contexto pós-guerra, e, ao mesmo tempo, trazendo os duros anos da chamada Guerra Fria (RAMA,2013).

Avaliando quadro a quadro outras páginas, é possível realizar um trabalho de um dos acontecimentos da Segunda Guerra, a invasão nazista na costa francesa. A batalha na costa francesa foi muito importante, pois na época a França aliada com a Grã-Bretanha eram consideradas as principais potências na luta contra a Alemanha. Nos quadrinhos é possível visualizar a organização do ataque, enquanto os Nazistas capturam o Capitão América.

Figura 6 - Invasão Alemã na costa Francesa.



Fonte: Capitão América V1 (1968), p. 30.

Abaixo, pode-se utilizar a página para a analisar o momento em que, no enredo, o Capitão América está sob custódia alemã e as tropas conseguem avançar dominando o território francês e iniciam o plano de ataque a Londres, através de bombardeios estratégicos realizados pela Luftwaffe, que ficaria conhecido como “Blitz de Londres”.

Figura 7 - Preparo para ataque aéreo a Londres.



Fonte: Capitão América V1 (1968), p. 31.

Na imagem abaixo, é possível verificar o protagonismo do poder estadunidense na guerra, liderado pelo herói. O Capitão América consegue escapar e destruir o forte alemão, impedindo o avanço das tropas inimigas e impedindo os ataques aéreos à cidade de Londres, ocasionando uma vitória parcial no conflito.

Figura 8 - Capitão América impede a invasão Alemã e o ataque em Londres.



Fonte: Capitão América V1 (1968), p. 41.

Os quadrinhos do *Capitão América* têm grande importância no domínio de múltiplas dimensões históricas, tornando-se um recurso no processo ensino-aprendizagem, na medida em que o/a professor/a tem as condições de aplicar uma abordagem crítica e analítica para que a mensagem visual e linguística dos quadrinhos venha a se transformar em uma experiência educativa motivadora tanto ao educando como ao educador (RAMA, 2013).

Sob esse prisma, os quadrinhos da *Capitão América* trazem um universo ideológico, macrossociológico e político, que exigem uma metodologia crítica, cabendo o/a professor/a buscar um método para melhor integrar esse recurso didático, que pode ser considerado um gênero discursivo diferenciado, seja com recursos tecnológicos ou com outras técnicas, para estimular a aprendizagem.

Atualmente, os/as alunos/as da geração Z gostam de novas tecnologias, pois se tratam de aprendizes proativos e adoram estudar com imagens, tendo acesso a uma grande quantidade de informações, portanto, são alunos/as que costumam estar sempre conectados e, portanto, precisam de desafios na medida em que buscam novas experiências (CHAGAS, 2008).

Tomando como base a denominação mediação, necessária no tripé professor/a, alunos/as e recursos didáticos, como fator, podemos associar os conteúdos didáticos ao que se apresenta nos quadrinhos do *Capitão América*. Cabe o/a educador/a um processo de intervenção crítica da representação da realidade histórica nos quadrinhos. É importante ter cuidados ao trabalhar o conteúdo apresentado nos quadrinhos do *Capitão América*, pois o mesmo foi criado como propaganda para alimentar a esperança e fomentar o nacionalismo estadunidense durante a Segunda Guerra, sendo visível que o herói vence sozinho o conflito mundial, e transmitindo a ideia maniqueísta que Estados Unidos seriam uma “força do bem” e os seus opositores uma “força do mal”. Os quadrinhos devem ser utilizados não como um “decalque do real”, mas como forma de representação de fatos que ocorreram durante o período trabalhado, de modo que favoreça a superação da assimetria entre alunos/as e professores/as, na medida em que esses passam a mediar o processo de construção da aprendizagem, observando criticamente os elementos discursivos e ideológicos presentes no material analisado. Deste modo, a mediação pedagógica consiste no elo que une aluno/a ao conhecimento por intermédio do/a professor/a, funcionando desta forma não como um ditador de regras ou conceitos, mas sim como um instrumento de encontro entre o saber abstrato à reflexão real (RAMA, 2013).

Não se deve desconsiderar, no entanto, que, para o estudo com quadrinhos se faz necessário construir previamente um roteiro que encaminhe a análise por etapas, de forma que o educando possa desenvolver sua crítica de forma mais segura.

Figura 9 - Capitão América impedindo o plano de ataque aos EUA.



Fonte: br. Ign.com (2020)

Assim, os quadrinhos fazem parte do processo histórico na medida em que se produz uma dada memória coletiva, a qual precisa de instrumentos que reforcem a construção da realidade observada no momento histórico, fundamentada nas potencialidades cognitivas da associação entre palavra e imagem. Nesse grande bojo cultural, o/a educador/a poderá demonstrar aos educandos as perspectivas representadas pelos quadrinhos, referenciando o período histórico a partir da produção de linguagens e símbolos, e buscando a apreensão do fato histórico, bem como suas possíveis distorções, em todas as suas dimensões.

A linguagem audiovisual codificada nas imagens dos quadrinhos faz parte da vida extraescolar de crianças, adolescentes e jovens. Na sala de aula, o/a educador/a poderá fomentar novas propostas educativas com diferentes possibilidades e oportunidades educacionais, já que a linguagem audiovisual desenvolve múltiplas linguagens e atitudes perceptivas e imaginativas que contribuem para a motivação do educando no processo de ensino-aprendizagem da disciplina História.

Rama (2013, p. 121) avalia que:

As figuras são representações de tudo que é visível no mundo; as nomenclaturas são como inscrições ou títulos postos sobre cada uma das figuras, que exprimem em só palavra o significado geral do que é conhecido e, as descrições são explicações das partes singulares de cada figura.

Segundo Almeida (2012, p. 40), as imagens dos quadrinhos transcendem o mero aspecto documental quando se leva em conta que, por trás das imagens, se ampliam às potencialidades espaço-temporais associados às novas tecnologias, que permitem registrar através de uma produção feita através de pesquisas e diversos tipos de técnicas.

Considerando-se que a tendência ideológica permanece como característica intrínseca, deve-se considerar por outro ângulo, a perspectiva da imagem também se apresenta como uma espécie de ponte entre a realidade retratada e outras realidades, construídas com base nos eventos, mas dispostas sob determinadas lentes.

Atualmente, com a necessidade de adaptação do ensino presencial às formas remotas ou híbridas por conta da pandemia de Covid-19, percebemos as profundas mudanças que gradativamente vêm contribuindo para transformações nas metodologias de ensino, favorecendo novos âmbitos e significados para práticas educativas, até então convencionais, em uma prática pedagógica mais dinâmica e contextualizada.

3.4 Aplicação em sala de aula.

Partindo dessa minha ideia e do meu carinho pelas histórias em quadrinhos, decidi utilizá-lo durante meu período de estadia do PIBID⁹. Durante esse interstício, a escola que acompanhava decidiu realizar um projeto cultural com os/as alunos/as do ensino médio, e o tema sorteado foi justamente o da Segunda Guerra Mundial.

Para mim, foi uma oportunidade de ouro de utilizar os quadrinhos do *Capitão América*, como descrito neste trabalho: utilizando como material de apoio o livro didático, inseri a proposta aos alunos em trabalhar a Segunda Guerra Mundial através dos quadrinhos. Apresentei os/as alunos/as este material e o conteúdo presente no livro didático.

Após explicar o conteúdo da Segunda Guerra Mundial realizando uma análise visual com o material apresentado nos quadrinhos e o conteúdo do livro didático, consegui desenvolver os temas propostos de maneira mais produtiva e dinâmica. Aproveitei a animação dos/as alunos/as, organizei os mesmos e decidimos apresentar o material com uma história em quadrinhos criada pelos/as estudantes. Deixei que eles/as escolhessem o enredo e desenvolvessem os personagens. Os/as alunos/as tiveram a iniciativa de criar uma heroína que estaria presente na Segunda Guerra e que exerceria o mesmo papel que o Capitão exercia para os Estados Unidos, me chamando atenção a personagem que escolheram e como a desenvolveram na história.

Os/as alunos/as escolheram uma índia com o nome Yara¹⁰, uma índia guerreira, sem superpoderes, que carregava apenas a coragem e a persistência do povo brasileiro. Os alunos em conjunto escolheram uma aluna que desenhou doze páginas, partindo do roteiro elaborado pelos próprios trabalhando os acontecimentos da Segunda Guerra, principalmente o ataque alemão de 1942, onde seis navios brasileiros foram afundados por submarinos alemães, o que resultou na morte de várias pessoas.

⁹ Programa institucional de iniciação à docência que participei por dois anos (2014 a 2016) nos colégios Benedita de Castro, situado no bairro do Clima Bom e posteriormente Moreira e Silva (CEPA) situado no bairro Farol.

¹⁰ Infelizmente, este material foi perdido por problemas técnicos num HD externo. Não consegui recuperar os arquivos do projeto dos alunos apresentados na escola Moreira e Silva, restando-me, apenas, relatar a experiência.

Essa atividade foi bastante interessante pois, ao decorrer das páginas, os/as alunos/as apresentavam acontecimentos da guerra e ao mesmo tempo a heroína impedia a invasão dos alemães no território brasileiro. Além disso, destaca-se o fato de que a criação coletiva contrapôs um poder masculino, hegemônico, branco ao heroísmo feminino, periférico e indígena.

A partir dessa atividade e da maneira que foi apresentada, tive a certeza que é possível, e proveitoso, trabalhar esse tipo de conteúdo com os/as alunos/as, concluído que as histórias em quadrinhos são um recurso metodológico bastante dinâmico e bastante produtivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo abordou o tema das histórias em quadrinhos no ensino de História e seu objetivo geral foi analisar a aplicação desses recursos didáticos para enriquecer a atuação didático-pedagógica dos/as professores/as de História.

Inicialmente, realizou uma abordagem sobre as histórias em quadrinhos e a aprendizagem, destacando as origens e evolução dos quadrinhos e o seu potencial educativo.

Sobre essas questões conclui-se que as histórias em quadrinhos representam uma estratégia educativa com enorme potencial para a aprendizagem, pois facilita o interesse e desenvolve uma atitude favorável dos/as alunos/as para com a aprendizagem de conteúdos educativos. Convertem-se em um motivador permanente para as atividades em sala de aula e facilitam a construção de conhecimentos e aprendizagens significativas, porque estabelecem vínculos entre os conhecimentos dos/as alunos/as e os conhecimentos adquiridos.

O estudo aprofundou a consideração da utilização das histórias em quadrinhos em sala de aula, analisando as possibilidades culturais dos exemplares do *Capitão América*.

Conclui-se, nesse sentido, que as possibilidades para utilização de histórias em quadrinhos, utilizando como exemplo os quadrinhos do *Capitão América* na sala de aula são imensas e dependem tanto do interesse do/a professor/a em fazer uso de uma linguagem iconográfica, como de seu preparo para utilizá-la e da motivação prévia dos/as alunos/as. Em qualquer caso, é uma linguagem expressiva cuja utilização deve responder a um planejamento didático no qual se estabeleçam claramente quais são as intenções educativas do uso desse meio.

Quanto às suas possibilidades culturais, destaca-se que além de favorecerem práticas inovadoras de transmissão dos conhecimentos necessários, proporcionam uma variedade de usos, dentre os quais se pode destacar a construção de uma identidade comunitária e social, a transmissão de valores culturais, a preservação de elementos históricos, a reafirmação de práticas tradicionais, a aproximação entre identidades e o desenvolvimento de práticas educacionais com finalidades didáticas e lúdicas.

Por fim, trato da importância da aplicação do *Capitão América* à prática docente de História, discorrendo sobre recursos educativos de apoio ao ensino da Segunda Guerra Mundial.

Portanto, as histórias em quadrinhos são um recurso útil e fundamental para dotar os/as alunos/as de uma série de habilidades que lhe permitem pensar historicamente. Permitem que o/a aluno/a construa esquemas de conhecimentos científicos e mais profundos para compreender melhor a complexa rede de fenômenos, estruturas e processos históricos interrelacionados em cada tema proposto. Ainda, permitem desenvolver nos/as alunos/as as habilidades relacionadas à capacidade de identificar, contextualizar e confirmar, que são próprias do pensamento histórico e que desenvolvem o pensamento crítico em relação à história.

Assim, são poderosos recursos didáticos, melhorando na compreensão dos conteúdos, na memorização de fatos, épocas, figuras e datas, motivando a aprendizagem, despertando o interesse dos/as alunos/as e favorecendo aprendizagens significativas em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Lúcia Maria de; MARINHO, Elyssa Soares. História em quadrinhos: um gênero para sala de aula, In: NASCIMENTO, Luciana; ASSIS, Lúcia Maria de; OLIVEIRA, Aroldo Magno de (org.). **Linguagem e ensino do texto: teoria e prática**. São Paulo: Blücher, 2016, p. 115 -126.

ALMEIDA, Milton J. **Imagens e sons: a nova cultura oral**. 8 Ed. São Paulo: Editora Cortez, 2012.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela Total: mito-ironias da era do virtual e da imagem**. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

CARDOZO, José Carlos da Silva. **Histórias em quadrinhos e relações internacionais: análise das edições do Capitão América publicadas entre 2017 e 2018**. Campos Neutrais – Revista Latino-Americana de relações Internacionais, vol. 2 número 2, Santa Vitória do Palmar – RS. Maio de 2020.

CAMPOS, Carlos Eduardo da Costa. **História em quadrinhos em perspectiva para o ensino de História**. Rio de Janeiro: Desalinho, 2020.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015.

CHAGAS, Luciana Zamprogne. **Capitão América: Interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de Histórias em Quadrinhos**. Revista Ciências Sociais da Universidade Federal do Espírito Santo, Ed. 03, vol. 1, junho, p. 134/162, 2008.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

FANTINATO, Maria Cecília; FREITAS, Adriano Vargas. **Etnomatemática: concepções, dinâmicas e desafios**. São Paulo: Paco Editorial, 2018.

FERREIRA, Marinalva da Silva; REHFELDT, Márcia Jussara Hepp; SILVA, Jacqueline Silva da. Ferramenta digital para a produção de histórias em quadrinhos: análises de situações de aprendizagem numa turma de primeiro ano do ensino fundamental. **Kirikê: Pesquisa em Ensino**. n. 4, mai./2018, p. 25-31.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. 51. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

GADOTTI, Moacir. **Boniteza de um sonho**: ensinar-e-aprender com sentido. 2. ed. São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2011.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antônio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. Livro Digital. São Paulo: Moderna, 2014.

MANGUEL, Alberto. **Lendo Imagens**. Livro Digital. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

MISKULIN, Rosana Giaretta Sguerra; AMORIM, Joni de Almeida; SILVA, Mariana da Rocha Corrêa. **Histórias em Quadrinhos na Aprendizagem de Matemática**. Disponível em http://miltonborba.org/CD/Interdisciplinaridade/Encontro_Gaicho_Ed_Matem/cientificos/CC45.pdf. Acesso em 15 jun 2021.

NASCIMENTO, Aparecida de Fátima Assis do, Os super heróis e o ensino de História. XIV Encontro de História da ANPUL – MS. 2018. Disponível em: http://www.encontro2018.ms.anpuh.org/resources/anais/9/1540938649_ARQUIVO_OsSuperHeroiseoEnsinodeHistoria.pdf Acesso em: 20 de fev, 2021.

PORTUGAL, Ana. A utilização de história em quadrinhos no ensino de História. **Revista Camine**: Caminhos da Educação, Franca, v. 7, n. 2, p. 201 – 211, 2015.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2013.

RAMA, Ângela. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 9 Ed. São Paulo: Contexto, 2013.

SAIDENBERG, Ivan. **A história dos quadrinhos no Brasil**. Livro Digital. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2013.

SANTOS, Rafael de Souza. **A História e o ensino de História nos quadrinhos do Capitão América**. Fls. 57. Universidade Federal de Sergipe, São Cristovão, 2019.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS**, São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012.

SETÚBAL, Flávia Meneguelli Ribeiro; REBOUÇAS, Moema Lúcia Martins. Quadrinhos e educação: uma relação complexa. **Revista Brasileira de História da Educação**, v.15, n.1, a. 37, p. 301-334, jan./abr.2015.

VILELA, Túlio. Os quadrinhos na aula de História. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. Livro Digital. São Paulo: Contexto, 2012, p. 105-129.