

UNIVERSIDADE FEDERAL DE
RONDÔNIA

CENTRO INTERDISCIPLINAR
DE ESTUDO E PESQUISA DO
IMAGINÁRIO SOCIAL



REVISTA LABIRINTO
ANO XVI
VOLUME 24
NÚMERO 1
(JAN-JUN)
2016
PP. 154-174.

AS NARRATIVAS HISTÓRICAS VISUAIS COMO POSSIBILIDADES INVESTIGATIVAS DA EDUCAÇÃO HISTÓRICA

(NARRATIVAS HISTÓRICAS VISUALES COMO LAS POSIBILIDADES DE INVESTIGACIÓN DE LA FORMACIÓN HISTÓRICO)

DR. MARCELO FRONZA

Professor de História da Universidade Federal de Mato Grosso
fronzam34@yahoo.com.br

RESUMO: Neste artigo pretende-se investigar as ideias dos jovens estudantes da Educação Básica relativas ao conhecimento histórico com o objetivo de enfrentar a problemática que diz respeito à compreensão da complexidade das narrativas históricas audiovisuais, tais como as histórias em quadrinhos, os games, os filmes e sites da internet como, por exemplo, o YouTube, que abordam temas históricos, quando se pretende desenvolver a consciência histórica dos jovens do ensino fundamental e médio. Isso leva à pressuposição de que as fontes visuais, como o cinema, as histórias em quadrinhos, a internet e os games e jogos com temas históricos são formas de narrar que podem expressar e desenvolver a consciência histórica desses jovens alunos da Educação Básica brasileira (ARRUDA, 2009, 2011; ALFACE & MAGALHÃES, 2011; CAMEZ, 2014; FRONZA, 2007, 2012; SCHMIDT, 2011; SOBANSKY et al, 2010). Essas narrativas históricas visuais permitem a investigação de como os jovens percebem, interpretam e se orientam no fluxo temporal entre o passado, o presente e as expectativas de futuro. Ao instigar a curiosidade dos estudantes, essas narrativas possibilitam que os jovens construam historicamente os seus posicionamentos políticos, estéticos, cognitivos e éticos perante os desafios que enfrentam em sua práxis vital (ABUD, 2003; BRANCO & PINHEIRO, 2006; LAGNY, 2012; MISKELL, 2011; NASCIMENTO, 2012).

PALAVRAS-CHAVE: Narrativas históricas visuais; Educação Histórica; Aprendizagem histórica dos jovens.

ABSTRACT: En este artículo se propone investigar las ideas de los jóvenes estudiantes de la educación básica en el ámbito del conocimiento histórico con el fin de enfrentar el problema en cuanto a la comprensión de la complejidad de las narraciones históricas audiovisuales, como comics, los videojuegos, películas y sitios web de la Internet, por ejemplo, YouTube, que abordan temas históricos cuando se tiene la intención de desarrollar una conciencia histórica de los jóvenes de la escuela intermedia y secundaria. Esto lleva a la hipótesis de que las fuentes visuales, como películas, cómics, Internet, videojuegos y juegos con temas históricos son formas de narrar que puedan expresar y desarrollar la conciencia histórica de estos jóvenes estudiantes de la Educación Básica de Brasil (ARRUDA, 2009, 2011; ALFACE & MAGALHÃES, 2011; CARAMEZ, 2014; FRONZA 2007, 2012; SCHMIDT, 2011; SOBANSKY et al, 2010). Estas narraciones históricas visuales permiten la investigación de cómo los jóvenes perciben, interpretan y orientan el flujo temporal entre el pasado, el presente y las expectativas futuras. Para instigar la curiosidad de los estudiantes, estas narrativas hacen posible que los jóvenes históricamente construyen sus posiciones políticas, estéticas, cognitivas y éticas para afrontar los retos que se enfrentan en su praxis vital (ABUD, 2003; BRANCO & PINHEIRO, 2006; LAGNY, 2012; MISKELL, 2011; NASCIMENTO, 2012).

KEYWORDS: Narrativas históricas visuales; Educación Histórica; Aprendizaje histórico de la juventud.

INTRODUÇÃO

Neste artigo investigo as ideias dos jovens estudantes da Educação Básica relativas ao conhecimento histórico tendo como finalidade enfrentar a problemática da verdade histórica e da intersubjetividade nas narrativas históricas audiovisuais, tais como as histórias em quadrinhos, os games, os filmes e sites da internet como, por exemplo, o *Youtube*, que abordam temas históricos, quando se pretende desenvolver a consciência histórica dos jovens do ensino fundamental e médio brasileiro.

Este trabalho é produzido a partir do grupo de professores historiadores ligado ao Laboratório de Pesquisa em Educação Histórica da Universidade Federal do Paraná (LAPEDUH/UFPR) e faz parte do projeto de pesquisa *Os jovens e as ideias de verdade histórica e intersubjetividade na relação com as narrativas históricas visuais* vinculado ao Grupo Pesquisador Educação Histórica: Didática da História, consciência histórica e narrativas visuais da Universidade Federal de Mato Grosso (GPEDUH/UFMT). Insere-se no conjunto de pesquisas relativas à linha de investigação ligada à cognição histórica situada (SCHMIDT, 2009), que tem

como princípios e finalidades a própria ciência da História e servem de embasamento à área de pesquisa da Educação Histórica, um campo de investigação que estuda as ideias históricas dos sujeitos em contextos de escolarização, de tal forma que é estruturada por pesquisas empíricas que dialogam com a teoria da consciência histórica (RÜSEN, 2001, 2012).

Entendo a escola como o espaço da experiência social com o conhecimento onde a cultura se manifesta, incluindo aí a cultura juvenil e seus respectivos artefatos da cultura histórica como as narrativas históricas visuais participam de uma estrutura de sentimentos contemporânea (WILLIAMS, 2003; DUBET & MARTUCCELLI, 1998; HOBBSAWM, 1995, SNYDERS; 1988, RÜSEN, 1994, 2007).

Pretendo, com isso, investigar as diferentes possibilidades investigativas que existem na relação entre as narrativas históricas visuais e a aprendizagem histórica de jovens estudantes de ensino médio (ABUD, 2003; BRANCO & PINHEIRO, 2006; LAGNY, 2012; MISKEL, 2011; NASCIMENTO, 2012). Isso leva à pressuposição de que as fontes audiovisuais, como o cinema, as histórias em quadrinhos, a internet e os games e jogos com temas históricos são formas de narrar que podem expressar e desenvolver a

consciência histórica desses jovens alunos da Educação Básica brasileira (ARRUDA, 2009, 2011; ALFACE & MAGALHÃES, 2011; CAMEZ, 2014; FRONZA, 2007, 2012; SCHMIDT, 2011; SOBANSKY et al, 2010).

Essas narrativas históricas visuais permitem a investigação de como os jovens percebem, interpretam e se orientam e se motivam historicamente no fluxo temporal entre o passado, o presente e as expectativas de futuro. Ao instigar a compreensão histórica dos estudantes, essas narrativas possibilitam que os jovens construam historicamente os seus posicionamentos políticos, estéticos, cognitivos e éticos perante os desafios que enfrentam em sua práxis vital (RÜSEN, 2007).

Para explicitar como se dá esse processo de desenvolvimento da Educação Histórica no estado do Mato Grosso apresentarei investigações qualitativas que estão sendo realizadas no âmbito do projeto supracitado relativo às narrativas históricas visuais, tais como às ideias históricas dos jovens relativas dos jovens estudantes do ensino médio mato-grossense por meio de jogos eletrônicos (FREITAS, 2015) sobre a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), às pesquisas relativas sobre como os sites eletrônicos com temas históricos são trabalhados em livros didáticos de história (GOMES,

2015), além de pesquisas relativas à dimensão didática das histórias em quadrinhos (FRONZA, 2016a, 2016b).

A VERDADE HISTÓRICA E A INTERSUBJETIVIDADE COMO AUTOCONHECIMENTO DOS JOVENS PELA CONSCIÊNCIA HISTÓRICA A PARTIR DAS NARRATIVAS HISTÓRICAS VISUAIS

A partir da teoria da consciência histórica, os professores historiadores buscam compreender como se forma a cognição histórica situada dos sujeitos em contexto de escolarização (SCHMIDT, 2009). Essa área de investigação busca investigar as ideias históricas de alunos e professores, tendo como fundamento principal a própria epistemologia da História. Os estudos sobre consciência histórica abrangem investigações sobre ideias substantivas e ideias de segunda ordem em História (LEE & ASHBY, 2000; LEE, 2006) e suas articulações com os fundamentos sobre a objetividade e a verdade históricas (BARCA, 2000; DRAY, 1969, 1980; MARTIN, 1989, 1993; MCCULLAGH, 1984, 1998; WALSH, 1978) e a intersubjetividade e sua relação com a função didática da História como um elemento ligado à cultura histórica (RÜSEN, 1994, 2001, 2007, 2015).

Dentre as categorias históricas que essa área de investigação pesquisa estão a verdade histórica e intersubjetividade enquanto ideias que estruturam uma função didática da História a partir da narrativa, tendo como fundamento principal a própria epistemologia da História. As narrativas históricas visuais podem fornecer sólidos elementos sobre como se constitui a memória histórica que estrutura a cultura histórica de uma comunidade e qual é o papel da intersubjetividade neste processo.

Como estão relacionadas a verdade histórica e a intersubjetividade, considerando que essas ideias são alguns dos conceitos estruturadores do pensamento histórico?

Para responder a essa questão deve-se levar em consideração que a intersubjetividade e a verdade histórica são pontos de intersecção dos processos mentais instituidores e reveladores da consciência histórica dos jovens estudantes. Entendo que a verdade histórica, enquanto processo de validação, a partir da relação entre as experiências do passado e os modelos referentes à interpretação do fluxo temporal, pode fornecer critérios para uma formação libertadora dos sujeitos que aprendem. A intersubjetividade articula horizontalmente a internalização desses critérios ou

pertinências em uma orientação narrativa que leva ao auto-reconhecimento da identidade do próprio jovem em relação ao outro (natureza, outros seres humanos e a si mesmos) no tempo.

Reconhecendo essa relação entre a verdade histórica e a intersubjetividade, é preciso entender como os jovens estudantes tomam o conhecimento histórico para si e como esses sujeitos internalizam esses conceitos constituidores da consciência histórica. Assim, o objeto de investigação, bem com o recorte teórico-metodológico da presente proposta de trabalho está circunscrito e dimensionado pela área de investigação que vem preocupando-se sistematicamente com a constituição de uma Didática da História e sua articulação com as pesquisas que dialogam com a teoria da consciência histórica no campo de pesquisa da Educação Histórica.

É preciso ter em mente que, para os jovens, a História, primeiramente, está dada de modo objetivo, na forma de um “sedimento quase-coisificado” nas condições concretas da vida presente, seja na forma de tradições, seja na memória e nos artefatos da cultura histórica, tais como os monumentos, os filmes, os romances históricos, games, sítios eletrônicos e as histórias em quadrinhos, por exemplo, os quais

possuem ou se relacionam com narrativas que dão sentido às suas vidas.

Dessa maneira, é possível dizer que os jovens estão imersos no presente e entendem suas experiências como um modo da vida prática do seu presente. Isto, de modo que a sequência temporal da cronologia ou da linearidade não fornece significado ou sentido de orientação algum, quando estes sujeitos entram em contato com os artefatos da cultura histórica. Mas estes artefatos, na sua relação direta com o jovem — portanto, sem a mediação da sequência temporal abstrata imposta pela cultura escolar contemporânea —, produzem estes significados e sentidos históricos.

Uma das formas de se superar o autoritarismo do ensino de História dominante na cultura escolar seria ordenar o tempo. Mas devo considerar como ordenar a temporalidade sem lançar mão da sequência temporal escolarizada.

Isso se torna possível quando o tempo é temporalizado, isto é, quando uma narrativa fornece ao presente um passado em que os jovens possam aprender sobre sua vida prática. A aprendizagem histórica ocorre quando estes jovens, em um segundo momento, percebem a diferença entre as experiências

do passado e as do presente. Segundo Rüsen (2007, p. 109), isto acontece, quando os sujeitos, em contato com as “fontes da tradição”, tais como os artefatos da cultura histórica, percebem o outro como um “estranho” que é narrado, como um personagem relacionado à alteridade do passado. Isso pode gerar o aumento da “capacidade de empatia” nos jovens e a disposição para compreender a “particularidade de sua própria identidade histórica”, que revela sua alteridade em relação aos outros sujeitos, os quais possuem orientações que ele adota ou se confronta no processo de consolidação intersubjetiva de sua identidade.

O autoconhecimento ocorre como um processo de formação e de libertação autocrítica, como uma “chance de reconhecimento do outro”. Nesse sentido, a formação histórica permite a compreensão da liberdade como a superação, por esses jovens, das coerções oriundas dos dados culturais prévios da memória histórica dominante. Assim, ao internalizar, por meio da empatia, a alteridade das experiências do passado antes desconhecida, os jovens situam a si mesmos na salutar multiplicidade dos modos de ser, sentir e viver dos homens em muitos tempos e lugares, “expandindo seu horizonte de autocompreensão para a humanidade” fazendo, com isso, de sua consciência

histórica a forma de pensamento mais profunda de si mesmos (RÜSEN, 2007, p. 106-110).

Compreendo que são os valores presentes nas narrativas históricas que permitem esse auto-reconhecimento nos jovens. Os valores são aqueles elementos morais, políticos, estéticos, cognitivos e ideológicos que possibilitam o envolvimento dos jovens com o passado. Não é uma linha temporal abstrata que faz com que o jovem envolva a sua identidade histórica em formação com o passado de outros seres humanos, mas sim o reconhecimento ético da diferença entre os valores dos outros homens do passado com os valores que os jovens enfrentam na alteridade presente na vida prática contemporânea. É desta maneira, que a continuidade do fluxo temporal entre passado, presente e futuro é compreendida pelo jovem.

Segundo o historiador Estevão de Rezende Martins (2008, p. 16-17) essa relação, no ensino de História, está inscrita no “lugar social” do jovem onde eles “constroem suas experiências históricas”. O ponto de partida do ensino deve estar sustentado nas carências de orientação contemporâneas dos jovens, que devem ser compreendidas tomando como recurso as experiências do passado. O encontro entre o “lugar presente” e o “lugar passado” na experiência dos

jovens é fornecido por um tema que “diz respeito a mim (nós)”. A ideia de “diz respeito a” quer dizer que, para os jovens, determinados contextos do passado possuem uma “relação existencial remanescente” com a vida prática no presente. Normalmente, esse “diz respeito a” tem como ponto de partida uma situação do passado que afeta emocionalmente esses sujeitos. Ocorre, então, um envolvimento com o tema gerado pela reflexão histórica. Passando por esta “identificação inicial”, os jovens teriam que procurar “respostas críticas” na História que possibilitassem ampliação de sua identidade individual ou coletiva. É nesta reflexão crítica, que a intervenção do método histórico tem sua importância para que se superem conclusões subjetivistas e preconceituosas sobre o passado. O “diz respeito a” é, portanto, um passo fundamental para se operacionalizar a consciência histórica pertinente à cultura histórica que envolve os jovens.

AS INVESTIGAÇÕES SOBRE AS IDEIAS HISTÓRICAS DOS JOVENS A PARTIR NAS NARRATIVAS HISTÓRICAS VISUAIS

Essa investigação é produzida a partir do projeto de pesquisa *Os jovens e as ideias de verdade histórica e*

intersubjetividade na relação com as narrativas históricas visuais. Entre os estudos que se preocupam com essas discussões está o grupo de pesquisa alemão, liderado pelo professor Jörn Rüsen, do Instituto de Ciências da Cultura (Instituto para Estudos Avançados em Humanidades)/Universidade Alliance Metropolis Ruhr (UAMR) sediada em Essen, Alemanha.

Assim, a proposta desse projeto de pesquisa está vinculada ao interesse em participar das atividades desenvolvidas por Professor Doutor Jörn Rüsen, especialmente das atividades de investigação nos campos da relação entre o Humanismo e o Pensamento Histórico articulados à Função Didática da História, que têm como foco investigações relacionadas ao ensino e a aprendizagem em História. Além disso, o objetivo do trabalho proposto a ser desenvolvido no Departamento de História da UFMT, é manter contato com os investigadores que participam dos projetos relacionados com a Didática da História e o Ensino de História.

Há que se ressaltar que o interesse por essa área de investigação ligada aos estudos sobre a teoria da consciência histórica, frutos de reflexões que estou fazendo no decorrer de minha trajetória acadêmica, de meu trabalho como formador de professores e

participante ativo nas discussões epistemológicas e políticas relativas ao Ensino de História no Mato Grosso e no Brasil, e da vivência enquanto professor do Ensino Médio, somadas às reflexões do Curso de Mestrado e Doutorado em Educação, quando continuo a pensar o ensino de História e a formação do professor. Na atual etapa de minha trajetória acadêmica, ou seja, como professor de Prática de Ensino de História do Departamento de História na Universidade Federal do Mato Grosso e a necessidade de ampliação das pesquisas referentes ao tema investigado, volto meu olhar de forma particular para os estudantes de História, propondo pesquisar e buscar elementos no processo de formação destes estudantes que possam efetivamente revelar aspectos que tenham como referência o ensino e a aprendizagem, a partir da teoria e filosofia da História.

A opção pela Didática da História e sua relação com a verdade histórica e a intersubjetividade com o conhecimento histórico, nessa perspectiva, encontra guarida nos trabalhos de Jörn Rüsen, seja em sua obra: *A Razão Histórica* (Brasília: UnB, 2001), onde aponta os significados da teoria da História para a formação histórica, isto é, o aprendizado da história nas escolas; seja na obra *História Viva* (Brasília: UnB, 2007), na qual

faz reflexões sobre a Didática como uma das funções do saber histórico e da sua relação com a cultura histórica (RÜSEN, 1994). A função didática da História é também vinculada ao projeto do Novo Humanismo proposto por Rüsen no artigo “*Formando a consciência histórica: – Para uma didática humanista da história*”, presente na obra *Humanismo e Didática da História* (RÜSEN, 2015).

Em minhas investigações ficou evidente que os trabalhos do historiador alemão Jörn Rüsen e dos professores ligados a seu projeto de pesquisa forneceram o aprofundamento teórico-epistemológico necessário para minha pesquisa. Mas para chegar a essa conclusão fui à Alemanha para aprofundar as discussões teóricas com o seu grupo de investigação. Isso porque muitos dos textos e artigos não existem no Brasil.

Neste âmbito insisto que é possível ampliar este diálogo teórico e empírico internacional com a criação de um campo de pesquisa ligado à Educação Histórica, na Área da Prática de Ensino de História do Departamento de História da UFMT. Verifiquei que esta instituição tem áreas de pesquisas que podem dialogar com um projeto sobre consciência histórica.

O objetivo do projeto de pesquisa a ser desenvolvido no Departamento de História e nos Programa de Pós-Graduação em História e Programa de

Mestrado em Ensino de História/PROFHISTÓRIA da UFMT, é manter contato com os investigadores que participam dos projetos relacionados com a Didática da História e demais campos ligados ao ensino e a aprendizagem em História e Teoria e Filosofia da História. Considero que o uso público da História sofre uma grande influência de materiais didáticos e paradidáticos, incluindo, aqui, as narrativas históricas visuais. Considerando que a intersubjetividade ainda é um conceito novo dentro do campo da teoria da consciência histórica tem-se como objetivo melhor desenvolver, nesta instituição, os critérios de categorização de como os jovens estudantes de ensino médio se relacionam com as histórias em quadrinhos a partir dos elementos estéticos e cognitivos da História.

O objeto desta investigação são as ideias sobre intersubjetividade e verdade histórica dos jovens estudantes de ensino médio a partir das narrativas históricas visuais.

O percurso de reflexões e análises até aqui realizadas permitiram delinear como principais objetivos para a pesquisa:

1) Analisar as referências epistemológicas que têm fundamentado o debate teórico referente à verdade histórica e intersubjetividade enquanto objeto de

estudo da Didática da História e suas relações com a aprendizagem histórica;

2) Investigar de que forma as investigações relativas ao ensino de história estão se apropriando das histórias em quadrinhos para descobrir as ideias que os jovens têm sobre o passado histórico;

3) Pesquisar a relação entre as ideias de intersubjetividade e verdade histórica com a formação do pensamento histórico dos jovens estudantes brasileiros;

4) Compreender se e como as narrativas históricas visuais, entendidas como artefatos da cultura histórica (RÜSEN, 1994), possibilitam que os jovens estudantes de ensino médio do Brasil desenvolvam narrativas históricas orientadas pelas ideias de intersubjetividade e verdade histórica;

5) Contribuir para a sistematização de elementos para fundamentação de um referencial que caracterize as narrativas históricas visuais como artefatos da cultura histórica que permite a mobilização estética e cognitiva da função didática da História, tendo como pressupostos a teoria e a filosofia da História.

6) Abordar conceitos e fundamentos da epistemologia da história ainda pouco investigados no Ensino Médio;

7) Investigar as referências epistemológicas que têm fundamentado o debate teórico referente aos conceitos históricos e meta-históricos enquanto objeto de estudo e suas relações com a aprendizagem histórica;

8) Analisar de que forma as investigações relativas ao ensino de história estão se apropriando das narrativas históricas visuais (histórias em quadrinhos, filmes e games e sites, tais como o *Youtube*) presentes nos livros didáticos de História do ensino médio para descobrir as ideias que os jovens têm sobre o passado histórico;

9) Pesquisar como conceitos substantivos (conteúdos históricos) são trabalhados quando se utilizam narrativas históricas visuais nos livros didáticos de História do ensino médio;

10) Compreender se e como as narrativas históricas visuais presentes nos livros didáticos de História, entendidas como artefatos da cultura histórica, possibilitam que os jovens estudantes de ensino médio do Brasil desenvolvam narrativas orientadas pelas ideias de evidência, empatia, significância, explicação e narrativa histórica.

Para atingir esses objetivos, neste projeto de pesquisa utilizei a seguinte metodologia considerando aqui tanto o público alvo quanto o instrumento de investigação aplicado aos jovens estudantes: o público

alvo desta pesquisa serão jovens de escolas públicas que estudam no ensino médio em no Estado do Mato Grosso e jovens graduandos do curso de Licenciatura em História da Universidade Federal de Mato Grosso. Para isso, foram produzidos, quando necessário, instrumentos de investigação baseados nos critérios metodológicos da pesquisa qualitativa, sustentadas nos polos epistemológico, teórico, metodológico e técnico presentes no trabalho de Michelle Lessard-Hébert (LESSARD-HÉBERT; GOYETTE; BOUTIN, 2005). Pretendo, com isso, investigar os significados dados pelos sujeitos às ações e orientações da vida prática por eles realizadas. Os instrumentos de pesquisas em questão contêm questionários de questões abertas e fechadas compreendidos aqui como um estudo piloto, o qual buscou diagnosticar como os jovens entendem a relação entre as narrativas históricas visuais e a verdade histórica. Além disso, se houver necessidade, serão realizadas entrevistas semiestruturadas para melhor compreensão dos dados empíricos.

Os resultados dessa investigação podem indicar a necessidade de ampliação das pesquisas tanto no âmbito qualitativo, quanto no quantitativo, com o objetivo de se estabelecer critérios sólidos e amplos para verificar como o passado está presente na

consciência histórica dos estudantes de ensino médio mato-grossenses e brasileiros em geral.

A partir desse projeto de pesquisa já no âmbito da investigação das possibilidades investigação das histórias em quadrinhos. A primeira delas está no artigo *As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos* (FRONZA, 2016a), onde são pesquisadas as diferentes possibilidades investigativas que existem na relação entre as histórias em quadrinhos e a aprendizagem histórica de jovens estudantes de ensino médio.

A estrutura narrativa é o que define as histórias em quadrinhos, e o relevante para este estudo são algumas considerações sobre como a investigação desses artefatos da cultura histórica estão presentes na cultura escolar.

A fim de verificar como as histórias em quadrinhos, enquanto artefatos da cultura histórica, entraram na cultura escolar, foi descoberto (FRONZA, 2007) que não foi através do currículo oficial. Talvez isso tenha ocorrido devido à percepção pública negativa que muitos agentes sociais, tais como professores, padres, políticos e imprensa, tinham dessas narrativas visuais para grande parte do século XX (GONZALO JUNIOR,

2004, p. 273-284). No entanto, verificou-se que os quadrinhos entraram para a cultura escolar de outras formas que já estão sob investigação.

A investigação sobre as narrativas históricas gráficas que entraram nas escolas apresentam-se topologicamente em cinco formas que se cruzam: 1) por meio de histórias em quadrinhos relacionadas com o mercado de histórias em quadrinhos ficcionais com temas históricos, as quais os professores e estudantes trazem para o espaço escolar (BONIFACIO, 2005; BARBOSA, 2006; FRONZA, 2007); 2) a partir dos quadrinhos presentes em livros didáticos de história (BONIFACIO, 2005; NERES, 2005; FRONZA, 2007); 3) através das histórias em quadrinhos didáticas ou paradidáticas (LEE, 2006; GAGO, 2012; FRONZA, 2012); 4) por meio de quadrinhos produzidos pelos próprios estudantes (FRONZA, 2012). Algumas investigações apresentam um quinto tipo: 5) a introdução, nas escolas, de histórias em quadrinhos biográficas, autobiográficas ou de investigação relativas às pessoas que viveram alguns dos acontecimentos históricos da modernidade, como a Guerra Civil Americana, a Primeira Guerra Mundial, o Holocausto nazista, o bombardeio de Hiroshima, os levantes populares em países do terceiro mundo, a guerra de libertação da Palestina, a formação

do movimento estudantil em um país, a constituição do modo de vida ocidental, etc. (WITEK, 1989; GUNDERMANN, 2007).

Em um capítulo ainda não publicado denominado *As histórias em quadrinhos (auto)biográficas como possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes* (FRONZA, 2016b), foi desenvolvido um estudo sobre esse quinto tipo de investigação, pois essa possibilidade investigativa das histórias em quadrinhos (auto)biográficas voltadas para a aprendizagem histórica ainda é pouco pesquisada no ensino de história e ainda precisa ser mais bem investigada no campo de pesquisa da Educação Histórica, ainda que no campo da historiografia da linguagem dos quadrinhos já existam alguns trabalhos.

O seu perfil é caracterizado pela pesquisa de narrativas históricas gráficas biográficas e autobiográficas ou mesmo de investigação sobre as importantes questões e eventos históricos na história da humanidade (WITEK, 1989; GUNDERMANN, 2007). Também analisa as implicações sobre como esse tipo de histórias em quadrinhos podem contribuir para as discussões sobre a aprendizagem da história, tais como as biografias que permitem verificar como os outros

sofreram no passado permitindo, assim, pensar como os jovens constroem suas identidades históricas.

Segundo Rocco Versaci (2007, p. 38-39), quadrinhos (auto)biográficos têm modos de expressão da perspectiva de primeira pessoa que vão para além da escrita. É possível que o personagem (auto)biografado perceba uma conversa direta com o leitor através dos balões de fala. Isto permite uma relação íntima entre o autor e o leitor. Além disso, outra característica dos quadrinhos são balões de pensamento, onde o autor cria uma imagem de uma cena do passado que revela uma “janela secreta” dos pensamentos e sentimentos do (auto)biografado. Esses artefatos da cultura histórica tornam possíveis as representações das ideias históricas conscientes e inconscientes dos sujeitos, tais como traumas, sonhos, desejos e projetos futuros. Outro elemento da linguagem das histórias em quadrinhos é a caixa de texto ou “box” que, além de indicar uma narração em primeira ou terceira pessoa, permite uma disjunção entre o autor e o (auto)biografado ao recriar a imagem visual do sujeito no passado, mesmo que o texto quadrinizado aborde a voz do autor em direção a vários momentos no tempo histórico, incluindo a voz do “presente” que reflete os acontecimentos do passado.

Investigação inovadora no campo de investigação da Educação Histórica no Brasil é *Jogos eletrônicos e educação histórica: uma análise das narrativas de constituição de sentido* (FREITAS, 2015), no qual professor historiador Rafael Reinaldo Freitas pesquisa com questões próprias da ciência histórica, as narrativas de constituição de sentido para a consciência histórica contidas no jogo eletrônico *Call of Duty: World at War*.

Call of Duty: World at War foi lançado no ano de 2008 e marca o retorno da série ao tema da Segunda Guerra Mundial. Muito bem recebido pela crítica especializada e pelo público, *World at War* se foca no conflito no Pacífico e na Europa Oriental, em batalhas que envolvem EUA, Japão, União Soviética e a Alemanha Nazista, e apresenta o cotidiano da guerra sob a perspectiva do soldado Dimitri Petrenko do 150º batalhão de rifle do Exército Vermelho, e do soldado da marinha estadunidense J. Miller. Tendo como referência Jasper Juul (2011, 2013) instiga um debate onde a principal questão é entender as contribuições para vida real, através da experiência virtual. Seu trabalho é fundamentado no entendimento do jogo eletrônico como um conjunto de regras, que são reais e associadas à noção da imersão como possibilidade de condensar a

experiência tida no jogo, que são levadas para a vida prática dos jogadores. Um jogo eletrônico, que traz em sua narrativa um discurso histórico, faz referência ao passado para constituir seus enredos, recriam uma visão de mundo com paisagens, sujeitos e contextos, constroem um discurso histórico não factual, a partir de uma cultura histórica já estabelecida.

São produções que têm como principal preocupação a captação dos sentidos do jogador, porém sua pretensão de verdade está impressa na cultura histórica na qual o jogo está inserido, e exprimem uma dimensão política que atribui sentido sobre o passado, tornando-os agentes históricos. A partir disso, desenvolve-se como objetivos específicos identificar o modo no qual o jogo reflete certos entendimentos do passado histórico ali retratado (A Segunda Guerra Mundial), ou seja, qual sentido é atribuído para esse conceito histórico (RÜSEN, 2007), qual pretensão de função orientadora para o presente, além de entender a cultura histórica em que este foi produzido, e do mesmo modo perceber como esta interfere na consciência histórica de ensino médio.

Produção de grande relevância pelo seu caráter inovador foi a realizada pela professora historiadora Eloisa Maria Godinho Gomes (2015) denominado

Narrativas visuais: o diálogo entre os sites e o livro didático de história com temática sobre a história e cultura Afro-brasileira onde investiga os sítios eletrônicos como narrativas visuais inseridas no livro didático de História, levando em consideração a importância de se trabalhar com a internet, por ser uma das ferramentas atualmente necessária que auxilia no conhecimento tanto para o professor quanto para o aluno. O trabalho investigou e analisou os sites eletrônicos que estão inseridos dentro da temática História e Cultura Afro-Brasileira no livro de História avaliado pelo Programa Nacional do Livro Didático para o Ensino Médio e escolhido para se trabalhar o triênio de 2015-2017. O livro didático fez parte da coleção de autoria de Gilberto Cotrim *História Global: Brasil e Geral* do 2º ano PNL D 2015, 2016 e 2017. Nesse sentido, a autora buscou extrair o máximo de informações no livro didático selecionado, principalmente, no que tange aos conteúdos, fontes documentais, imagens, referências, em especial, os sites eletrônicos.

A necessidade de se buscar compreender o papel das narrativas visuais “sites” para o aprendizado histórico, no que diz respeito ao ensino da história da cultura afro-brasileira é que o diálogo entre os sites eletrônicos (seus conteúdos) referenciados no livro

didático de história são utilizados como fontes e como complementos que, a partir do acesso o aluno poderá ter novas possibilidades de fontes, historiografia atualizada, para complementar seus conhecimentos históricos sobre a temática História e Cultura Afro-Brasileira.

Em relação aos sites analisados pode-se verificar que os mesmos, não são oficiais ligados ao governo, ou órgãos públicos, sendo dois particulares e um de ONGs. Sua linguagem é compatível com as dos textos apresentados no livro didático, e podem ser acessados para possíveis auxílio ao aluno e o professor na busca de novos saberes sobre a temática em questão.

Em fim, as narrativas visuais, também denominados sites não podem ser passados despercebidos pelos professores e alunos, uma vez que fazem parte do mundo acadêmico digital, portanto, um recurso disponível e de fácil acesso aos pesquisadores de modo geral.

Com estratégias didáticas diversificadas esses projetos investigativos relacionados à Africanidade, a História africana, afro-brasileira e História indígena pretendem construir, dentro dos critérios de uma Didática da História pautada nos princípios da experiência histórica, da subjetividade e da

intersubjetividade uma formação de professores de História que busque encontrar caminhos para a construção de uma compreensão histórica intercultural na formação da identidade dos estudantes de ensino médio em Mato Grosso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que as experiências investigativas explicitadas buscam seguir como critério os princípios de uma cognição histórica situada na epistemologia da História e na teoria da consciência histórica (SCHMIDT, 2009; RÜSEN, 2012; 2014) que demarcam parâmetros para o debate sobre a verdade histórica e a intersubjetividade por meio da construção da interculturalidade nos processos de formação docente em História, aponto a título de conclusão algumas breves reflexões sobre esse tema.

Esses resultados permitem compreender que as narrativas históricas visuais, permitem aos jovens revelar as formas de subjetividades construídas na sua relação com a forma escolar. É perceptível que a cultura juvenil fornece critérios estéticos e cognitivos para que sejam avaliados os modos como estes sujeitos

apropriam-se das experiências do passado e quais os valores que os mesmos utilizam para selecioná-las e significá-las.

Ainda está por se construir uma investigação sobre o tipo de orientação temporal que os jovens constroem quando são confrontados com narrativas históricas visuais biográficas e autobiográficas que forneçam valores e significado históricos que façam sentido para suas vidas práticas e orientem a formação de suas identidades históricas como um processo criativo de autoconhecimento. Com isso, é possível investigar os critérios de orientação temporal relativos às formas de aprendizagem histórica que estes jovens estão construindo quando entram em contato com estes artefatos da cultura histórica.

Portanto, as narrativas visuais podem ser fios condutores para a construção da narrativa que os estudantes constroem para si na relação que têm com a escola e a orientação para práxis da vida humana. Permitem que desenvolvam operações mentais da consciência histórica que conduzam para um posicionamento no mundo em prol do princípio da humanidade enquanto igualdade.

REFERÊNCIAS

ABUD, Katia Maria. A construção de uma Didática da História: algumas ideias sobre a utilização de filmes no ensino. **História**, Franca, v. 22, n. 1, 2003.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. Brincando de Deus. In: **Revista de Historia da Biblioteca Nacional**. Ano 4, n. 41, fev. 2009a, pp.76-79.

_____. **Jogos digitais e aprendizagens**: o jogo Age of Empires III desenvolve idéias e raciocínios históricos de jovens jogadores? Belo Horizonte: 2009. 235 f. (Tese de Doutorado em Educação) – PPGEFE – Universidade Federal de Minas Gerais, 2009b.

_____. O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens. **Ensino Em Re-Vista**, v.18, n.2, p.287-297, jul./dez. 2011.

ALFACE, Henriqueta; MAGALHÃES, Olga. O Cinema como recurso pedagógico nas aulas de História. In: CAINELLI, Marlene; SCHMIDT, Maria Auxiliadora. (Org.).

Educação Histórica: teoria e pesquisa. Ijuí: Ed. Unijuí, 2011.

BARBOSA, Alexandre Valença Alves. **Histórias em quadrinhos sobre a História do Brasil em 1950:** a narrativa dos artistas da EBAL e outras editoras. 2006. 253 f. (Dissertação de Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicações e Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

BARCA, Isabel. **O pensamento histórico dos jovens:** idéias dos adolescentes acerca da provisoriedade da explicação histórica. Braga: Universidade do Minho, 2000.

BONIFÁCIO, Selma de Fátima. **História e(m) quadrinhos:** análises sobre a História ensinada na arte seqüencial. 2005. 209 f. (Dissertação de Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2005.

BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max. Uma tipologia dos games. **UNIrevista**, v. 1. n. 3, p. 1-8, jul. 2006.

CARAMEZ, Cláudia Senra. **A aprendizagem histórica de professores mediada pelas tecnologias da Informação e comunicação:** perspectivas da Educação Histórica. 2014. 132 f. (Dissertação de Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

DRAY, William. **Filosofia da História.** Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

_____. **Perspectives on history.** Londres: Routledge and Paul Kegan, 1980.

DUBET, François; MARTUCCELLI, Danilo. **En la escuela:** Sociología de la experiência escolar. Buenos Aires: Editorial Losada, 1998.

FREITAS, Rafael Reinaldo. **Jogos eletrônicos e educação histórica: uma análise das narrativas de constituição de sentido.** Cuiabá: UFMT, 2015 (mimeo.).

FRONZA, Marcelo. **O significado das histórias em quadrinhos na Educação Histórica dos jovens que**

estudam no Ensino Médio. 2007. 170 f. (Dissertação de Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007.

_____. **A intersubjetividade e a verdade na aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos.** 2012. 465 f. (Tese de Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

_____. As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos. In: **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, n. 60, p. 43-72, abr./jun. 2016a.

_____. **As histórias em quadrinhos (auto)biográficas como possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes.** s/l. 2016b (mimeo.).

GAGO, Marília. **Pluralidade de olhares: construtivismo e multiperspectiva no processo de aprendizagem.** Lisboa: Pensar a educação, 2012.

GOMES, Eloisa Maria Godinho. **Narrativas visuais: o diálogo entre os sites e o livro didático de história com temática sobre a história e cultura Afro-brasileira.** 2015, 35p. (Trabalho de conclusão de curso) – Departamento de História, Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2015.

GONÇALO JUNIOR. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64.** São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GUNDERMANN, Christine. **Jenseits von Asterix: Comics im Geschichtsunterricht.** Schwalbach: Wochenschau Verlag, 2007.

HOBSBAWM, Eric J. **Era dos extremos: o breve século XX.** São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

JULL, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,** 2011.

_____. **The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games.** MIT Press, 2013.

LAGNY, Michèle. Imagens audiovisuais e História do tempo presente. **Revista Tempo e Argumento**, Vol. 4, N. 1, 2012.

LEE, Peter; ASHBY, Rosalyn. Progression in historical understanding among students ages 7-14. In: STEARNS, Peter N.; SEIXAS, Peter; WINEBURG, Sam (eds.). **Knowing, teaching and learning History: national and international perspectives**. New York: New York University Press, 2000, p. 199-222.

LEE, Peter. Understanding History. In: SEIXAS, Peter (ed.). **Theorizing historical consciousness**. Toronto/Buffalo/London: University of Toronto Press, 2006, p. 129-164.

LESSARD-HÉBERT, Michelle; GOYETTE, Gabriel; BOUTIN, Gérald. **Investigação qualitativa: fundamentos e práticas**. Lisboa: Instituto Piaget, 2005.

MARTIN, Raymond. **The past with us: an empirical approach to Philosophy of History**. Princeton: Princeton University Press, 1989.

_____. **Objectivity and meaning in historical studies: toward a post-analytic view**. In: *History and Theory: Studies in the Philosophy of History*, Middletown: Wesleyan University, v. 32, n. 1, p. 25-50, 1993.

MARTINS, Estevão de Rezende. A exemplaridade da História: prática e vivência do ensino. In: **Anais III Colóquio Nacional de História e Historiografia no Vale de Iguaçu**. União da Vitória: Revista do Colegiado de História da Faculdade Estadual de Filosofia, Ciências e Letras (FAFIUV). V. 1, n. 1, p. 13-21, jun. 2008.

McCULLAGH, C. Behan. **Justifying historical descriptions**. Cambridge: Cambridge University Press, 1984.

_____. **The truth of History**. London/New York: Routledge, 1998.

MISKELL, Peter. Os historiadores e o cinema. In: LAMBERT, Peter; SCHOFIELD, Phillipp. **História: introdução ao ensino e à prática**. Porto Alegre: Penso, 2011.

NASCIMENTO, Larissa Silva. **Para além das cercas de arame farpado:** o Holocausto em Maus, de Art Spiegelman e em Os emigrantes, de W. G. Sebald. Brasília: 2012. 112 f. (Dissertação de Mestrado em Literatura), DTLIL, Universidade de Brasília, 2012.

NERES, Julio Maria. **A Produção Didática de História em Quadrinhos:** Julierme e a história para a escola moderna (1969-1975). 2005. (Dissertação de Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

RÜSEN, Jörn. ¿Qué es la cultura histórica?: Reflexiones sobre una nueva manera de abordar la historia. Cultura histórica, 1994. [Versión castellana inédita del texto original alemán en K. Füssmann, H.T. Grütter y J. Rüsen, eds. (1994). **Historische Faszination.** Geschichtskultur heute. Keulen, Weimar y Wenen: Böhlau, pp. 3-26]. Disponível em: <http://www.culturahistorica.es/ruesen/cultura_historica.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2010.

_____. **A razão histórica:** Teoria da história I: os fundamentos da ciência histórica. Brasília: UnB, 2001.

_____. **História viva:** Teoria da história III: formas e funções do conhecimento histórico. Brasília: UnB, 2007.

_____. **Aprendizagem histórica:** Fundamentos e paradigmas. Curitiba: W. A. Editores, 2012.

_____. **Cultura faz sentido:** orientações entre o ontem e o amanhã. Petrópolis: Vozes, 2014.

_____. Formando a consciência histórica – para uma didática humanista da história. In.: SCHMIDT, Maria Auxiliadora; BARCA, Isabel; FRONZA, Marcelo; NECHI, Lucas Pydd (orgs.). **Humanismo e didática da história (Jörn Rüsen).** Curitiba: W. A. Editores, 2015, p. 19-42.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. Cognição histórica situada: que aprendizagem é esta? In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora; BARCA, Isabel. **Aprender História:**

perspectivas da Educação Histórica. Ijuí: Unijuí, 2009, p. 21-50.

_____. A Educação Histórica na era Google. Conferência realizada no XVI Seminário de História: **FAFIPA: História e historiografia na era dos extremos**. Paranavaí, 24 out. 2011.

SNYDERS, Georges. **Alegria na escola**. São Paulo: Manole, 1988.

SOBANSKI, Adriane de Quadros, et. al. **Ensinar e aprender História: histórias em quadrinhos e canções**. 2ª Edição. Curitiba: Base, 2010.

VERSACI, Rocco. **This book contains graphic language: comics as literature**. New York/London: The Continuum International Publishing Group, 2007.

WALSH, W. H. **Introdução à filosofia da História**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

WILLIAMS, Raymond. **La larga revolución**. Buenos Aires: Nueva Visión, 2003.

WITEK, Joseph. **Comic books as History: the narrative art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar**. Jackson: University Press of Mississippi, 1989.

Recebido em: 30/06/2016

Aprovado em: 11/07/2016

Publicado em: 30/07/2016