

## O uso da Cultura Pop nas aulas de História

Renato Fernandes Lobo<sup>1</sup>, PUC - SP

### Resumo

O artigo expõe argumentos convenientes ao emprego de produtos da cultura pop em sala de aula, considerando seu potencial lúdico ao processo pedagógico, principalmente na disciplina de História. Nesse sentido, o pensamento de Umberto Eco (1990) sobre Cultura de Massa e as reflexões de Waldomiro Vergueiro (2014) sobre o uso dos quadrinhos no ambiente escolar, possibilitaram a criação de uma base teórica para o desenvolvimento de projetos que relacionem temas transversais, como a defesa dos direitos humanos, com o universo dos quadrinhos de super-heróis.

**Palavras-Chave:** Cultura Pop, Cultura de Massa, Quadrinhos.

### Abstract:

The article presents convenient arguments to the use of pop culture products in the classroom, considering its ludic potential to the pedagogical process, especially in the discipline of history. In this sense, the thoughts of Umberto Eco (1990) on mass culture and the reflections of Waldomiro Vergueiro (2014) on the use of comic books in the school environment enabled the creation of a theoretical basis for the development of projects that relate transversal themes, such as the defence of human rights, with the universe of superhero comic books.

**Keywords:** Pop Culture, Mass Culture, Comic books.

### Introdução

O presente artigo busca defender o uso dos produtos da chamada cultura pop no ambiente escolar, focando principalmente nas histórias em quadrinhos de super-heróis, partindo de um exemplo concreto de construção e de execução de um projeto de pesquisa, que teve como produto final um artigo científico resumido, elaborado por um aluno do 7º Ano do Ensino Fundamental II, do Colégio Progressão<sup>2</sup>, que surgiu a partir de um estudo sobre os *X-Men*, famoso grupo de jovens mutantes, com habilidades especiais, recorrentes em produções cinematográficas, animações e quadrinhos. Esse resumo de artigo foi apresentado no *Congresso de Iniciação Científica Teen*, da Universidade de Taubaté (UNITAU) e, posteriormente, publicado nos anais do evento.

Nesse sentido, foi importante primeiro compreender e definir o que seria a cultura pop e estabelecer o seu alcance e seu apelo com o público infanto-juvenil. Para estabelecer essa discussão, foi importante a leitura da obra *Apocalípticos e Integrados* (ECO,

---

<sup>1</sup> Doutorando em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Mestre em Desenvolvimento Humano pela Universidade de Taubaté, Graduado em História pela Universidade de São Paulo, atua como professor de História, Filosofia e Sociologia na rede privada e pública de ensino.

<sup>2</sup> Trata-se de um colégio privado, localizado município de Taubaté/SP.

1990), do intelectual italiano Umberto Eco, relevante por sintetizar diferentes visões sobre a cultura de massa.

Para defender o uso de quadrinhos de super-heróis como uma ferramenta lúdica no cotidiano escolar, apesar de ser produto da indústria cultural, foi utilizado o pensamento de Waldomiro Vergueiro (2014), que serve para legitimar esse tipo de produção como portadores de valores culturais específicos.

Por fim, esse embasamento teórico serviu para legitimar e embasar o desenvolvimento do projeto de iniciação científica, que procurou relacionar o contexto histórico dos Estados Unidos da América durante a década de 1960 com a criação dos *X-Men*.

## Cultura Pop

De maneira geral é possível afirmar que a cultura pop está diretamente ligada à lógica de mercado e suas formas de produção e de consumo, intimamente vinculada com a chamada indústria cultural. De acordo com Soares:

Atribuímos cultura pop, ao conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento; se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura (música, cinema, televisão, editorial, entre outras) e estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante (SOARES, 2014, p. 140).

Desse modo, não é possível compreender o pop sem mencionar a cultura de massa, de acordo com Umberto Eco, esta surge quando o povo passa a ter um protagonismo maior sobre a coisa pública, contudo o modo de se divertir, de “[...] pensar, de imaginar, não nasce de baixo: através das comunicações de massa, ele lhes é proposto sob a forma de mensagens formuladas segundo o código da classe hegemônica” (ECO, 1990, p. 24).

A massificação de produtos culturais só foi possível com aperfeiçoamentos técnicos, que permitiram a reprodutibilidade dos mesmos, pois produção industrial e a difusão em escala global são os elementos cruciais da cultura massificada, tais elementos desenvolveram-se gradativamente, sendo a invenção da imprensa o primeiro grande desenvolvimento técnico nesse sentido, pois a partir desse avanço é correto afirmar:

[...] que a reprodutibilidade em série, bem como o fato de a clientela aumentar numericamente e ampliar seu raio social, impunham uma rede de condições suficientemente forte para caracterizar a fundo esses libretos, a ponto de fazer deles um gênero em si, com seu próprio senso trágico, do heroico, da moral, do sagrado, do ridículo, adaptado ao gosto e ao *ethos* de um ‘consumidor médio’ - médio entre os ínfimos (ECO, 1990, p. 13).

Embora a lógica capitalista ainda não estivesse consolidada no início da Idade Moderna, com a invenção da imprensa gradativamente surgiu o leitor médio, que possibilitou a consolidação de um público de uma cultura mediana, algo fundamental para a massificação dos produtos da indústria cultural, que precisam ser consumidos por muitas pessoas.

Produzir arte para ser consumida em massa, em vez de se ter o foco em alcançar altos níveis estéticos, passou a ser a tônica da indústria cultural, que estabeleceu a chamada cultura de massa com seus produtos, esse processo tornou-se claro durante o século XX, onde muitos preocupavam-se com a deterioração da arte.

Nesse contexto, o termo pop aproxima-se dos valores e da estética do movimento artístico conhecido como *Pop Art*, que surgiu no final da década de 1950 no Reino Unido e nos Estados Unidos e que refletia sobre a massificação da cultura no contexto capitalista:

Estávamos diante de um momento histórico em que a discussão implantada era a da existência de uma estética de massas, tentando achar a definição do que seria a Cultura Pop, mas neste momento, aproximando-a do que se costumava chamar de 'kitsch'. Temos, então, no contexto da língua inglesa, o pop como o 'popular midiático' em consonância com os ecos das premissas conceituais da Pop Art. Estas aproximações norteiam o uso do pop e também fazem pensar que a principal característica de todas as expressões é, deliberadamente, se voltar para a noção de retorno financeiro e imposições capitalistas em seus modos de produção e consumo (SOARES, 2014, p. 143-144).

De acordo com o professor Martin César Feijó, em texto da jornalista Eliza Kobayashi, “[...] trata-se de um tipo de arte que tenta reproduzir ícones dos meios de comunicação, em uma época que coincide com o auge do cinema e da televisão e com a explosão de certas bandas e artistas, como os Beatles” (KOBAYASHI, 2009), dessa maneira é possível afirmar que a produção em massa atrelada à difusão midiática gerou uma cultura globalizada, que tende a se tornar popular em diferentes regiões do planeta.

Antes de concluir, é importante enfatizar e perceber, que o termo cultura pop, aqui usado, relaciona-se ao termo oriundo dos EUA, pois no Brasil, o termo *pop* relaciona-se não só com a produtos da indústria cultural, mas também com o popular, que na cultura estadunidense seria o *folk*. Por isso é pertinente esclarecer que, neste artigo, o termo cultura pop estará sempre relacionado ao “[...] contexto do entretenimento e dos agentes das indústrias de cultura” (SOARES, 2014, p. 143).

### **O preconceito contra produtos da Cultura Pop**

A arte massificada quase sempre foi vítima de um preconceito acadêmico velado, ou aberto. A visão da Escola de Frankfurt muitas vezes configurou-se como uma barreira para reconhecer o valor e a importância desse tipo específico de cultura para estudos mais aprofundados. De acordo com essa visão:

Sob o poder do monopólio, toda cultura de massas é idêntica, e seu esqueleto, a ossatura conceitual fabricada por aquele, começa a se delinear. Os dirigentes não estão mais sequer muito interessados em encobri-lo, seu poder se fortalece quanto mais brutalmente ele se confessa de público. O cinema e o rádio não precisam mais se apresentar como arte. A verdade de que não passam de um negócio, eles a utilizam como uma ideologia destinada a legitimar o lixo que propositalmente produzem. Eles se definem a si mesmos como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores gerais suprimem toda dúvida quanto à necessidade social de seus produtos (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 114).

Como a cultura pop nasce a partir da cultura de massa, suas produções artísticas seriam o lixo que os consumidores são obrigados a comprar de uma indústria monopolista e repetitiva. Ninguém nega que a Indústria Cultural visa obter o maior lucro possível e que isso vem em primeiro lugar, em detrimento de suscitar uma crítica ao sistema ou de qualquer tipo de reflexão mais profunda.

Contudo, reconhecer tal fato não pode impedir que as produções dessa cultura sejam analisadas caso a caso, de maneira pormenorizada, para além da análise dos agentes de produção, seria necessário “um estudo concreto dos produtos e das maneiras pelas quais são eles, na verdade, consumidos” (ECO, 1990, p. 19).

De acordo com Umberto Eco, essa postura crítica exagerada e fatalista em relação à Indústria Cultural é chamada de apocalíptica; já uma postura otimista, mas pouco crítica é denominada de integrada, nela o autor reconhece que “[...] é profundamente injusto subsumir atitudes humanas – com toda a sua variedade, com todos os seus matizes – sob dois conceitos genéricos e polêmicos como ‘apocalíptico’ e ‘integrado’” (ECO, 1990, p. 7), mas essas categorias servem de maneira didática para ilustrar visões extremas sobre a cultura de massa, tanto negativas, quanto positivas.

É necessário um posicionamento intermediário, reconhecendo que embora a mercantilização da arte gere limitações aos artistas, ao mesmo tempo, permite perceber as gratas exceções, as chamadas brechas dentro da própria indústria:

Cabe aqui uma retranca: os estúdios Fox, com sede nos Estados Unidos, que realizam/financiam obras como o blockbuster “X Men” (adaptação da famosa história em quadrinhos e profundamente enraizado na estética do “cinemão-pipoca” de Hollywood) é o mesmo que distribui no mercado mundial as obras

mais recentes do cineasta espanhol Pedro Almodóvar (“Fale com Ela”, “A Pele que Habito”, entre outros). Cabe aqui perceber as “brechas” nas lógicas de produção e consumo: diante de um estágio avançado das lógicas do capitalismo e do marketing, não sabe pensar o estúdio somente como uma instituição que visa única e deliberadamente o lucro. Sim, o lucro e o retorno financeiro com uma obra são ainda as molas propulsoras da existência das instituições na cultura. No entanto, há, atualmente, disposições do marketing que precisam posicionar estúdios como marcas num mercado global e plural. Com isso, apoiar, distribuir e “assinar embaixo” de filmes “menores”, de cinematografias fora do eixo de Hollywood, é uma importante retransmissão de posicionamento de mercado (SOARES, 2014, p. 148).

Não perceber que as ditas produções intelectualmente, muitas vezes, remete a uma posição intelectual elitista, “[...] porque, no fundo, há sempre a nostalgia de uma época em que os valores da cultura eram um apanágio de classe e não estavam postos, indiscriminadamente, à disposição de todos” (ECO, 1990, p. 36).

É interessante perceber que os avanços técnicos permitiram a reprodutibilidade em grande escala de produtos culturais, tal fato acabou com uma barreira entre a cultura da elite com a cultura popular, pois ambas acabaram entrando no mesmo campo mercadológico, por exemplo, seja o disco de vinil, o CD, ou o *Spotify*, ouvir um clássico da música erudita não é mais caro do que uma música popular massificada, Umberto Eco já havia percebido isso ao afirmar que “[...] o homem que assobia Beethoven porque ouviu pelo rádio já é um homem que embora ao simples nível da melodia, se aproximou de Beethoven” (ECO, 1990, p. 45).

A cultura pop não nasceu ao mesmo tempo que a cultura de massa, pois é posterior a esta, nas palavras de Martin César Feijó, em texto publicado no site da Revista Nova Escola, o “[...] pop já faz parte do universo das mídias individuais ou em rede. Essa individualidade, que tem um cunho massivo — e não de massa —, se refaz por meio de diferentes combinações que cada indivíduo ou consumidor é capaz de criar como novidade” (KOBAYASHI, 2009).

Em outras palavras, o pop está inserido no contexto da reprodutibilidade técnica e da difusão midiática, as expressões dessa cultura não estabelecem barreiras entre o original e a cópia, é justamente essa característica que torna possível a disseminação por todo o globo, a quantidade desses produtos é tamanha que possibilita que cada consumidor tenha muitas opções de consumo, provavelmente as maiores expressões dessa cultura sejam as histórias em quadrinhos, os filmes de cinema e as músicas.

Os produtos da cultura pop, ao mesmo tempo que são massificados em escala global, criam grupos de consumidores específicos, que adquirem características próprias, de acordo com Soares:

É do encontro entre esta noção de pertencimento global e cosmopolita, com as marcas específicas locais e ainda diante das próprias filigranas dos indivíduos que emergem esta sensibilidade pop a que me refiro; sensibilidade esta que parece conectar indivíduos do mundo inteiro seja sob a retranca daqueles que se fantasiam de personagens de histórias em quadrinho ou de cinema, os cosplays; ou mesmo em função da cultura dos fãs, da ideia de uma comunidade específica que pode ignorar territorialidades, marcas das línguas diferentes, mas existe diante de uma marca simbólica ancorada no midiático (SOARES, 2014, p. 147).

Por fim, vale destacar que estudar as manifestações culturais pop, não pode ser uma busca por resquícios da alta cultura perdida no mar de lixo da massificação, mas sim buscar compreender os valores estéticos próprios dessas manifestações, pois hoje praticamente todos os produtos da alta, da média, ou da baixa cultura, são comercializados como mercadorias, sendo que a mesma pessoa pode consumir os mais variados tipos de produtos, por vezes aquele que assistiu ao filme dos *X-Men* é o mesmo que vai em sessões especiais para assistir ao filme do Pedro Almodóvar, como resume Umberto Eco: “[...] só aceitando a visão dos vários níveis como complementares e todos eles fruíveis pela mesma comunidade de fruidores, é que se pode abrir caminho para uma melhoria cultural do *mass media*” (ECO, 1990, p. 59).

### **Cultura Pop na Sala de Aula**

Os produtos da cultura pop estão disseminados em nossa sociedade, os alunos, da Educação Básica, muitas vezes chegam repletos de informações de jogos de videogame, filmes de super-heróis, clipes de artistas internacionais, quadrinhos variados, estabelecendo entre si uma comunicação dinâmica sobre suas opiniões acerca desses produtos, tudo isso potencializado pelas redes sociais.

Deste modo, é proveitoso e útil usar essa cultura tão fascinante para desenvolver nos jovens e nas crianças as habilidades, as competências e os conteúdos do ensino formal. Por exemplo, existem personagens da cultura pop que transitam por vários tipos de mídia, como os super-heróis, que surgiram nos quadrinhos e que rapidamente ganharam programas de rádio, animações televisivas, jogos de videogames e até tornaram-se superproduções cinematográficas de Hollywood. Por isso esses personagens, com forte apelo na cultura pop, são ideais para se trabalhar várias áreas do conhecimento.

Existem diversificadas publicações que demonstram a pertinência de se estudar os super-heróis não só entre as crianças e os jovens, mas também entre os adultos, pode-se citar: A relação entre os valores desses personagens e a filosofia, na coletânea coordenada por Willian Irwing (2005); A ligação dos super-heróis com a mitologia, na obra de Grant Morrison (2012);

A inspiração religiosa e esotérica na concepção dos super-heróis dos quadrinhos, presente no livro de Christopher Knowles (2008).

É interessante notar que os estudos mencionados evidenciam a possibilidade de leituras mais aprofundadas de personagens midiáticos, os super-heróis dos quadrinhos, pois através deles é possível refletir sobre a própria indústria de entretenimento de massa, que já invadiu a nossa sociedade, como afirma Umberto Eco:

O universo das comunicações de massa é – reconheçamo-lo ou não – o nosso universo; e se quisermos falar de valores, as condições objetivas das comunicações são aquelas fornecidas pela existência dos jornais, do rádio, da televisão, da música reproduzida e reproduzível, das novas formas de comunicação visual e auditiva. Ninguém foge a essas condições, nem mesmo o virtuoso, que, indignado com a natureza inumana deste universo da informação, transmite o seu protesto através dos canais de comunicação de massa, pelas colunas do grande diário, ou nas páginas do volume em paperback, impresso em linotipo e difundido nos quiosques das estações (ECO, 1990, p. 11).

Mesmo as grandes expressões artísticas, os grandes artistas para serem reconhecidos são obrigados a entrar no jogo da comunicação de massa, mesmo os que não tem apoio de grupos midiáticos, acabam utilizando recursos tecnológicos para difundir sua produção, adaptando-se à regras desses meios, um exemplo atual é o *Youtube*, plataforma na qual você pode encontrar os cliques de lançamento de músicas de grandes ícones da Indústria Cultural, concertos de grandes orquestras de todo mundo, ou o sertanejo que toca sua moda de viola para sua comunidade.

A especificidade do pop reside em um tipo de arte que desde sua concepção é produzida para ser massificada, contando com grande suporte midiático, “não podemos negar que essas manifestações culturais, além de influenciar a própria sociedade, também são diretamente influenciadas por ela, e que o acesso a elas se encontra hoje de maneira cada vez mais facilitada” (BRASIL; ERCOLE; ZABLONSKY, 2015, p. 42).

Desse modo, os projetos de pesquisa no contexto escolar são importantes para aumentar a criticidade dos alunos sobre as manifestações da cultura pop, que estão disseminadas por todas as esferas sociais, cabendo ao professor o papel de mediador, fornecendo as ferramentas necessárias para que o aluno se torne protagonista na construção de seu próprio saber, como afirma Paulo Freire: “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção (FREIRE, 1996, p. 47).

## **Quadrinhos na Sala de Aula**

Entre as várias expressões da cultura pop, a razão de se trabalhar com quadrinhos decorre do fato deles representarem “[...] hoje, no mundo inteiro, um meio de comunicação de massa de grande penetração popular” (VERGUEIRO, 2014 p. 7), cujo os personagens, os super-heróis, possuem forte apelo com os jovens, é incrível “[...] a paixão e encantamento que este gênero textual desperta nas crianças jovens” (SEVERO, M.; SEVERO, D., 2015, p. 7), dessa maneira os quadrinhos podem ser um meio lúdico para aprimorar as habilidades e competências dos alunos nas mais variadas áreas do conhecimento.

Contudo, fazer uso e estudar quadrinhos no ambiente escolar representa um grande desafio, principalmente porque ainda persiste no meio intelectual uma certa resistência a esse tipo de linguagem, de acordo com Waldomiro Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos:

Consideradas, por seus detratores, menos nobres do que outros produtos culturais midiáticos – como as produções cinematográficas, reconhecidas como uma forma de arte desde o início do século XX —, as histórias em quadrinhos despertavam desconfiança e desdém ou simplesmente ojeriza nos teóricos da comunicação. Há menos de meio século, os estudos paulatinamente passaram a analisar e a valorizar as narrativas gráficas sequenciais por seus aspectos estéticos e temáticos (VERGUEIRO; SANTOS, 2014, p. 4365).

Apesar da valorização e prestígio das histórias em quadrinhos se consubstanciar em um crescente, as mesmas continuam sendo vistas como mera diversão ou entretenimento por muitas pessoas e ainda existem aqueles que mantêm o antigo pensamento de que essas histórias “[...] poderiam afastar crianças e jovens de leituras ‘mais profundas’, desviando-os assim de um amadurecimento ‘sadio e responsável’” (VERGUEIRO, 2014, p. 8).

Grande gama da crítica dirigida aos quadrinhos parte da postura dos pensadores da Escola de Frankfurt em relação à Indústria Cultural, já que as histórias produzidas por grandes editoras seguem os preceitos dessa indústria, além disso também existe a ideia de que os gibis são lidos somente por crianças, que por sua vez “[...] deu origem a trabalhos que enfatizavam uma suposta influência nefasta dos quadrinhos na formação de crianças e adolescentes” (BAHIA, 2012, p. 342).

O ponto alto dessa crítica veio através do psiquiatra Fredric Wertham, alemão radicado nos Estados Unidos, que se aproveitou do clima de desconfiança generalizada durante a década de 1950 “[...] para uma campanha de alerta contra os pretensos malefícios que a leitura de histórias em quadrinhos poderia trazer aos adolescentes norte-americanos” (VERGUEIRO, 2014, p. 11), para derrotar essas histórias em sua guerra moralista:

Dr. Wertham publicou seu livro mais conhecido, sugestivamente chamado *The Seduction of the Innocent*. Ao apresentar seus estudos, descrever com detalhes inúmeros estudos de caso e reafirmar suas conclusões sobre os efeitos maléficos dos quadrinhos em jovens e crianças, Dr. Wertham provia para os inimigos da indústria de quadrinhos o aval científico que eles precisavam em sua campanha contra as HQs (BAHIA, 2012, p. 342).

O resultado dessa cruzada contra as histórias em quadrinhos foi a criação do *Comics Code Authority*, uma espécie de autocensura das editoras estadunidenses, com o objetivo de tranquilizar os pais sobre o conteúdo das histórias. No campo educacional o efeito devastador, essas histórias passaram a representar todos os possíveis males na formação de crianças e de adolescentes.

A situação dos quadrinhos somente começou a melhorar quando novos pesquisadores da área de comunicação perceberam as falhas nas conclusões de Wertham, em uma terminologia de Umberto Eco (1990), foi construída uma visão menos apocalíptica.

As narrativas estabelecidas por imagens sequenciais foram gradativamente redescobertas como uma potente forma de linguagem, capaz de transmitir mensagens com eficiência, de acordo com Vergueiro (2014), a partir desse reconhecimento foram usadas de diversas modos, que podem ser sistematizados da seguinte forma: os quadrinhos passaram a ser utilizados para transmitir ensinamentos religiosos católicos; para fazer propaganda ideológica na China Maoísta; para aperfeiçoar manuais de treinamento militar nos Estados Unidos.

Com relação ao uso ideológico, vale a pena destacar o trabalho de Ariel Dorfman e Armand Mattelart, segundo o qual a “[...] ideologia subjacente aos quadrinhos deforma a realidade levando os leitores à passividade política” (1980, p. 65), esse visão sobre os quadrinhos foi desenvolvida no período da Guerra Fria, no qual havia a polarização maniqueísta entre EUA e URSS, deste modo os quadrinhos estadunidenses seriam simplesmente mecanismos de naturalizar o *status quo* capitalista, tal visão não está errada, mas nesse mesmo período surgiram histórias inspiradas em minorias discriminadas, como é o caso dos *X-Men*, grupo de mutantes discriminados pelos seres humanos ‘normais’, a luta por aceitação desses personagens reflete e reforça a luta pelos direitos civis dos negros da década de 1960, a bandeira da igualdade racial rompe com a histórica dominação branca tão comum nos Estados Unidos.

Por isso é correto concluir, que os quadrinhos devem ser estudados para que os alunos, enquanto leitores, percebem as ideias que estão sendo transmitidas de maneira consciente, pois dessa forma o conceito clássico marxista de ideologia, ou seja, um conjunto de ideias falsas que visa alienar as pessoas da exploração, possa ser transformado em um conjunto de ideias que sirva para refletir sobre a realidade, através de sua representação assumidamente fantasiosa.

No ambiente escolar, os quadrinhos começaram a ser usado primeiramente na Europa, a partir de 1970, tratava-se de uma ferramenta capaz de tornar o processo de aprendizagem algo mais lúdico, gradativamente essa tendência espalhou-se pelo mundo.

No Brasil, principalmente após a avaliação realizada pelo Ministério da Educação a partir de meados dos anos de 1990, muitos autores de livros didáticos passaram a diversificar a linguagem no que diz respeito aos textos informativos e às atividades apresentadas como complementares para os alunos, incorporando a linguagem dos quadrinhos em suas produções (VERGUEIRO, 2014, p. 20).

É possível concluir que pesquisas utilizando os quadrinhos como fontes históricas são úteis para o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias para a formação de um cidadão consciente, que consegue ler e interpretar adequadamente histórias em quadrinhos, que na atualidade podem ser considerados um dos principais produtos culturais.

No contexto da disciplina de História, o professor pode contribuir evidenciando que qualquer tipo de “[...] criação artística não é fruto apenas da imaginação do autor, mas, também, daquilo que ele viu, leu, viveu etc. Afinal, o artista não é alguém que vive isolado do mundo, alheio à realidade que o cerca. Ele é parte de uma sociedade real, em época e lugar específicos” (VILELA, 2014, p. 76).

### **Projeto de Iniciação Científica com Histórias em Quadrinhos**

A pesquisa foi desenvolvida no Colégio Progressão, da rede privada, no município de Taubaté, com um aluno do sétimo ano do Ensino Fundamental II. A ideia de se trabalhar quadrinhos surgiu a partir da observação do hábito de leitura do discente, que sempre levava histórias em quadrinhos de super-heróis para a escola para ler nas horas vagas, sem que isso atrapalhasse sua sociabilidade, pois essas mesmas histórias se transformavam em assunto na relação com os colegas.

A escola possui um evento anual de apresentação dos trabalhos mais elaborados para o público externo, a partir dessa perspectiva o aluno foi convidado para desenvolver um trabalho de pesquisa sobre os super-heróis, para ser apresentado tanto no evento da própria escola, como também em um congresso de iniciação científica voltado para pesquisas do Ensino Fundamental II, promovido pela Universidade de Taubaté (UNITAU). A ideia era relacionar os quadrinhos com algum tema vinculado à disciplina de história, ministrada pelo professor orientador.

O aluno, que é um seguidor dos quadrinhos da editora estadunidense Marvel Comics, gostou da sugestão do professor de trabalhar a questão da discriminação e aceitação

das diferenças a partir das histórias dos *X-Men*, grupo de jovens com habilidades especiais devido à mutação genética.

Para ser uma pesquisa de caráter histórico, foi estabelecida como fonte primária a primeira edição lançada desse grupo de heróis (*X-MEN*, 1963), que foi lida tendo como referência o contexto dos Estados Unidos na época da publicação da própria revista, além disso, o professor orientador selecionou textos de livros que analisam a questão dos super-heróis.

Após reunir o material necessário, o aluno sintetizou em textos manuscritos as principais ideias e estabeleceu um diálogo constante com o professor, que o orientou em relação as partes que compõe o artigo e que são exigidas pelas normas do congresso.

Para além dessas etapas de desenvolvimento, é importante ressaltar que o professor que conduziu o trabalho é pesquisador na área de quadrinhos, possuindo um bom conhecimento sobre o tema, embora seja importante ressaltar esse ponto, a ideia é que não exista dicotomia entre o ato de pesquisar e o de ensinar, pois como defende Paulo Freire:

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses fazeres se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquisa para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquisa para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade (1996, p. 29).

Desse modo, o professor pesquisador deve estar atento ao apoio de leis que justifiquem a iniciativa de desenvolver práticas inovadoras de promover a autonomia do educando na construção de seu próprio conhecimento, além de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais interessante e contextualizado, o currículo do Estado de São Paulo de Ciências Humanas afirma que o professor de História deve ter:

[...] disposição para resistir às práticas monótonas e repetitivas que substituíram as antigas ladainhas entoadas pelos sacerdotes, do sempre lembrado ensino tradicional, por um igualmente prejudicial alheamento assentado na crença de que é possível levar a aprender sem o compromisso maior de ensinar e orientar (SÃO PAULO. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO, 2010, p. 32).

Aproveitar os interesses do próprio educando para tornar mais interessante o entendimento do conteúdo histórico, além de trabalhar habilidades de leitura e de pesquisa, é possível através de uma leitura mais aprofundada de um produto da cultura pop, produzido pela indústria cultural, que, por mais que muitos considerem superficial, pode ter camadas de interpretações mais ricas a partir da capacitação do leitor.

Também vale mencionar que o conhecimento prévio do professor sobre os quadrinhos contribuiu para a escolha dos *X-Men*, justamente porque esse grupo permite um debate sobre temas importantes como o preconceito e discriminação, tendo de maneira implícita a defesa da igualdade e da efetivação de direitos de minorias, mesmo que isso apareça em uma história repleta de ficção.

As histórias mais fantasiosas podem refletir a realidade de seu tempo e tratar de questões pertinentes para o ensino de História. Os *X-Men*, conhecidos super-heróis mutantes dos quadrinhos, adaptados com grande sucesso para o cinema, são um exemplo disso. Criados por Stan Lee e Jack Kirby no início da década de 1960, eles refletem determinados aspectos da sociedade norte-americana daquela época, e ainda atuais: a discriminação racial, a campanha dos Direitos Civis, liderada pelo pastor Martin Luther King, e os conflitos étnicos nos Estados Unidos (VILELA, 2014, p. 79).

Os *X-Men* foram criados a partir de uma ideia diferente em relação aos seus poderes, que representavam uma diferença com relação às pessoas normais, ou seja, um motivo para serem discriminados, por isso esses personagens tinham “[...] poucas opções senão crescer com várias habilidades e escondê-las. Os temas incluíam preconceito, aceitação, tolerância e racismo, na cola do movimento dos direitos civis no mundo real” (ROBB, 2017, p. 152).

Um tema que deve ser trabalhado por todos os professores em todas as disciplinas, visando a construção de uma sociedade mais justa, na qual a dignidade humana seja preservada, é a defesa dos Direitos Humanos, conforme apontam as Diretrizes Nacionais Curriculares:

Os Direitos Humanos se caracterizam pelo seu caráter transversal e, por isso, devem ser trabalhados a partir do diálogo interdisciplinar. Como se trata da construção de valores éticos, a Educação em Direitos Humanos é também fundamentalmente vivencial, sendo-lhe necessária a adoção de estratégias metodológicas que privilegiem a construção prática destes valores. Tendo uma perspectiva de globalidade, deve envolver toda a comunidade escolar: alunos/as, professores/as, funcionários/as, direção, pais/mães e comunidade local (BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2013, p. 523).

Trabalhar questões ligadas aos Direitos Humanos utilizando histórias em quadrinhos é uma possibilidade legitimada no Currículo do Estado de São Paulo, que defende que o aluno tome consciência de seu papel transformador na criação de uma sociedade melhor para si e para os outros. Para isso se realizar:

[...] torna-se necessário desenvolver a capacidade de usar criticamente fontes de informação variadas, o que possibilitará o questionamento responsável da realidade, levando à formulação de problemas e ao encaminhamento de

soluções adequadas e decididas coletivamente (SÃO PAULO. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO, 2010, p. 30).

Os quadrinhos permitem esse exercício crítico e são fontes históricas importante do momento no qual foram produzidos, permitindo reconstituir o cenário de transformações históricas, sendo que a discussão sobre os direitos das minorias é muito importante na construção de uma sociedade que respeite a dignidade humana, nesse sentido “[...] as escolas assumem importante papel na garantia dos Direitos Humanos, sendo imprescindível, nos diversos níveis, etapas e modalidades de ensino, a criação de espaços e tempos promotores da cultura dos Direitos Humanos” (BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2013, p. 521).

Através desse trabalho, foi possível criar junto com o aluno um resumo de artigo, que foi aprovado e publicado nos anais do evento<sup>3</sup>, além de ser apresentado através de um *banner* tanto no congresso de iniciação científica, quanto no evento anual da própria escola, que despertou o interesse do público, mostrando que um produto da cultura pop pode, a partir de uma leitura mais aprofundada, transmitir uma mensagem de respeito às diferenças e de efetivação dos direitos civis das minorias

## Conclusão

Trabalhar com produtos da cultura pop, que estão presentes no cotidiano dos alunos pode ser uma oportunidade para tornar a pesquisa histórica mais interessante, aumentando o apelo da disciplina junto aos mais jovens.

O desenvolvimento de trabalhos de pesquisa pode servir como um meio de trabalhar questionamentos e curiosidades dos próprios estudantes, que muitas vezes não são devidamente trabalhados em sala de aula, devido às necessidades de cumprimento do conteúdo curricular, algo presente principalmente na rede privada.

Os quadrinhos como fonte de pesquisa possibilitam o desenvolvimento de projetos não só na área de história, mas de caráter interdisciplinar e transdisciplinar, pois permite várias abordagens.

## Fontes

X-MEN. NewYork: Marvel, n.1, 1963. Disponível em: <https://hqbr.com.br/home>. Acesso em: 08 de jul. 2017.

---

<sup>3</sup> LOBO, R. F. A relação entre os X-Men e o Movimento Negro: Discriminação e Preconceito. In: VI CICTED / III ENIC TEEN, 2017, Taubaté. Anais do VI CICTED / III ENIC TEEN, Taubaté: UNITAU, 2018, p. 11. Disponível em: [http://www.unitau.br/files/arquivos/category\\_154/Enic\\_Teen\\_1518109769.pdf](http://www.unitau.br/files/arquivos/category_154/Enic_Teen_1518109769.pdf). Acesso em: 13 jul. 2018.

### Referências Bibliográficas

- ADORNO, Theodor Ludwig Wiesengrund; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**: fragmentos Filosóficos. Tradução de Guido Antônio de Almeida. São Paulo: Zahar, 1985.
- BAHIA, Marcio. A legitimação cultural dos quadrinhos e o Programa Nacional Biblioteca da Escola: uma história inacabada. **Educação**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 340-351, set./dez. 2012. ISSN 1981-2582. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/11765/8391>. Acesso em: 13 ago. 2018.
- BRASIL, Isabela.; ERCOLE, Bruno.; ZABLONSKY, Mariana. Cinema, quadrinhos e a sala de aula: a revolução iraniana ganha imagem e movimento. **Cadernos de Clío**, Curitiba, v. 6, n. 2, p. 41-56, 2015. ISSN 2447-4886. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/clio/article/view/41690/27236>. Acesso em: 13 ago. 2018.
- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Diretrizes Curriculares Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.
- DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald**: comunicação de massa e colonialismo. Tradução de Álvaro Moya. 3 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 4ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. ISBN 978-85-7753-015-1. (Coleção Leitura).
- IRVING, William. **Super-Heróis e a Filosofia**: verdade, justiça e o caminho socrático. Tradução de Marcos Malvezzi. 1ª. ed. São Paulo: Madras, 2005.
- KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis**: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos. Tradução de Marcello Borges. 1ª. ed. São Paulo: Cultrix, 2008.
- KOBAYASHI, Eliza. O que é cultura pop? **Nova Escola**, julho 2009. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1528/o-que-e-cultura-pop>. Acesso em: 13 agosto 2018.
- MORRISON, Grant. **Superdeuses**. Tradução de Érico Assis. 1ª. ed. São Pulo: Seoman, 2012.
- ROBB, Brian. **A identidade secreta dos super-heróis**. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.
- SÃO PAULO. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO. **Currículo do Estado de São Paulo**: Ciências Humanas e suas ecnologias. São Paulo: SEE, 2010.
- SEVERO, Marta F. da Silva; SEVERO, David Ferreira. As hqs como ferramentas pedagógicas. **Incelências**, Maceió, v. 4, n. 1, 2015. ISSN 2178-0935. Disponível em: <http://revistas.cesmac.edu.br/index.php/inceleacias/article/view/289/211>. Acesso em: 13 ago. 2018.
- SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para estidos sobre a Cultura Pop. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 24, p. 139-152, 2014. ISSN 1982-2391. Disponível em: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14155/10727>. Acesso em: 13 ago. 2018.
- VERGUEIRO, Waldomiro. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Uso das HQS no ensino**. São Paulo: Editora Contexto, 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elisio. **As histórias em quadrinhos como objeto de estudo das teorias da comunicação.** Anais do II Congresso Mundial de Comunicação Ibero Americana. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. 2014. p. 4365-4380.

VILELA, Túlio. Os quadrinhos na aula de História. In: RAMA, A.; VERGUEIRO, W. **Como usas as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Editora Contexto, 2014.