

Cultura Pop no ensino de História

Sala de Aula

Enviado por: _aquiasvalasco@seed.pr.gov.br

Postado em: 03/09/2018

É possível articular o universo dos filmes, games, histórias em quadrinhos aos eventos históricos? Como podemos trazer esses produtos culturais para a sala de aula?

Filmes, games, histórias em quadrinhos, entre outros produtos identificados com a cultura pop costumam se aproximar de temas históricos, de forma livre, sem a preocupação com o campo historiográfico. Apesar disso, os estudantes percebem essa articulação e as diversas formas com que eventos históricos são instrumentalizados pela Indústria Cultural. Diante disso, não seria interessante trazer esses produtos culturais para a sala de aula? Mas, como refletir sobre passado a partir dessas fontes? Para saber um pouco mais sobre cultura pop no ensino de História e sobre algumas aplicações desses recursos, confira os recursos abaixo:

Infográfico: Aprender História em HQ

Recurso textual: Enem - Simulado

Seed (2013)

Trecho de filme: Asterix e Obelix contra César - Cobrança de

impostos

Vídeo: EducaPop: o cavaleiro das trevas

Confira

o histórico de dicas "Sala de aula", com dezenas de sugestões de temas de grande interesse.