

Representações midiáticas no Ensino de História: a utilização de histórias em quadrinhos

Media representation in History Teaching: the utilization of comic books

Bruno Coutinho Lucas Pereira,¹ UFPel

Resumo

Este artigo tem como objetivo explorar como a utilização de representações midiáticas no Ensino de História pode promover uma maior conscientização sobre temas ligados à identidade e à representatividade. Para tal, será analisada uma proposta didática desenvolvida no âmbito do Programa Residência Pedagógica, com atividades aplicadas em formato de oficinas em três escolas públicas da cidade de Pelotas. Entre os temas abordados nas oficinas, destacam-se questões relacionadas à representatividade negra nas histórias em quadrinhos. O artigo, portanto, utiliza os conceitos de representação e identidade de Stuart Hall, assim como o de consciência histórica forjado por Jörn Rüsen e o papel da mídia na formação cultural, conforme discutido por Douglas Kellner, como base teórica para analisar a importância social das representações. Além disso, a concepção pedagógica de Paulo Freire será utilizada como referencial para a análise didática das oficinas.

Palavras-chave: Representatividade; Ensino de História; Mídias; Histórias em Quadrinhos.

Abstract

This article aims to explore how the use of media representations in History Education can promote greater awareness of issues related to identity and representation. To this end, a didactic proposal developed within the scope of the Pedagogical Residency Program will be analyzed, with activities conducted in the form of workshops in three public schools in the city of Pelotas. Among the topics addressed in the workshops, issues related to Black representation in comic books stand out. The article, therefore, uses the concepts of representation and identity by Stuart Hall, as well as the concept of historical consciousness developed by Jörn Rüsen and the role of the media in cultural formation, as discussed by Douglas Kellner, as a theoretical basis for analyzing the social importance of representations. Additionally, Paulo Freire's pedagogical conception will be used as a reference for the didactic analysis of the workshops.

Keywords: Representation; History Teaching; Media; Comic Books.

Introdução

O uso de representações midiáticas na pesquisa histórica tem se mostrado uma ferramenta poderosa para abordar temas ligados à identidade, cultura e representatividade. Histórias em quadrinhos (HQs), filmes e outras produções, oferecem uma perspectiva única sobre rupturas e continuidades ao longo das décadas, possibilitando uma reflexão mais profunda sobre questões de identidade e representação. Podemos citar apenas como pesquisas

¹Mestrando em História pelo PPGH/UFPel, e-mail: brunoclucasp@gmail.com.

desenvolvidas na Universidade Federal de Pelotas (UFPel) sobre a temática de mídias os seguintes trabalhos: *A Construção Histórica na Graphic Novel V for Vendetta: Aspectos Políticos, Sociais e Culturais na Inglaterra (1982 – 1988)* de Felipe Kruger (2014); *O Medo do Invisível: O Terrorismo e o Temor Nuclear em Desenhos Animados Estadunidenses (2001 – 2007)* de Mário Marcello Neto (2016); *Todo poder emana das mãos brancas: Discurso, raça e ideologia nos comic books da editora Timely (1939-1945)* de Gustavo Silveira Ribeiro (2018) e *Jessica Jones (Alias): Sobre Mudanças nos Paradigmas das Super-Heroínas Pós Anos 2000* de Arantxa Sanches Silva da Silva (2021). Além disso, vale ressaltar que a instituição possui, desde 2023, um projeto de extensão chamado de “Gibiteca da UFPel”, que conta com cerca de 4.000 exemplares de Histórias em Quadrinhos. O projeto é coordenado pelo professor Aristeu Elisandro Machado Lopes e tem expectativa de ser posto como acervo disponível para consulta até o fim do ano de 2024.

Contudo, este artigo pretende demonstrar que, além de seu papel na pesquisa histórica, o uso de representações e produtos da mídia também pode desempenhar uma função significativa na didática da História. No contexto de um mundo globalizado e marcado pela diversidade de influências culturais, é fundamental que as práticas pedagógicas considerem os impactos da mídia na formação de identidades e na construção de percepções sobre grupos historicamente marginalizados, como a população negra. Tendo isso em vista, o presente estudo tem como objetivo discutir a importância do emprego de representações midiáticas no Ensino de História, utilizando como exemplo a experiência prática do autor no Programa Residência Pedagógica (PRP), com enfoque em uma oficina que teve como temática a representação negra nas histórias em quadrinhos.²

O Programa Residência Pedagógica tem como finalidade proporcionar aos licenciandos uma vivência prática e colaborativa no ambiente escolar, contribuindo para a formação de futuros docentes. Em 2023, o Núcleo de História do PRP desenvolvido na Universidade Federal de Pelotas, sob a coordenação da professora Lisiane Sias Manke, promoveu uma série de oficinas em escolas públicas da cidade, entre elas o Colégio Municipal Pelotense, o Colégio Estadual Félix da Cunha e a Escola Municipal de Ensino Fundamental Fernando Osório. Entre os temas trabalhados, destacam-se questões relacionadas à cultura afrodescendente. Além da oficina mencionada sobre a representatividade negra nas histórias em quadrinhos, também foram realizadas atividades que exploraram a história das

² A oficina foi produzida e aplicada em conjunto com o preceptor Daniel Sias e as residentes Letícia Félix, Victória Capella, Rafaela May e Vitória Henzel, no âmbito do PRP, subárea História, edital 2022-2024.

mulheres negras na literatura e a música negra brasileira, todas desenvolvidas coletivamente entre os residentes e seus preceptores. Assim, busca-se, ao examinar o trabalho executado no PRP, explorar como a implementação de representações da mídia em sala de aula pode auxiliar no engajamento dos alunos e contribuir para o desenvolvimento de uma visão crítica dos processos históricos e culturais.

Atentando para o progresso desta pesquisa, optou-se por utilizar uma abordagem metodológica de análise de caso para investigar a eficácia da oficina sobre HQs desenvolvida no âmbito do Programa Residência Pedagógica da UFPel. Inicialmente, a proposta e a aplicação da oficina são descritas, com a finalidade de contextualizar o leitor em relação ao objeto de estudo. Após isso, a investigação é conduzida através de uma perspectiva teórica que visa integrar diferentes concepções sobre representação, identidade, mídia, pedagogia e consciência histórica.

Para fundamentar essa discussão, recorreu-se ao referencial teórico de Stuart Hall, que contribui com a compreensão dos conceitos de representação e identidade, elementos centrais para entender como os sujeitos se constituem e são influenciados em um mundo globalizado. A mídia, sendo uma das principais formas de construção de representações na sociedade contemporânea, desempenha um papel crucial na formação da identidade e nas percepções culturais. Em vista disso, Douglas Kellner também será mobilizado para aprofundar a análise sobre a cultura da mídia e seu impacto nas construções identitárias e socioculturais. Além desses referenciais, a concepção de consciência histórica desenvolvida por Jörn Rüsen será utilizada para investigar como as HQs podem estimular a reflexão dos participantes sobre a historicidade das narrativas e sua conexão com processos históricos reais. Por fim, Paulo Freire fornece uma orientação fundamental para a compreensão da pedagogia crítica, permitindo uma reflexão que direcione os estudantes a participarem ativamente do processo de aprendizagem e desenvolverem uma leitura autônoma da realidade.

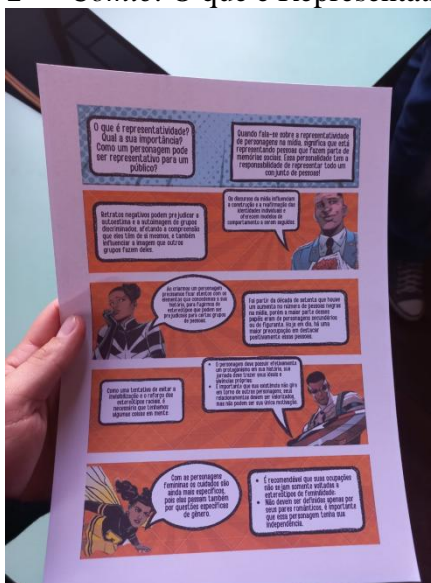
Neste sentido, pretende-se contribuir para o debate sobre a representatividade no contexto do Ensino de História, destacando como em um mundo globalizado e pós-moderno, a identidade pode ser influenciada por múltiplos fatores, sendo a representação midiática um dos mais significativos. As produções culturais contemporâneas têm um impacto direto na maneira como indivíduos e grupos constroem suas noções de pertencimento. Incorporar essa discussão no ambiente educacional permite uma análise crítica dessas influências e também a valorização da diversidade de diferentes vivências e perspectivas.

Representatividade negra nas histórias em quadrinhos: a oficina

A oficina intitulada “A representatividade negra nos quadrinhos” buscou discutir a representatividade racial neste tipo de mídia de entretenimento, com o objetivo de desenvolver a leitura e a produção textual dos estudantes, promovendo uma reflexão sobre a presença de personagens negros nessas narrativas. Estruturada para turmas dos anos finais do Ensino Fundamental, a proposta se alinha as habilidades curriculares da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) na medida em que explora temas como o legado da escravidão (EF08HI19), o contexto de exclusão dos afrodescendentes no Brasil contemporâneo e o impacto das ações afirmativas (EF08HI20). As metas da atividade incluem utilizar os quadrinhos como meio para problematizar o significado e a concretização da representatividade racial, além de estabelecer relações entre as características dos personagens e a cultura afro. Essa escolha temática é eficaz, pois conecta os interesses culturais contemporâneos dos alunos — especialmente o consumo de produções literárias e audiovisuais sobre super-heróis — com a discussão sobre representações raciais.

Nesse projeto, as atividades são organizadas em quatro etapas, cada uma com duração aproximada de 45 minutos, utilizando estratégias didáticas ajustadas para estimular a reflexão dos alunos. O primeiro momento envolve a apresentação do tema da representatividade, apoiada pelo uso de material impresso, visualmente atraente e em formato que remete ao estilo *comic* (Figura 1).

Figura 1 — *Comic*: O que é Representatividade?



Fonte: Acervo pessoal do autor.
Material impresso sobre representatividade.

Isso torna o tema mais acessível aos estudantes e oferece um ponto de partida para a reflexão sobre estereótipos raciais e de gênero. Além disso, contribui para o desenvolvimento da habilidade de leitura dos jovens. Desde o primeiro quadrinho do material, são inseridas perguntas que incentivam a discussão (O que é representatividade? Qual a sua importância? Como um personagem pode ser representativo para um público?), o que auxilia na construção do raciocínio crítico dos estudantes, permitindo que eles comparem suas respostas iniciais com as conclusões ao final da atividade, configurando uma ferramenta eficaz para avaliar a evolução de suas percepções. As perguntas que abrem o panfleto são respondidas por super-heróis negros, como James Rhodes (Máquina de Combate) e Sam Wilson (Falcão/Capitão América). A escolha destes personagens específicos foi pensada com vistas em oferecer exemplos práticos e contextualizados para o debate sobre a representatividade negativa e positiva de personagens negros nos quadrinhos.

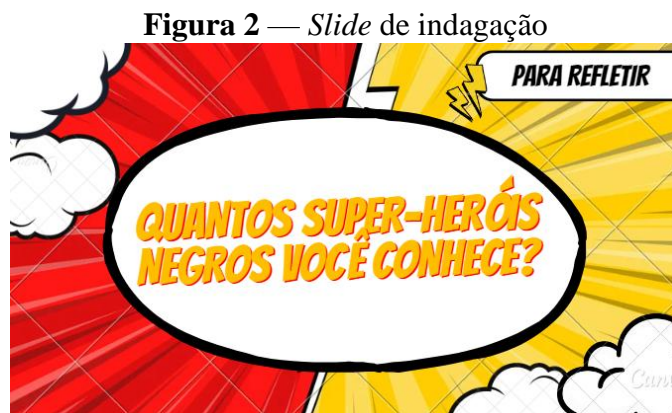
Sam Wilson oferece uma representação positiva ao assumir o manto do Capitão América, rompendo com estereótipos étnicos e suscitando debates sobre igualdade e racismo. Ele não apenas herda o escudo de Steve Rogers, o primeiro Capitão América, mas também redefine o que significa ser um herói em um país com tensões raciais, mostrando que personagens negros podem ocupar papéis centrais e de grande simbolismo. Além disso, sua trajetória como Falcão constrói um personagem com personalidade própria, destacando-se por sua autonomia e profundidade, em vez de ser apenas um assistente ou coadjuvante.

Em contraste, James Rhodes exemplifica uma representação negativa em várias fases de sua história nas HQs. Frequentemente retratado como uma versão secundária do Homem de Ferro, Rhodes é posicionado como substituto de Tony Stark, evidenciando uma tendência comum de relegar personagens negros a papéis de suporte. Embora Rhodes tenha um grande potencial a ser explorado, sua história permaneceu por muito tempo restrita, reforçando a imagem estereotipada de personagens negros como coadjuvantes, em vez de protagonistas com narrativas próprias, centradas em suas trajetórias e desenvolvimentos independentes.

Além disso, o material inclui em seus quadrinhos personagens femininas negras, como Karen Beecher (Abelha) e Mônica Rambeau (Capitã Marvel), reforçando a importância de tratar não apenas a questão racial, mas também a intersecção com a discussão sobre gênero e feminilidade. Dessa forma, destacando como ao representar mulheres, é necessário considerar outros aspectos, tais como a diversidade cultural, as experiências socioeconômicas, a sexualidade e as relações de poder. Considera-se que os fatores listados são inerentes e

necessários ao debate sobre a representação feminina.³ Assim, contribuindo para uma análise mais completa e abrangente acerca da representatividade nas mídias.

O segundo momento se propõe a ser uma aula expositiva dialogada, utilizando slides interativos que combinam uma estética visualmente atraente, que evoca ao formato gráfico das histórias em quadrinhos, com um direcionamento pedagógico centrado no diálogo. A seguinte pergunta inicial abre a apresentação: “Quantos super-heróis negros você conhece?” (Figura 2). Esse questionamento é um excelente pontapé inicial com vistas para engajar os alunos desde o início da etapa, estimulando-os a refletir acerca de sua própria exposição a personagens negros através das mídias que consomem e, além disso, sobre a maneira como a representatividade racial tem sido historicamente retratada nas HQs e demais produções midiáticas. Esse direcionamento pedagógico centrado no diálogo promove um ambiente de aprendizagem colaborativa que visa a valorização de diferentes narrativas e contribuições.



Fonte: Acervo pessoal do autor.
Reflexão inicial da apresentação de slides.

Após uma discussão inicial sobre a trajetória de super-heróis negros nessas narrativas gráficas, que percorre desde a década de 1950 até a contemporaneidade, os discentes são postos em contato com dois protagonistas centrais, de gêneros opostos, quais sejam: Vixen e Pantera Negra. O objetivo da prática é expor os estudantes a diferentes modelos positivos de representatividade, como forma de estímulo para a atividade que realizarão a seguir.

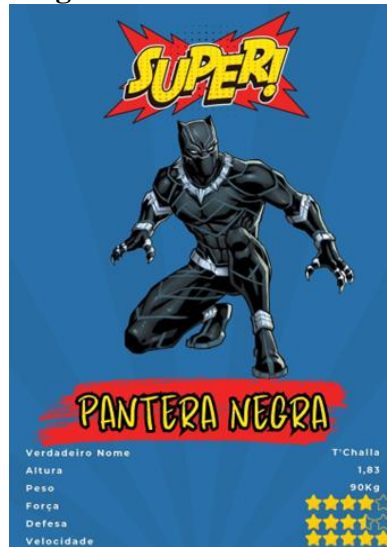
Vixen, ou Mari McCabe, é uma personagem notável por sua conexão com a cultura do continente africano. Através de suas habilidades, que advém de artefatos ancestrais, Vixen incorpora uma forma de poder natural e espiritual, rompendo também com estereótipos de feminilidade. Como uma mulher negra e descendente de guerreiros nativos, ela desafia as representações tradicionais de gênero, frequentemente limitadas a personagens sexualizadas e

³ Para saber mais sobre representação feminina nas HQs, recomenda-se a leitura da Dissertação de Silva (2021).

fragilizadas. Além disso, ela enfrenta adversidades associadas a sua posição social, abrindo espaço para discussões sobre o papel da mulher negra na sociedade e a confluência entre raça e gênero.

Por sua vez, o Pantera Negra, ou T'Challa, é o rei de *Wakanda*, uma nação africana fictícia altamente desenvolvida. T'Challa é um guerreiro habilidoso e também um líder brilhante, uma representação complexa e multifacetada de um herói negro. O personagem possui aspectos que contribuem para a valorização das tradições africanas, com destaque para o avanço científico de *Wakanda*, que une uma tecnologia futurista com o respeito à cultura ancestral do continente. O herói obteve ainda mais alcance com o lançamento recente de sua adaptação para o cinema, já que o impacto gerado por sua versão oriunda de Hollywood deu voz a temas que transpassam o entretenimento, trazendo à tona discussões sobre neocolonialismo e diáspora negra. A intermedialidade aqui é um aspecto valoroso, pois o cinema amplifica a mensagem presente nos quadrinhos e atinge uma audiência mais ampla.

Na terceira etapa, é proposta uma atividade prática e individual, que se concentra na criação de um super-herói ou de uma super-heroína afro-brasileiro/a, proporcionando uma oportunidade para que os alunos expressem sua criatividade. Os discentes são incentivados a destacar a importância da ancestralidade, enfatizando o uso de um modelo não estereotipado de identificação. Para tanto, recebem uma folha impressa com os principais atributos do Pantera Negra (Figura 3), para utilizarem como inspiração para construção de seu próprio super-herói. Além disso, cada aluno recebe um material impresso que serve como uma ficha para o desenvolvimento de seu próprio personagem, que deve possuir uma narrativa escrita que destaque a singularidade de sua história.

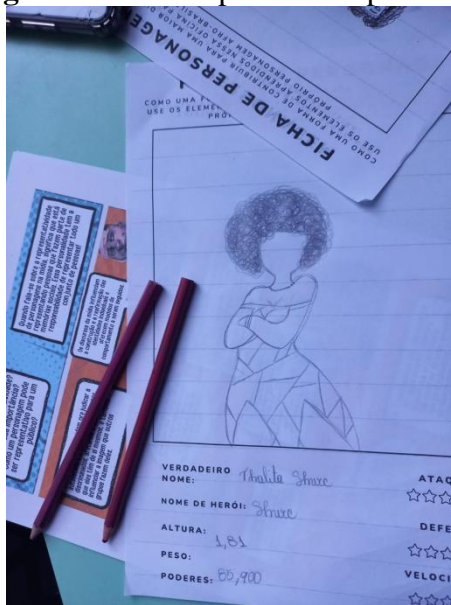
Figura 3 - Card de modelo

Fonte: Acervo pessoal do autor.

Material que serve como referência para os alunos desenvolverem seu personagem autoral.

O quarto e último momento consiste na apresentação para a turma do super-herói criado, sendo, então, uma etapa voltada para compartilhar o aprendizado construído ao longo das atividades e estabelecer um diálogo com os colegas. Os resultados evidenciaram produções originais e notáveis por parte dos alunos. Foram criados personagens que integravam aspectos de suas experiências pessoais (como no caso de um estudante que optou por criar o "Super Pai"), juntamente com referências à cultura afro-brasileira, refletindo o conhecimento adquirido durante as atividades. Destacam-se, por exemplo, uma super-heroína com cabelo black power (Figura 4), símbolo de resistência e identidade, e outro personagem cuja narrativa autoral incorporava diversos elementos das religiões de matriz africana, inspirado na história de um orixá, demonstrando a compreensão dos estudantes sobre a pluralidade cultural e religiosa.

Figura 4 — Ficha preenchida por aluno



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Super-Heroína com corte de cabelo *black-power* desenvolvida por estudante.

Com base no supracitado, pode-se afirmar que o modelo de oficina desenvolvido pelos residentes do Programa proporciona uma experiência educativa significativa, unindo criatividade, crítica e reflexão. Através da criação e apresentação de personagens, os alunos aprendem sobre representatividade e também desenvolvem habilidades leitoras, descritivas, artísticas e comunicativas, contribuindo para uma educação mais abrangente, inclusiva e empoderadora.

A importância dos estudos de mídia e representação no âmbito educacional

As discussões propostas por Paulo Freire em *Pedagogia da Autonomia* (1996) enfatizam a importância de respeitar os saberes prévios dos educandos e discutir a razão de ser de alguns desses saberes em relação com o ensino dos conteúdos (Freire, 1996, p. 15), especialmente aqueles construídos socialmente, como parte das vivências cotidianas e das interações que moldam sua percepção de mundo.

Por que não aproveitar a experiência que têm os alunos de viver em áreas da cidade descuidadas pelo poder público para discutir, por exemplo, a poluição dos riachos e dos córregos e os baixos níveis de bem-estar das populações, os lixões e os riscos que oferecem à saúde das gentes. Por que não há lixões no coração dos bairros ricos e mesmo puramente remediados dos centros urbanos? [...] Por que não estabelecer uma necessária “intimidade” entre os saberes curriculares fundamentais aos alunos e a experiência social que eles têm como indivíduos? Por que não discutir as implicações políticas e

ideológicas de um tal descaso dos dominantes pelas áreas pobres da cidade? A ética de classe embutida neste descaso? (Freire, 1996, p. 15).

Nesse contexto, é fundamental reconhecer que, assim como Paulo Freire sugere, devemos questionar a realidade à nossa volta. Por que não discutir a escassez de personagens negros em determinados veículos de informação e entretenimento? Por que não discutir a maneira como gêneros musicais originários de comunidades periféricas, como o rap e o funk, é representada de forma pejorativa em determinados meios de comunicação, como noticiários ou programas de entretenimento? Além disso, por que não explorar as representações de super-heróis negros e como essas imagens, nem sempre positivas, influenciam a identificação das crianças e adolescentes com suas próprias histórias? Essencialmente, a escola deve ser um espaço de diálogo, onde todos têm a oportunidade de questionar e compreender as estruturas que moldam a sociedade. Assim, ao tratar dessas questões em sala de aula, os educadores permitem que os estudantes desenvolvam maior consciência sobre sua própria identidade e sobre as desigualdades presentes na sociedade, promovendo um aprendizado que é verdadeiramente transformador.

Levando em consideração a conjuntura apontada, é fundamental reconhecer o quanto não apenas os super-heróis, mas as produções midiáticas de forma geral, como filmes, séries, quadrinhos e jogos, são profundamente apreciados por crianças e adolescentes. Essas produções vão além de simples formas de entretenimento, pois configuram parte integrante do repertório cultural e identitário dos jovens, influenciando a forma como eles percebem a si mesmos e o mundo ao seu redor. Integrar essas temáticas às aulas, então, é mais do que uma estratégia para captar a atenção dos estudantes, pois atua como uma maneira de reconhecer e valorizar os conhecimentos que lhes são inatos ao espaço educacional. Ao dialogar com esses interesses, cria-se uma ponte entre o conhecimento formal e a realidade material vivida pelos alunos, permitindo que a educação seja um processo mais significativo e relevante para eles. Portanto, ao propor uma análise das produções midiáticas, como os super-heróis, possibilita-se uma historicização de tais temas, sendo, então, uma forma de reafirmar o compromisso freireano com uma educação crítica e inclusiva.

Esse compromisso está diretamente relacionado ao conceito de consciência histórica de Jörn Rüsen, pois ambos enfatizam a importância de uma aprendizagem que vá além da mera transmissão de informações, estimulando a capacidade de interpretar, questionar e ressignificar o passado em relação ao presente. Para Paulo Freire, a educação deve ser um processo dialógico, em que os estudantes são protagonistas de sua aprendizagem,

desenvolvendo uma leitura crítica da realidade. Da mesma forma, a consciência histórica envolve a habilidade de atribuir sentido ao passado para compreender as transformações sociais e orientar ações futuras (Rusen, 2001, p. 57). Esse conceito está intimamente ligado à maneira como a história é ensinada e percebida, pois implica na capacidade de interpretar tanto o tempo presente quanto o passado histórico de forma crítica, compreendendo os contextos em que foram produzidas determinadas narrativas e as intencionalidades por trás delas. Assim, ao integrar a análise de HQs na sala de aula, a oficina também fomenta o desenvolvimento da consciência histórica ao incentivar uma leitura mais contextualizada dessas produções.

Um exemplo significativo para essa abordagem é a exploração do contexto de criação do Pantera Negra, que surgiu em 1966 pela Marvel Comics (Faiad da Silva *et al.*, 2018, p. 42), em meio ao fortalecimento do movimento pelos direitos civis nos Estados Unidos. Como o primeiro super-herói negro de grande destaque nos quadrinhos, sua concepção estava profundamente relacionada às discussões sobre representatividade e resistência racial. A figura do rei T'Challa e a nação de *Wakanda*, um país africano altamente avançado tecnologicamente que nunca foi colonizado, reconfiguram as narrativas tradicionais sobre a África e os povos negros, desafiando estereótipos historicamente perpetuados. Ao analisar o Pantera Negra na oficina, os alunos podem compreender como os quadrinhos representam e respondem a questões sociais e políticas de sua época, promovendo, assim, uma consciência histórica mais crítica.

Ao analisar a trajetória do herói, desde sua criação até suas representações mais recentes, os estudantes podem identificar como as mudanças políticas e sociais influenciaram a reformulação do personagem ao longo do tempo. As histórias mais contemporâneas do Pantera Negra, por exemplo, ampliam as discussões sobre colonialismo, racismo estrutural e diáspora africana, conectando-se a debates atuais sobre identidade e representatividade. Logo, ao realizar esse exercício de historicidade, a oficina convida os alunos a pensarem criticamente sobre como essas representações dialogam com o passado e o presente.

Por outro lado, mas no mesmo escopo de análise, vale citar também a HQ *Alias*, criada por Brian Michael Bendis em 2001 e objeto de estudo da dissertação de Silva (2021), que reflete um outro tipo de discussão histórica e social, especialmente no que diz respeito às representações femininas nos quadrinhos. A protagonista, Jessica Jones, é uma ex-super-heroína que abandona sua identidade heroica após vivenciar traumas profundos.

O surgimento dessa narrativa no início dos anos 2000 está inserido em um contexto em que os movimentos feministas ganham novas dimensões, com maior visibilidade para pautas como autonomia, empoderamento e denúncia da violência de gênero. Ao realizarmos um exercício de historicização e conscientização histórica, podemos caracterizar a trajetória de Jessica Jones como a de uma super heroína posterior ao movimento *Girl Power*, que se fortaleceu nos anos 1990, destacando a força e a independência feminina na cultura pop. Jessica Jones encarna essa nova abordagem ao ser uma protagonista que foge dos estereótipos da heroína padrão: ela é imperfeita e luta para superar seus traumas sem depender de figuras masculinas para salvá-la (Silva, 2021, p. 132).

Nessa esteira, é necessário ter em vista que esses heróis são, sobretudo, representações do tempo histórico em que foram produzidos. Portanto, utilizar paralelamente o conceito de representação no contexto educacional é essencial para promover uma compreensão mais ampla de como imagens, símbolos e narrativas moldam as percepções de identidade, cultura e poder. De forma geral, crianças e adolescentes são constantemente expostos a representações que podem reforçar ou desafiar estereótipos sociais, influenciando a maneira como enxergam a si mesmos e aos outros. Ao explorar como diferentes grupos são representados na mídia, na literatura e nas artes, os estudantes desenvolvem a capacidade de reconhecer e questionar construções culturais que afetam sua realidade cotidiana. Isso fortalece a construção do senso crítico e possibilita uma educação mais inclusiva e consciente, capaz de valorizar a diversidade e combater preconceitos. Dito isso, a sequência didática acima analisada proporciona um espaço rico para explorar como as representações de personagens influenciam na percepção cultural e na identidade. Com esse propósito, é necessário explorar as três abordagens de representação descritas por Stuart Hall — reflexiva, intencional e construtivista.

Na abordagem reflexiva, a representação é entendida como um espelho direto da realidade (Hall, 2016, p. 47). Ao observar o Pantera Negra como um líder africano forte, pode-se afirmar que ele é um reflexo das lutas e conquistas da comunidade negra. Contudo, esse método enfrenta dificuldades quando nos deparamos com elementos puramente fictícios, como *Wakanda*, uma nação que não existe no mundo real. Outro exemplo é o *Vibranium*, um metal fictício com propriedades extraordinárias que compõe o traje do herói, também fruto da imaginação. Esses elementos não têm equivalentes diretos na realidade, demonstrando que a representação de Pantera Negra não pode ser vista apenas como um espelho do mundo real, pois está entrelaçada com ficção e fantasia. Assim, o personagem ultrapassa os limites de uma

representação simples e constitui uma construção cultural que mescla elementos reais e inventados para criar uma narrativa própria.

Já a abordagem intencional foca nos desígnios do emissor (Hall, 2016, p. 48). Durante a oficina, ao discutir a criação de super-heróis negros, os alunos analisam como o autor pode ter o intuito de representar a diversidade e a inclusão em sua narrativa. No entanto, é crucial reconhecer as limitações desse tratamento. Afinal, se um escritor tenta criar um personagem pertencente a uma minoria sem compreender as nuances culturais e sociais que envolvem essa identidade, pode acabar perpetuando estereótipos. Nesse contexto, a intenção do autor pode não se alinhar com a recepção do público, já que este poderá interpretá-la de maneira diferente, evidenciando a importância de uma comunicação culturalmente informada.

A abordagem construtivista, por outro lado, alinha-se harmoniosamente com as atividades da oficina. Aqui, o significado é construído coletivamente através de sistemas de linguagem e representações culturais (Hall, 2016, p. 49). Ao criar seus próprios super-heróis afro-brasileiros, os alunos são incentivados a ponderar sobre como suas experiências pessoais moldam a maneira como entendem e representam a identidade negra. Eles usam símbolos, narrativas e referências culturais que são significativas dentro de seu próprio contexto. Por exemplo, ao escolher traços e histórias que ressoam com suas vivências, os alunos criam personagens que contribuem para a construção de novas representações, as quais configuram uma diversidade mais rica e complexa. Além disso, ao discutir e compartilhar suas criações em grupo, os alunos participam de um processo colaborativo de construção de significado, onde cada voz e experiência agrega valor à representação coletiva. Essa dinâmica é constituída com base na abordagem construtivista, na qual o significado não é fixo, mas um resultado contínuo de interações sociais e culturais.

Essa reflexão sobre as diferentes formas de representação adquire ainda mais valor quando destacamos que elas podem influenciar a formação de identidades. Segundo Stuart Hall, a identidade é um conceito dinâmico, que não se limita a características fixas ou a uma essência imutável. Em vez disso, ela é moldada por contextos sociais, culturais e históricos, sendo constantemente reconfigurada por meio de interações e experiências:

A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar - ao menos temporariamente (Hall, 2006, p. 13).

Na era da globalização, as identidades tornam-se ainda mais complexas, já que indivíduos e grupos são expostos a uma diversidade de influências culturais que desafiam as noções tradicionais de pertencimento. Assim, ao estudar como as representações operam, é possível compreender como elas não apenas reproduzem, mas também desempenham um papel ativo na construção e na transformação das identidades em uma sociedade pós-moderna. Logo, discorrer sobre a construção de personagens negros em mídias com temáticas de super-heróis em sala de aula é fundamental para promover uma educação mais crítica e inclusiva. Afinal, estes atuam como importantes modelos de identificação para jovens que muitas vezes se veem sub-representados ou mal representados nas mídias ditas como “tradicionais”. Esse processo de reconhecimento cultural é essencial para reforçar a autoestima dos alunos negros, e nesse sentido, a perspectiva de Douglas Kellner é de grande valia. Em sua obra, *A Cultura da Mídia – Estudos Culturais: Identidade Política entre o Moderno e o Pós-Moderno*, o autor explora como a população negra utiliza a mídia como um veículo de resistência e contestação. O autor destaca exemplos dos músicos e cineastas negros da década de 1990, que se apropriam da mídia para criticar a opressão racial.

Os músicos negros do rap e os cineastas negros têm utilizado a cultura da mídia para expressar sua visão sobre a sociedade americana contemporânea, usando a mídia para resistir à cultura de opressão racial existente nos Estados Unidos e para exprimir suas próprias formas de resistência e de identidade contestadora [...] Na verdade, a cultura da mídia reproduz as lutas e os discursos sociais existentes, expressando os medos e os sofrimentos da gente comum, ao mesmo tempo que fornece material para a formação de identidades e dá sentido ao mundo. Quando os membros dos grupos oprimidos têm acesso à cultura da mídia, suas representações muitas vezes articulam visões outras da sociedade e dão voz a percepções mais radicais (Kellner, 2001, p. 203).

Kellner também nos lembra que a mídia é um fervoroso campo de disputa no qual variados discursos sociais e políticos se entrelaçam, reproduzindo e ao mesmo tempo moldando as lutas e demandas sociais do período em que são produzidos e expostos para o grande público.

[...] os textos da cultura da mídia não são simples veículos de uma ideologia dominante nem entretenimento puro e inocente. Ao contrário, são produções complexas que incorporam discursos sociais e políticos cuja análise e interpretação exigem métodos de leitura e crítica capazes de articular sua inserção na economia política, nas relações sociais e no meio político em que são criados, veiculados e recebidos (Kellner, 2001, p. 13).

A compreensão de que cultura midiática incorpora discussões sociais complexas, como enfatiza Kellner (2001), tem implicações significativas para o Ensino de História. Integrar este debate ao currículo escolar contribui para o desenvolvimento de habilidades críticas nos alunos, capacitando-os a interpretar as mídias de maneira mais consciente. Isso fortalece a educação para além do conteúdo pragmático, abrindo espaço para uma reflexão mais profunda sobre os produtos que consumimos e como eles impactam a sociedade e as identidades que nela se constroem. Ao trazer fatores como esses para a sala de aula, é possível explorar como a mídia influencia as formas de entender o passado e molda percepções contemporâneas. Essas produções estão imersas em discursos sociopolíticos que, quando analisados, revelam padrões ideológicos que ressoam diretamente com o contexto histórico.

Considerações finais

Este artigo evidenciou a importância do uso de representações midiáticas, especialmente as presentes em histórias em quadrinhos, como ferramenta pedagógica no Ensino de História. A utilização das HQs enriquece o conteúdo curricular e também torna o aprendizado mais acessível e atrativo para os estudantes. Ao revisitar as experiências que foram conduzidas durante o tempo de participação do autor como residente no Programa Residência Pedagógica da Universidade Federal de Pelotas, foi possível observar que tais práticas promoveram reflexões sobre identidade e representatividade entre os alunos, incentivando-os a questionar as normas sociais e a construir uma visão mais crítica do mundo.

Além de estudar processos históricos, as oficinas permitiram que os alunos confrontassem estereótipos enraizados e explorassem questões raciais e culturais de maneira mais profunda e engajada. Dessa forma, favorecendo a aprendizagem histórica e estimulando o desenvolvimento de habilidades sociais e empáticas, fundamentais para a formação de cidadãos conscientes e ativos em uma sociedade plural.

A análise das diferentes abordagens de representação, inspiradas na obra de Stuart Hall, demonstrou como esses conceitos podem transitar entre a pesquisa acadêmica e o trabalho laboral docente. Essa transposição das ideias intelectuais para o âmbito educacional fortalece o vínculo entre teoria e prática, além de proporcionar um espaço para que os estudantes desenvolvam uma interpretação mais consciente das produções contemporâneas, ampliando assim seu repertório analítico e sua capacidade de se engajar ativamente como sujeitos de seu próprio tempo, o que ressalta a relevância de integrar o estudo de mídias no currículo educacional. A leitura crítica dessas produções, apoiada pelas perspectivas de

Douglas Kellner, é essencial para que os discentes compreendam os produtos culturais a partir de seu contexto histórico e sociopolítico.

Diante do exposto acima, as repercussões desta pesquisa para o campo educacional são relevantes, uma vez que ressaltam a importância de implementar práticas de ensino mais inclusivas e diversificadas, alinhadas aos princípios propostos por Paulo Freire. A valorização dos saberes prévios dos estudantes, assim como das narrativas e dos símbolos presentes nas produções culturais contemporâneas tem o potencial de fortalecer a autoestima de grupos historicamente marginalizados, afinal, enriquecem o aprendizado dos alunos, permitindo-lhes desenvolver uma compreensão mais abrangente e crítica das múltiplas identidades que coexistem na sociedade. Essa perspectiva educacional propicia um espaço onde a diversidade é celebrada, e as vozes de diferentes estudantes são ouvidas, promovendo assim um ambiente mais equitativo e respeitoso, no qual os educandos são estimulados a desenvolverem sua consciência histórica, conforme descrita por Jörn Rüsen.

Para pesquisas futuras, recomenda-se investigar a aplicação de outras formas de expressão cultural, como o cinema e as séries de televisão e *streaming*, em diferentes ambientes escolares. Além disso, é importante realizar análises que considerem o impacto a longo prazo dessas práticas pedagógicas na maneira como os estudantes percebem questões relacionadas à identidade e à representatividade. O objetivo é que este estudo sirva de inspiração tanto para educadores quanto para pesquisadores, incentivando a integração de abordagens que considerem a cultura da mídia nas metodologias de ensino. Essa integração pode contribuir para a criação de ambientes educacionais mais dinâmicos, nos quais o aprendizado se torna uma experiência enriquecedora e interativa, capaz de engajar os alunos de maneira significativa.

Fontes

Acervo pessoal do autor.

Referências Bibliográficas

FAIAD DA SILVA, C. R.; LIMA, G. A.; ALVARENGA, M. A. F. M.; REZENDE, D. B. África como tema para o ensino de metais: uma proposta de atividade lúdica com narrativas do Pantera Negra. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 2, n. 2, p. 39-56, jul./dez. 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Editora Apicuri, 2016.
- KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia – Estudos Culturais: Identidade Política entre o Moderno e o Pós-Moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.
- KRÜGER, Felipe Radünz. **A Construção Histórica na Graphic Novel V for Vendetta: Aspectos Políticos, Sociais e Cultura na Inglaterra (1982 – 1988)**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Pelotas, Instituto de Ciências Humanas. Pelotas, 2014.
- NETO, Mário Marcello. **O Medo do Invisível: O Terrorismo e o Temor Nuclear em Desenhos Animados Estadunidenses (2001 – 2007)**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Pelotas, Instituto de Ciências Humanas. Pelotas, 2016.
- PEREIRA, Bruno Coutinho Lucas; SILVA, Daniel Sias da; FELIX, Letícia Lopes; CAPELLA, Victória Antunes. Ensino de história e HQs. *In*: MANKE, Lisiane Sias (Org.). **Leitura, escrita e cultura afro-brasileira nas aulas de história**. Porto Alegre: Casalettras, 2024. p. 58-75
- RIBEIRO, Gustavo Silva. **Todo poder emana das mãos brancas: Discurso, Raça e Ideologia nos Comic Books da Editora Timely (1939-1945)**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Pelotas, Instituto de Ciências Humanas. Pelotas, 2018.
- RÜSEN, Jörn. **Razão histórica – teoria da história: os fundamentos da ciência histórica**. Trad. Estevão de Rezende Martins. Brasília: Editora da UNB, 2001.
- SILVA, Arantxa Sanches Silva da. **Jessica Jones (Alias): sobre mudanças nos paradigmas das super-heroínas pós anos 2000**. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal de Pelotas, Instituto de Ciências Humanas. Pelotas, 2021.