

HISTÓRIA ANIMADA: LIMITES, POSSIBILIDADES E DESAFIOS SOBRE A UTILIZAÇÃO DE DESENHOS ANIMADOS NO ENSINO DE HISTÓRIA.

NETO, Mario Marcello¹; GANDRA, Edgar²

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

²UFPel/ Departamento de História e Antropologia / Lic. em História; edgargandra@yahoo.com.br

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é resultado de pesquisas e discussões realizadas nos Grupos de Estudos pertencentes ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID / UFPel – Humanidades). O PIBID é financiado pela CAPES a qual está nos apoiando financeiramente neste evento. Este projeto, que está em vigência na UFPel, prevê que, entre outras atividades, cada área organize e estipule momentos dos quais devem direcionar seus estudos para as mais variadas temáticas no que se refere à docência. Através de muitas discussões, chegou-se a um consenso de que seria de extrema importância estudar e analisar métodos e possibilidades de trabalhar com os vários tipos de mídias em sala de aula. No início dos estudos as mídias selecionadas foram televisão, cinema e música, temáticas estas mais comuns e fáceis de conseguir fontes bibliográficas. Porém, um tema que estava colocado à margem dos estudos que vinha sendo realizado – devido à escassez de fontes – era o desenho animado e isso fez com que essa temática chamasse a atenção do Grupo de Estudos Sobre Mídias no Ensino de História.

Este trabalho fará uma pequena análise das possibilidades, dos desafios e limites que podem ser encontrados quando se pensa em trabalhar o desenho animado como fonte histórica em sala de aula. Quando nos referimos à fontes históricas estamos tratando de um conceito que há tempos já era utilizado pelos historiadores, mas que se ampliou demasiadamente a partir da *Escola do Annales*, trazendo para seu bojo todos os vestígios produzidos pelo homem, no qual o historiador José D'assunção Barros diz que:

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

Segundo essa corrente teórica, o desenho animado também pode ser utilizado como fonte histórica. Para isso, é fundamental entender que muitos termos que são atribuídos para designar a significância do desenho animado para com seu público expectador, não se adequam com a sua real função. Para trabalhar com desenho animado em uma aula de história é necessário que se entenda os inúmeros fatores que envolvem todo o processo de desenvolvimento e criação da obra. É essencial, também, que se entenda que uma animação não reflete e nem retrata nenhum período histórico, ela representa o mesmo. Pois ao utilizarmos o termo retratar, temos a ideia de que é possível recriar momentos, sem ideias, opiniões e/ou expressões próprias, o que não é possível, por isso o conceito correto a ser utilizado é representar, pois assim, mostra que o que está sendo produzido tem um fundo

histórico, porém passível de interpretações, o que torna sua reprodução uma parcialidade da verdade, não podendo ser chamada de representação. Com isso é necessário criticá-la, tratá-la como uma fonte histórica, utilizando uma metodologia adequada para que seja possível estudá-la de maneira mais proveitosa.

2 METODOLOGIA

Este trabalho pode ser dividido em dois momentos. O primeiro é a parte em que uma revisão bibliográfica foi feita, para que fosse possível obter-se maior conhecimento sobre o que estava se discutindo atualmente no que se refere a temática que envolve desenho animado e Ensino. O segundo momento faz parte dos resultados obtidos com a aplicação do projeto e a avaliação dos resultados. Dentro do PIBID, uma das atividades da área de história é o que chamamos de *Cine-Clube História* em que o objetivo é trabalhar de maneira dinâmica os conteúdos históricos, utilizando filmes. As bibliografias referentes à origem das animações são raras, entretanto o livro de Bob Thomas, *Walt Disney o Mago da Tela*, foi de extrema importância para a realização deste trabalho, pois ele faz uma análise da obra produzida por Disney e relaciona o contexto histórico em que está inserida, nos dando uma percepção mais crítica sobre a massificação dos desenhos animados no mundo, principalmente na mudança de público-alvo, anteriormente os adultos e hoje as crianças. Já Maria de Rezende (1985) aponta para uma vertente mais atual de formas de utilizar o desenho animado como uma ferramenta do professor, utilizando-o como base para discutir temas mais gerais tais como: preconceito, educação ambiental entre outros. A obra desta autora, também, foi importante para que nós conseguíssemos discutir melhor esse tema. As obras que orientam este trabalho, no que se refere à relação mídias e história foram, principalmente, as escritas e teorizadas por historiadores como Roger Chartier (2010) e Marc Ferro (1975), que nos mostram uma relação entre a história e o cinema, abordando a questão da imprescindibilidade de ressaltar e contextualizar o período em que a obra foi feita. Embora sejam historiadores que tenham como objeto de pesquisa o cinema, muita coisa pode ser adaptada aos desenhos animados. Algo importante de se comentar é que não existe uma receita pronta que possa dizer ao professor como ele pode ou deve trabalhar determinado assunto com determinada animação. Por se tratar de uma fonte, elas são passíveis de interpretação, como afirma Marc Ferro em relação ao cinema, mas que neste contexto se encaixa perfeitamente para as animações. Cada turma possui as suas particularidades, assim, cabe ao professor dinamizar e possibilitar aos alunos o debate e a discussão sobre a temática; No entanto, é preciso ter cuidado ao tratar as fontes como o único modo de ver os conteúdos, elas devem ser analisadas e criticadas, para que se tenha um maior aproveitamento das mesmas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao trabalhar com essas temáticas, inúmeras dificuldades são encontradas pelo professor, desde problemas como se adaptar ao uso de novas tecnologias pela falta de conhecimento, até o não saber lidar com novas formas de aprendizagem, o que pode ocasionar receios de não saber por onde começar quando se quer utilizar essas ferramentas. É necessário ter a consciência que o mundo em que vivemos pode ser considerado um mundo visual, no qual a imagem é utilizada para uma representação mais precisa de tudo o que estamos vivenciando em termos de

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

É necessário que professor deixe um espaço para que o aluno consiga fazer a relação entre a fonte e o conteúdo. Evidente, que ao trabalhar com essas temáticas em sala de aula inúmeras dificuldades são encontradas. Principalmente pela formação que nós alunos e futuros professores estamos tendo nas universidades. Essas mídias, durante o período universitário, são tratadas com estranheza, ou quando são abordadas é de maneira muito superficial, fator que dificulta muito a aplicação e utilização destas em sala de aula. No entanto, não podemos negar que esse recurso é didático, pois sua linguagem caracteriza-se por ser algo mais suave e que trabalha diretamente com o imaginário das pessoas, por isso, foi/é tão utilizado como difusor de ideologias. Carregado de ideologias dissolvidas através de uma linguagem simples, sutil e temperado com humor, o desenho animado mexe com as fantasias das pessoas produzindo uma realidade idealizada.

Trabalhar com o contexto em que o desenho foi produzido não só é preciso, como essencial. É muito importante que um historiador incentive seu aluno a indagar as fontes. Marc Ferro (2010), afirma que o cinema deve ser tratado como tal, fator que fez com que nós nos questionássemos o motivo pelo qual o desenho animado não poderia ser tratado como uma fonte. Se conseguirmos indagar as fontes de maneira eficiente, obteremos respostas que serão proveitosas para construção do conhecimento e do imaginário histórico. É preciso tratar o desenho como uma fonte e fazer com que ele interprete a mesma a fim de conseguir obter um conhecimento crítico sobre o conteúdo em questão. Em razão disso, o papel do professor é muito mais de problematizar questões junto aos alunos do que responder perguntas; é preciso ter esse cuidado na hora em que for trabalhar as fontes com os alunos.

Uma ressalva que deve ser feita refere-se ao fato de que muitos críticos e pesquisadores alegam que o cinema e música devem se afirmar dentro da sala de aula. É preciso ter cuidado com tais declarações, pois o cinema e a música já há muito tempo vem sendo utilizados pelos professores em suas aulas – obviamente que nem sempre da maneira mais proveitosa, devido ao déficit na formação de professores existente no Brasil – porém, o que precisa realmente ganhar espaço em sala de aula é a utilização de jogos eletrônicos, de desenhos animados entre outros que necessitam de uma consolidação como ferramenta pedagógica. É possível notar que bibliografias sobre cinema e música ou com relação à história existem aos montes, agora sobre animação e jogos eletrônicos sofrem de escassez. A dificuldade que se tem é de produzir e utilizar ferramentas que exigem uma melhor preparação e conhecimento técnico sobre assunto. O desenho animado e os jogos eletrônicos são exemplos claros desta situação. A autora Maria Belloni (2001) propõe um desafio ao professor, que é o de modernizar cada vez mais o ensino, adaptando-o para as novas gerações de alunos. Aproximar a linguagem do professor com a linguagem do aluno, sem que se perca de vista as finalidades primeiras da educação, que é a formação do sujeito consciente, autônomo e crítico. Entretanto, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), discutem a importância da inserção de tecnologias contemporâneas de comunicação e informação na escola. Os PCN's apontam que as novas tecnologias sejam desmistificadas e inseridas no contexto escolar, aproximando o professor do aluno e o aluno da

escola. Segundo esses Parâmetros, as novas mídias, no caso os desenhos animados, possibilitam ao aluno um desenvolvimento da capacidade não só de analisar, mas também de criticar e interpretar fontes documentais de diversas naturezas, “reconhecendo o papel das diferentes linguagens, dos diferentes agentes sociais e dos diferentes contextos envolvidos em sua produção” (BRASIL, 1998).

4 CONCLUSÃO

Nossas conclusões podem ser feitas de acordo com as experiências e estudos obtidos ao longo do PIBID. Vimos que o desenho animado é uma ferramenta extremamente complexa, principalmente por sua subjetividade aguçada, que permite ao professor explorar no aluno as mais variadas conclusões sobre o assunto. É preciso ter consciência de que nenhuma produção irá retratar qualquer período histórico, o que ocorre é uma representação deste. Marc Ferro (2010), ao longo de seu livro: *Cinema e História* defende a tese de que é impossível refazer um período histórico nas exatas condições em que ele existiu, ou seja, nenhum filme ou animação, por mais fiel que seja a realidade pode ser tratado como verdade absoluta. O tratamento que devemos dar a ele é o mesmo que se dá a uma fonte, analisando e criticando-a. Durante a última sessão do *Cine-Clube História*, resolvemos experimentar e trabalhar com desenhos animados como *Caverna do Dragão*, que representa, em boa parte da sua história, aspectos importantes do período Medieval. As discussões e diálogos obtidos durante essa sessão foram as mais proveitosas que tivemos. Os alunos além de se divertirem, interagiram e se identificaram com a linguagem ali utilizada, fator que facilitou o conhecimento. O desenho animado por mais estereotipado que seja, tem uma identificação com o aluno que facilita muito utilizá-lo como um recurso pedagógico importante para o professor. Obviamente que temos consciência de que a formação de professores no Brasil, nem sempre, colabora para que essas mídias sejam estudadas com maiores cuidados. Nós, bolsista do PIBID tivemos esta oportunidade e esperamos que com isso consigamos aplicar todos os estudos que viemos fazendo.

5 REFERÊNCIAS

- BELLONI, Mario Luiza. **O que é mídia-educação**. São Paulo: Autores Associados, 2001.
- BRASIL, Secretaria de Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC, 1998.
- CHARTIER, Roger. **A História ou a Leitura no Tempo**. São Paulo: Autêntica, 2010.
- DE REZENDE, Maria Felisminda. **O Educador e o Desenho Animado Que a Criança Vê na Televisão**. São Paulo: Loyola, 1985.
- FERRO, Marc. **Cinema e História**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.
- FERRO, Marc. Uma contra análise da sociedade? In: NORA, Pierre (Org.). **História: novos objetos**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1975.
- GRUPPI, Luciano. **O conceito de Hegemonia em Gramsci**. São Paulo: Editora Graal, 1978
- NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.
- BARROS, José D'assunção. BLOG ESCRITA DA HISTÓRIA. **Fonte Histórica: O que é?** Disponível em: <http://escritasdahistoria.blogspot.com/2011/01/fonte-historica-1-o-que-e-fonte.html> Acesso em: 29/07/2011