

O conteúdo de lutas no combate à violência da discriminação e do preconceito na escola mediado por histórias em quadrinhos

-----  
*The content of struggles in the fight against violence of discrimination and prevention in school mediated by histories in comic cartoon*

-----  
*El contenido de luchas en el combate a la violencia de la discriminación y del prejuicio en la escuela mediada por historietas*

Leonardo Ribeiro da Silva<sup>1</sup>  
Cristiane da Silva Santos<sup>2</sup>  
Maristela Vicente de Paula<sup>3</sup>  
Neila Maria Mendes Borges<sup>4</sup>

**Resumo:** O presente trabalho teve como objetivo construir e investigar uma prática pedagógica significativa com o conteúdo Lutas em interface com o tema violência da discriminação e do preconceito utilizando histórias em quadrinhos (HQs). A pesquisa de caráter descritivo exploratório foi realizada no 3º ano do Ensino Fundamental numa escola pública de Catalão/GO. Os dados foram coletados através da observação e da roda de conversa e registrados em caderno de campo após intervenções pedagógicas envolvendo práticas de Lutas no contexto de duas narrativas dos super-heróis X-Men; houve ainda a exibição de animação, a produção de debates e práticas corporais envolvendo jogos de combate, em um enredo de narrativas à semelhança simplificada do sistema RPG (Rolling Play Games). A análise qualitativa dos dados permitiu concluir que as HQs são significativas no processo de ensino e aprendizagem de Lutas, sendo um recurso que instiga a imaginação, a curiosidade e a criatividade das crianças, contribuindo para a compreensão das diferenças e o respeito ao outro. Ensinar sobre as Lutas na escola e o combate à discriminação e ao preconceito é uma escolha pertinente frente às contradições sociais da contemporaneidade que ameaçam retroceder conquistas sociais e culturais no campo da diversidade.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos. Lutas. Violência da discriminação.

---

**Abstract:** *The present work aimed to construct and investigate a significant pedagogical practice with the content Fights in interface with the theme violence of discrimination and prejudice using comics cartoon(C.C). This is an exploratory descriptive research and it was carried out in the 3rd year of Elementary School in a public school in Catalão/GO. The data were collected through observation, conversation wheel and recorded in field notebook after pedagogical interventions involving practices of Struggles in the context of two narratives of the X-Men superheroes, the exhibition of animation, the production of debates, corporal practices involving combat games, in a narrative storyline with the simplicity of the RPG (Rolling Play Games) system. The qualitative analysis of the data allowed us to conclude that the comics are significant in the learning process of fights, being a resource that instigates children's imagination, curiosity and creativity, contributing to understanding of differences and respect for the other. Teaching about school struggles and combating discrimination and prejudice is a pertinent choice of the contemporary social contradictions that threaten to push back social and cultural achievements in the field of diversity.*

**Keywords:** *Comics. Fights. Violence of discrimination.*

---

1 Graduação em Educação Física pela Universidade Federal de Goiás (UFG).

2 Doutora em Educação, Docente na Universidade Federal de Goiás (UFG),

3 Mestre em Educação Física, Docente na da Universidade Federal de Goiás (UFG).

4 Mestre em Educação Física, Docente na da Universidade Federal de Goiás (UFG).

**Resumen:** El presente trabajo tuvo como objetivo construir e investigar una práctica pedagógica significativa con el contenido Luchas en interfaz con el tema violencia de la discriminación y prejuicio utilizando historietas (HQs). La investigación de carácter descriptivo exploratorio fue realizada en el 3º año de la Enseñanza Fundamental en una escuela pública de Cataluña / GO. Los datos fueron recogidos a través de la observación, rueda de conversación y registros en un cuaderno de campo después de intervenciones pedagógicas involucrando prácticas de Luchas en el contexto de las narrativas de los superhéroes X-Men, la exhibición de animación, la producción de debates, prácticas corporales envolviendo juegos de combate, en una trama de narrativas a la similitud simplificada del sistema RPG (Rolling Play Games). El análisis cualitativo de los datos permitió concluir que las HQ son significativas en el proceso de enseñanza aprendizaje de Luchas, siendo un recurso que instiga la imaginación, la curiosidad y la creatividad de los niños, contribuyendo a la comprensión de las diferencias y el respeto al otro. Enseñar sobre las luchas en la escuela y el combate a la discriminación y el prejuicio es una elección pertinente las contradicciones sociales de la contemporaneidad que amenazan con retroceder conquistas sociales y culturales en el campo de la diversidad.

**Palabras clave:** Cómics. Peleas. Violencia de la discriminación.

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como eixo central o combate à violência da discriminação e do preconceito no ambiente escolar, em interface com o conteúdo de Lutas nas aulas de Educação Física através do uso de narrativas de Histórias em Quadrinhos (HQs).

O termo violência, segundo Schilling (2004), é muito amplo e multidimensional, sendo assim, ao tratá-lo recomenda-se definir sua tipificação.

Para o presente estudo, foi adotado o termo violência da discriminação ou do preconceito, definido pela mesma autora como uma forma de manifestação da violência que se expressa, em especial, verbalmente, mas que pode avançar para sistemas de violência simbólica, emocional ou psicológica e ainda atingir a violência física (SCHILLING, 2004).

A violência da discriminação e do preconceito é um fenômeno que atinge a escola e pode vitimar qualquer uma das pessoas que compõem esse agrupamento. Os motivos são diversos, frequentemente associados a aspectos das diferenças econômicas ou sociais de cunho cultural, étnico, religioso, ou mesmo relacionados a estereótipos corporais relativos à estatura, ao sobrepeso ou ao baixo peso corporal. São também alvos comuns pessoas com deficiência e de diferentes orientações sexuais.

As pessoas que sofrem violência da discriminação e do preconceito por serem identificadas em suas particularidades podem permanecer marcadas por esse sofrimento, submetendo-se à exclusão e arcando com os

prejuízos desse processo que podem perdurar por toda sua trajetória de vida seguinte, caso esta violência não seja interrompida e abordada adequadamente.

A escola, localizada no contexto da violência da discriminação e do preconceito, tende a se eximir de responsabilidades sobre tais manifestações e assume frequentemente o discurso que distingue a educação moral e ética da educação formal, como se a primeira fosse exclusividade da família e a segunda da escola. Contudo, Arroyo (2016) posiciona-se veementemente sobre essa questão, dizendo que a formação ética é também uma função da docência e justifica (2016, p.148):

*A formação moral, ética, é inseparável da formação intelectual, científica, estética, social, cultura, de qualquer ser humano. Seria incompreensível separar a formação de cada uma dessas dimensões do humano e delegar às famílias e às igrejas a formação ética e às escolas a formação intelectual e científica. Por acaso a produção histórica do conhecimento e da ciência foi possível à margem da produção histórica dos valores e da evolução da consciência ética? Ainda somos vítimas nas escolas e em nossa formação docente de uma visão a-ética da ciência e do conhecimento.*

A questão em pauta encontra-se no estranhamento do que se convencionou naturalizado na escola, nesse contexto, atitudes ofensivas são comumente negligenciadas e só ganham atenção quando atingem uma dimensão insustentável ou de extrema gravidade. A escola

e as equipes de educadores declaram-se desaperrados para abordarem as questões éticas que estão contidas até mesmo nos conteúdos que desenvolvem dentro de sua própria área de conhecimento. Assim, a formação ética das crianças na escola passa também pelo desafio da formação de professores críticos e politizados.

Por ocasião da atuação do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PI-BID), uma equipe de acadêmicos e professores deparou-se com o desafio de desenvolver o conteúdo Lutas nas aulas de Educação Física nas escolas da rede pública de Catalão/GO, local em que o programa foi desenvolvido.

Dentre os conteúdos da cultura corporal tratados nas aulas de Educação Física, as Lutas ainda são pouco contempladas no conjunto de saberes que compõem o currículo escolar e, embora o referido conteúdo esteja previsto entre aqueles indicados como patrimônio cultural da humanidade, sofre para se legitimar frente ao preconceito que o associa a estímulos à violência física.

Ao contrário, as Lutas se sustentam sob regras bem definidas que as qualificam como cultura corporal a ser ensinada, ressignificando sua utilização e cultivando sua estética. O conteúdo das Lutas na escola, para além da expressão e da cultura corporal, suscita a reflexão sobre os motivos pelos quais se luta, quem luta, quando e como, e desafia os estudantes a se apropriarem do gestual que lhe é próprio.

Por ocasião das intervenções do PIBID, observou-se que os estudantes consumiam vários produtos que fazem referência a personagens dos filmes e das histórias em quadrinhos, entretanto, não mostravam conhecimento significativo da trajetória desses personagens, apenas admiração por suas habilidades.

A partir do cenário configurado envolvendo a escolha do conteúdo de Lutas e o interesse dos alunos da escola de intervenção do PIBID pelos heróis das histórias de aventura, considerou-se próprio estabelecer uma interface entre esse conteúdo e a violência da discriminação e do preconceito, tendo como eixo do processo pedagógico as HQs, com a função de potencializar a construção de uma narrativa significativa e norteadora de toda prática desenvolvida.

## 2. REFERENCIAL

### 2.1. CONHECENDO OS SUPER-HERÓIS DAS HQS

Segundo Jarsem (2007), as histórias em quadrinhos, também chamadas de HQs, surgiram no início do século vinte como um novo meio de comunicação, e acabaram crescendo em larga escala, tornando-se um dos meios de comunicação mais importantes da época. Inicialmente apenas histórias humorísticas eram publicadas, porém, nos anos trinta do século vinte, as primeiras histórias em quadrinhos de aventura começam a surgir dando início à Era de Ouro dos quadrinhos, e, em 1938, nasce para o público o primeiro super-herói das HQs, o *Superman*.

O referido autor afirma que os quadrinhos passam a ter um caráter mais político com a eclosão da Segunda Guerra Mundial, e surgem então personagens como *Namora Capitã América*. A partir dos anos quarenta do século vinte outras centenas de super-heróis começam a surgir nos quadrinhos, ganhando com o tempo cada vez mais espaço e público (JARSEM, 2007).

Nos anos sessenta nasce a “Era de Prata” dos quadrinhos, sendo *Flasho* primeiro herói deste período; as histórias dos super-heróis passam a ter um caráter mais humanista, retratando mais profundamente as histórias e a essência dos heróis. Super-heróis negros começam a ganhar espaço nas HQs como política de combate ao racismo, ostensivamente presente na sociedade Norte Americana, bem como outras questões delicadas passam a ser retratadas nesta época (JARSEM, 2007).

Antes dos anos sessenta não havia destaque para personagens negros, infelizmente os negros eram discriminados até mesmo nos quadrinhos, que os retratavam como personagens de pouca inteligência, como meros ajudantes ou antagonistas de super-heróis, sendo refletidos nas revistas de forma estereotipada e racista, assim como eram vistos naquela sociedade historicamente preconceituosa (WESCHENFELDER, 2013).

Hoje, apesar dos personagens negros ganharem espaço de forma honrosa, ainda são poucos se os compararmos ao vasto número de personagens das HQs. Alguns dos super-heróis negros que tiveram suas próprias revistas em quadrinhos são: *Raio Negro*, *Vixen*, *Lanterna Verde* (John Stewart); *Ícone e Foguete*, *Super Choque*, da editora DC; *Tempestade*, *Luke Cage*, *Falcão*, *Pantera Negra* e *Capitã Marvel*, entre outros. Há, atualmente, vários outros super-heróis negros, e esse número cresce constantemente, mostrando a representatividade dos personagens.

Nesse período, surgem os *X-Men*, personagens que possuem poderes especiais despertados pelo seu “gene avançado”, chamado de “gene X”. Esses mutantes, também chamados de “Homo Superior”, uma evolução do *Homo sapiens*, são considerados diferentes do resto da humanidade por possuírem habilidades especiais, portanto, são discriminados e excluídos da sociedade. Tratados como diferentes, tais heróis lutam pelos seus direitos e para que a sociedade que os oprime os aceite como realmente são.

Também nos anos sessenta, a mídia passa a usufruir cada vez mais deste meio de comunicação, então, os desenhos animados e filmes de super-heróis começam a ser produzidos, desta maneira, os heróis ganham ainda mais espaço, ampliando seu público fomentados por essas novas formas de alcance. Assim, os quadrinhos de super-heróis passam a ter um caráter significativamente social, político e cultural, criticando e problematizando contradições e questões relevantes da sociedade.

No final dos anos noventa do século vinte e início do século vinte um, uma onda de filmes de super-heróis começa a ser produzida. Para alcançar o sucesso e para chamar cada vez mais a atenção do público para as salas de cinemas, muitas cenas de lutas repletas de efeitos especiais são introduzidas nesses filmes, ganhando mais destaque do que a problemática abordada no enredo, por vezes, tratada superficialmente de forma a atender a um público cada vez mais eclético.

## 2.2. AS LUTAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

As Lutas são descritas na perspectiva Crítico Superadora (SOARES et al., 1992) como um dos conteúdos da cultura corporal, uma vez que utilizam a linguagem corporal como forma de expressão e retratam saberes produzidos historicamente pela humanidade.

Embora a inserção dessa temática esteja prevista nos Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Física (PCNs), segundo Anjos e Ruffoni (2015), as Lutas, enquanto parte do conteúdo dessa disciplina, são praticamente excluídas da realidade das escolas, sendo apresentadas as seguintes justificativas: a falta de formação dos professores para trabalharem esse conteúdo e de equipamentos e lugares apropriados, além do receio de que ensinar Lutas nas escolas possa ensejar mais violência. Os mesmos autores contrapõem essas justificativas argumentando sobre a importância das Lutas como expressão cultural produzida no processo histórico e apontando para a necessidade de adaptação pedagógica do conteúdo a ser desenvolvido na escola. Desmistificam também a relação das Lutas com a violência, pois esta última se trata de uma manifestação social que independe do conhecimento das Lutas, e, como tal, precisa ser abordada na escola.

Em oposição às restrições justificadas para o não trato do conteúdo de lutas na escola, os estudos de Nascimento e Almeida (2007) e Cartaxo (2011) nos mostram que é possível um trato pedagógico de forma significativa, construindo conhecimentos com os alunos, mesmo que o professor não tenha especialização em alguma modalidade de luta, uma vez que o trabalho deste é elaborar pedagogicamente formas de aprendizagem de conteúdos escolhidos a partir de uma intencionalidade. Assim, o saber do gestual técnico tem seu espaço, mas não se caracteriza com o fator mais importante no processo pedagógico, devendo ser considerados a abordagem, os elementos que se constituirão do desdobramento do conteúdo e, principalmente, a metodologia, numa perspectiva participativa, em que o aluno tem papel ativo em seu aprendizado.

E sobre a violência, ao contrário do que preconiza o senso comum, necessariamente esta precisa ser abordada, discutida, enfrentada no campo do pensamento/debate. A violência não é um produto das lutas, mas, pode se manifestar nelas, como nos esportes, na escola, em qualquer lugar onde faltem argumentos necessários para o debate.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Tendo em vista que a pesquisa parte de uma hipótese que pode mudar as relações entre os sujeitos pesquisados através de interpretações e discussões mais elaboradas sobre os temas das lutas e da violência da discriminação por meio das histórias em quadrinhos de super-heróis, o estudo ora proposto se caracteriza como exploratório e descritivo.

O campo de estudo foi uma escola de educação básica na qual o PIBID Educação Física vinha atuando desde o ano de 2014, trabalhando com os conteúdos do Currículo do Estado de Goiás (GOIÁS, 2007). No referido documento, o conteúdo de Lutas não está previsto para o primeiro e o segundo ciclos do Ensino Fundamental, ainda assim, as intervenções do PIBID garantiram o conteúdo, apresentando as diferentes manifestações de Lutas. Após o encerramento das ações do PIBID, aproveitando a sistematização já desenvolvida com o grupo de alunos e selecionando somente a turma do 3º ano do Ensino Fundamental, sistematizamos um sequenciador de dez aulas extras em horário disponibilizado pela professora da turma. Portanto, foram utilizadas oito intervenções de 45 minutos para a realização da proposta.

Nessa oportunidade, estabelecendo a relação entre Lutas e HQs, foram propostas atividades lúdicas para desenvolver o conteúdo de Lutas, de modo a discutir a violência, a discriminação e o preconceito. A produção dos dados se deu, portanto, a partir de intervenções previamente elaboradas, com leitura de histórias em quadrinhos, exibição de animação referente à mesma produção, que se desdobram em uma série de ações que compuseram a prática pedagógica em estudo.

A apresentação dos dados foi feita de forma descritiva, utilizando os registros em caderno de campo e a roda de conversa, sendo que os dados foram analisados mediante a perspectiva qualitativa e organizados em quatro categorias: a) O arquétipo do herói; b) As HQs na educação formal – a escolha da abordagem; c) Os personagens e o contexto; e d) A narrativa: uma história sobre preconceito. Participaram da pesquisa todos os alunos da turma selecionada, num total de vinte e seis crianças, que, juntamente com seus pais, foram esclarecidos sobre o objeto e os objetivos da pesquisa, seus papéis e a divulgação dos resultados mediante assinaturas do Termo de Assentimento Livre Esclarecido.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

#### 3.1. O ARQUÉTIPO DO HERÓI

Como eixo norteador da proposta foram escolhidas as histórias em quadrinhos de super-heróis para abordar o conteúdo Lutas e a temática da violência da discriminação.

A escolha pelas histórias em quadrinhos de super-heróis se deu pelo entendimento de que o maior acesso que as crianças possuem às Lutas ocorre por meio do universo dos desenhos animados e dos longa-metragens que são sucessos entre os mais diferentes públicos e que têm origem nos quadrinhos.

Houve também a necessidade de problematizar os arquétipos dos super-heróis com as crianças, pois durante as aulas na escola foi possível perceber que elas compreendiam mal o que era ser um herói ou super-herói, e porque os mesmos lutam. Parte dessa má compreensão pode ser identificada pela falta de problematização das narrativas dos heróis, deixando que a compreensão das crianças ocorra apenas pelo contato com as séries animadas e longa-metragens, que, por sua vez, supervalorizam cenas de lutas, deixando subentendidos valores importantes característicos desses heróis, de sua história e humanidade.

Segundo Campbell (1949), os arquétipos são traços de personalidade que possuem sua origem em antigos padrões do compor-

tamento humano. Os heróis são aqueles que absorvem o maior número desses traços de comportamento, são aqueles que lutam pelos que não podem lutar, que combatem as injustiças de uma sociedade, que protegem seu povo, que enfrentam seus desafios pessoais e modificam o lugar onde estão e a si mesmos. As narrativas que compõem a trajetória dos heróis, e por consequência dos super-heróis, estão ligadas à trajetória do humano ao longo de toda história da humanidade, em que cada sujeito é submetido aos desafios da vida que o impelem a sair de uma dada situação de comodidade para enfrentar medos, opositores, fazendo a trajetória do herói.

### 3.2. OS HQS NA EDUCAÇÃO FORMAL – A ESCOLHA DA ABORDAGEM

As HQs são um meio de comunicação bastante eficiente para despertar o interesse de leitura nas crianças. O estudo de Santos e Ganzarolli (2011) mostra que esse formato de narrativa vem sendo utilizado na escola para trabalhar desde a alfabetização e o letramento nas crianças conteúdos específicos, conforme a sistematização do professor.

Nem sempre as histórias em quadrinhos foram vistas como recurso pedagógico, sendo, por vezes, proibidas na escola em razão do preconceito com relação à natureza desse tipo de produção de caráter informal e fictício.

*Os quadrinhos enfrentaram grande preconceito por parte da sociedade. Temia-se que pudessem distorcer o caráter dos jovens. Proibia-se sua leitura na escola e sua entrada nas bibliotecas. Ao longo dos anos, eles foram rompendo estas e outras barreiras e a sociedade passou a percebê-los como um recurso de entretenimento principalmente voltado ao público infantil; considerados inofensivos, por outro lado não se via neles muita utilidade didática, contrariando a opinião de estudiosos que, já na década de 1970, os encaravam como um valioso recurso para incentivar a leitura e a ser utilizado no ensino. (SANTOS; GANZAROLLI, 2011, p. 74)*

Cada vez mais, os quadrinhos deixam de ter um caráter apenas de entretenimento e passam a permear as salas de aulas como possibilidade didática para o aprendizado de crianças e adolescentes, que são, segundo Silva Júnior e Pereira e Soares (2013), o público em que as HQs mais se firmaram. As histórias em quadrinhos são consideradas um gênero textual que contribui pedagogicamente para a apresentação de alguns temas por sua plasticidade e capacidade dinâmica, o que torna a leitura mais prazerosa e menos cansativa, sendo reconhecidas inclusive pelos Parâmetros Curriculares Nacionais, conforme apontam Santos e Ganzarolli (2011).

Para as intervenções que forneceram dados para essa pesquisa foi escolhido desenvolver narrativas envolvendo o universo dos super-heróis *X-Men*, entendendo que o enredo de sua narrativa tem uma abordagem de caráter social, político e cultural relevante. Os personagens principais dessa narrativa possuem a maior diversidade já vista antes em uma HQ, retratando gênero, etnia e personagens que provêm de diferentes nacionalidades, trazendo consigo para as narrativas elementos de distintas culturas, deixando as histórias mais ricas, inclusive explorando elementos da história real. Dentre eles, podemos destacar o “professor Charles Xavier”, um mutante telepata que é deficiente físico. Charles busca a paz entre a raça humana e a raça mutante, para isso, fundou o Instituto Xavier Para Jovens Super Dotados, onde ele, juntamente com mutantes mais experientes, ensina jovens mutantes a usarem seus poderes para o bem da humanidade, tentando ao máximo evitar conflitos com os humanos, que os consideram uma ameaça.

Outra personagem que se destaca pelo arquétipo que representa é a “Tempestade”, como uma forte representação dos valores sociais que os quadrinhos assumiram nesta época, “Ororo”, como nome de nascimento, é líder dos *X-Men*, e negra, ou seja, dentre os personagens das histórias em quadrinhos, negros e mulheres historicamente tinham pouca visibilidade e importância. “Tempestade” é um forte exemplo de que os *X-Men* têm uma

intencionalidade de abordar questões ligadas aos preconceitos presentes na época de sua criação e que perduram nos dias atuais. Nesse sentido, a personagem “Tempestade” é um símbolo do empoderamento feminino.

Para o início das intervenções, primeiramente foi apresentada a proposta para as crianças de que o conteúdo de Lutas seria desenvolvido a partir de HQs, e que, dentro das HQs, havia mais um conteúdo que elas precisariam descobrir. Dessa forma, foram apresentadas duas narrativas dos *X-Men* em formatos diferentes, a primeira história em desenho animado e, a segunda, em HQ.

Na primeira narrativa foi apresentado um episódio de *X-Men Evolution*, um desenho animado bastante conhecido pelas crianças. Nessa história, os jovens *X-Men* sofrem discriminação na escola em que estudam após terem suas identidades expostas como mutantes, pois eles são vistos como uma ameaça pelos outros alunos e professores e são oprimidos em diversos momentos e discriminados com agressões verbais e físicas. A discriminação chega ao ponto máximo quando uma conferência é realizada na escola para decidir se os mutantes poderão ou não continuar frequentando escolas públicas. Por fim, os mutantes acabam provando aos pais dos alunos que não são uma ameaça a seus filhos, graças a um discurso da personagem *Jean Grey*, e de atos heroicos dos seus amigos mutantes, passando a serem aceitos na escola mesmo ainda sofrendo algumas resistências e manifestações de discriminação.

A segunda história apresentada foi a HQ *Dias de Um Futuro Esquecido*. Foi definido entre as crianças e o professor qual personagem que cada uma iria representar lendo a história projetada por aparelho multimídia. As crianças ficaram eufóricas para representarem os personagens, todos queriam ter uma fala na narrativa. As expressões de prazer eram nítidas nos rostos das crianças, mesmo aquelas que tinham bastante dificuldade na leitura se esforçaram ao máximo para lerem sua participação para os colegas, evidenciando uma diferença em sua postura comum durante as aulas, que era, frequentemente, de pouco envolvimento.

Na segunda HQ, os *X-Men* recebem uma mensagem do futuro, revelando que a maior parte dos seres com superpoderes foi morta por robôs criados pelos humanos para exterminar a raça mutante; os sobreviventes são torturados e usados para realização de experiências ou forçados ao trabalho escravo em campos de concentração, o que, em hipótese, remete-nos à Segunda Guerra Mundial, em que o regime nazista fez o mesmo com os judeus.

Os humanos que ajudam os mutantes, ou que possuem genes que podem gerar futuros filhos mutantes, também são presos nos campos de concentração. Os *X-Men* então precisam evitar um assassinato no passado para consequentemente impedirem que este futuro apocalíptico aconteça.

Após a apresentação dessas duas narrativas, foi solicitado às crianças que apontassem o que mais chamou sua atenção e o que mais as incomodou nas duas narrativas. Na primeira narrativa, as crianças tiveram mais facilidade em apontar problemáticas simbolicamente apresentadas. Algumas disseram que o que as incomodou foi o fato dos mutantes serem proibidos de frequentar escolas. Algumas crianças citaram o *bullying*, termo em inglês que significa *ameaçar, intimidar, amedrontar, tiranizar, oprimir, maltratar*, que se popularizou no Brasil, principalmente através de produções cinematográficas que retratam cotidianos comuns de violência emocional e física que se manifestam entre alunos das escolas estadunidenses e europeias. Segundo Schurchardt (2012, p. 8):

*A problemática que envolve o bullying refere-se ao ambiente hostil e agressivo em que se transforma o recinto escolar devido aos atos de violência física ou psicológica e que pode culminar em prejuízos sociais e emocionais para os envolvidos direta ou indiretamente nessas ações.*

Na dinâmica da aula, o termo foi aceito como sinônimo de violência da discriminação e do preconceito, resguardadas as particularidades pelas suas origens, sendo reforçado o último conceito, pois se entende que é o que melhor representa a realidade das escolas

brasileiras e daquelas em que surgem as pesquisas relacionadas ao *bullying*, seja na Suécia ou nos Estados Unidos, países onde são registrados os primeiros estudos sobre o assunto.

Na segunda narrativa, as crianças tiveram mais dificuldades em apontar o que as deixaram incomodadas. Algumas falaram sobre os robôs que dominaram a terra e a violência dos mesmos com os mutantes, neste ponto, foi-se perguntado por que os mutantes eram tratados daquela forma. Algumas disseram que os humanos os consideravam uma ameaça, enquanto outros complementaram dizendo que era porque os mutantes tinham poderes.

Esperava-se que as respostas trouxessem a palavra “diferente” para que esta pudesse ser explorada no debate, então, foi feita uma pergunta para suscitá-la: o que os mutantes eram em relação às demais pessoas? As crianças responderam “diferentes”, e, a partir desse ponto, avançou-se na problematização, relacionando as situações da ficção com a realidade vivenciada pelas próprias crianças, localizando a violência da discriminação como um fenômeno comum e ainda naturalizado nas relações em nossa sociedade. As crianças identificaram situações de discriminação, destacando os exemplos dos negros, índios, mulheres, pessoas acima do peso, entre outros. Falou-se um pouco do que aconteceu com o povo judeu na Segunda Guerra Mundial e foi realizada, em conjunto, a comparação com a narrativa da HQ, assim, as crianças puderam compreender melhor a narrativa e perceber os atos de discriminação como forma de violência presente na história pregressa e presente da humanidade.

Em seguida, surgiu no debate o assunto dos grupos de pessoas que sofrem discriminação, como negros, mulheres, pessoas com deficiência, idosos, homossexuais e outros, dando exemplos históricos de como esses grupos foram e ainda são oprimidos e discriminados em nossa sociedade. As crianças participaram de diferentes formas, muitas deram outros exemplos de discriminação, algumas falaram sobre atividades que meninas e meninos eram impedidos de fazer por conta do preconceito, ressaltando a importância da liberdade. Nesse

momento, uma minoria reagiu, afirmando que algumas atividades são de exclusividade para um gênero específico, como, por exemplo, “cuidar da casa é tarefa para as meninas”, suscitando um debate acalorado que problematizou o direito de liberdade, a igualdade de direitos, a necessidade de construir relações mais justas de convivência familiar e social.

Também causou repercussão entre as crianças a pergunta sobre se as pessoas podiam amar outra pessoa do mesmo sexo. A grande maioria disse que sim, que não havia nenhum problema. Apenas um aluno disse que não, que era errado e pecado; o aluno foi questionado sobre o porquê de ser “pecado”, e, depois de muito pensar, disse que era porque estava na Bíblia. A partir dessa situação, foi problematizada a distinção entre gênero e orientação sexual, utilizando exemplos do cotidiano envolvendo a afetividade entre as pessoas, as diferentes culturas e religiões, que imprimem formas de ser no mundo que precisam ser respeitadas.

E, por fim, as crianças foram questionadas se alguma delas já havia sido discriminada na escola ou em outro local, todas afirmaram ter sofrido discriminação; a maioria se remeteu à escola e os motivos foram diversos, seja pela cor da pele, por meninos terem o cabelo grande ou usarem a cor vermelha, por conta da aparência dos dentes, por usar óculos, por estar acima do peso, por ser menina nas aulas de Educação Física e, vez ou outra, ser excluída, pelo estilo, pelo nome e por diversas outras características. No final da aula e da conversa, os alunos indicaram o colega que havia dito que amar pessoas do mesmo sexo é pecado, e disseram que o mesmo colocava apelidos nos colegas conforme suas características corporais. O aluno reviu sua posição e pediu desculpas aos colegas e disse que não iria agir mais daquela forma.

### 3.3. OS PERSONAGENS E O CONTEXTO

Nos dias seguintes de desenvolvimento da intervenção, foram introduzidos outros elementos da proposta, primeiramente a representação de papéis. O início da aula se deu

com a chegada do professor pesquisador vestido de mago para fazer uma narrativa em um contexto fantástico.

A prática pedagógica dá ao professor a autonomia para escolher procedimentos que sejam mais significativos para o aprendizado dos alunos, assim, lançou-se mão de uma vestimenta que caracterizou um personagem da narrativa, levando os alunos ao campo da fantasia e da ludicidade.

Tunes e Tunes (2001, p. 88) destacam a importância do brincar para o desenvolvimento da criança a partir do referencial da Psicologia social de Vygotsky, afirmando que "(...) ao brincar de faz-de-conta, a criança procura, por meio de uma situação imaginária que cria, resolver imediatamente suas necessidades". Assim, situações que não apresentam solução rápida são levadas para o campo da fantasia, onde a criança tem muito mais plasticidade para enfrentá-las, elaborando uma transição para a realidade.

Na narrativa, o planeta Terra teria sido dominado pelo preconceito e pelo ódio das pessoas, atitudes e sentimentos que, em grande proporção, deram vida a uma entidade do mal. A criatura alimentava-se desse ódio consumindo toda a vida no planeta. O *Mago* da narrativa era um super-herói que lutava contra as forças malignas da entidade chamada *Discriminação*, contudo, não era possível vencê-la sozinho, então, viaja pelo mundo recrutando pessoas que desejam defender a Terra, oferecendo-lhes treinamento para se tornarem também super-heróis.

As crianças, agora aprendizes de super-heróis, ingressaram nessa emocionante aventura e, logo em seguida, começaram o treinamento com atividades que possuíam elementos das Lutas. Realizaram atividades de cooperação para que os heróis em treinamento aprendessem a trabalhar em equipe, e para que, no meio de uma batalha contra as forças do mal, a individualidade não prevalecesse em detrimento do coletivo, em prol de toda vida no planeta. Nessas atividades, os aprendizes envolvidos demonstraram capacidade de organização e de realização de trabalho coletivo, desenvolvendo jogos de combate em

desafios coletivos incluindo ataque, defesa e bases (posicionamento postural pertinente às manifestações das Lutas). Cartaxo (2011, p.109) define os jogos de combate como:

*[...] atividades que envolvem técnicas de lutas com características lúdicas ou jogos de estratégias em que dois ou mais oponentes se colocam em atitude de oposição, com igualdade física para o combate, sobrepondo o espírito de combatividade e esportivo.*

Dessa forma, foi garantido o ensino das lutas, suas técnicas e principais fundamentos a partir dos jogos e brincadeiras contextualizados pelas HQs. As crianças demonstraram prazer em realizar as atividades propostas, mantendo-se envolvidas e atentando para que não houvesse exclusão ou autoexclusão de nenhuma delas.

Foram realizadas também atividades competitivas em grupos, explorando ataque e defesa nas Lutas, como o cabo de guerra, e uma atividade de estourar balões amarrados aos pés. Nessas atividades, os aprendizes de heróis realizaram trabalho em grupo para criarem estratégias coletivas para vencerem seus oponentes.

Ao mesmo tempo em que vivenciavam o ensino das lutas, as crianças também eram estimuladas pelas atividades que exploravam a imaginação e a criação, como na criação de suas identidades de super-heróis. Para essa atividade, foi dada uma ficha adaptada de *Rolling Play Games* (RPG) para que as mesmas escolhessem as principais habilidades de heróis, bem como as fraquezas, demonstrando sua humanidade. Criaram também suas identidades heroicas, construindo seus trajes, máscaras e armas dos super-heróis com materiais vários como jornais, TNT, EVA, papelão, tecidos, elásticos, barbante, fita crepe, entre outros. Essas atividades estimularam a autonomia e a emancipação das crianças, sendo que não houve interferências em suas criações, apenas auxílio com o material.

Como espaço de protagonismo para que as crianças construíssem o conhecimento, a produção se refletiu tanto nas fantasias quan-

to na construção dos personagens como um todo, os quais possuíam várias características sociais e culturais nas histórias criadas pelas crianças sobre a origem dos seus super-heróis.

Em uma das últimas atividades as crianças foram divididas em cinco grupos para realizarem uma tarefa determinante para o desenrolar da narrativa. Nessa atividade, os grupos deveriam agir em equipe para desvendarem um problema, desenvolvendo competências e a capacidade de raciocínio, além da imaginação e da criatividade. Ao terminar o desafio, cada grupo recebia uma ficha apresentando um personagem da narrativa, totalizando cinco heróis. Cada grupo teve que estudar as características, habilidades, poderes e histórias dos personagens para realizar, em conjunto, a narrativa em que todos os membros enfrentaram juntos a entidade *Discriminação* e seus monstros, a partir das regras adaptadas do jogo RPG (RIYIS, 2004). Ao fim da atividade, os aprendizes receberam um cartão de identificação que comprovava sua aprovação nos testes, tornando-os, enfim, super-heróis. A jornada para se tornar super-herói é algo simbólico nas narrativas dos mesmos, tanto para os heróis dos mitos da antiguidade quanto para os super-heróis das HQs (DANIELS, 2016).

### 3.4. A NARRATIVA: UMA HISTÓRIA SOBRE PRECONCEITO

No último dia de intervenção os aprendizes, agora super-heróis, apresentaram para o restante da turma os cinco personagens que receberam na atividade em que desvendaram o problema de dedução com pistas. Após as apresentações de cada grupo, os alunos entraram no mundo imaginário da narrativa, um mundo futurístico e apocalíptico da nossa própria sociedade, em que, no ano de 2044, a entidade maligna *Discriminação* havia agora se apossado do Brasil, alimentando-se do ódio, do medo e do preconceito das pessoas, criando monstros de carne e osso, nutridos por sentimentos ruins. Os monstros criados pela entidade *Discriminação* eram o *Medo*, o *Machismo*, o *Racismo*, a *Homofobia* e o *Preconceito*.

Para que o jogo desse certo, as crianças se dividiram nos cinco grupos, cada grupo representou um personagem da narrativa que possuía características, poderes e fraquezas distintas. Estes personagens deveriam ser representados na história. O início da narrativa contava como o mundo se tornou perigoso e mortal, em seguida, foram apresentados os cinco personagens para enfrentarem a entidade *Discriminação*. A missão deles era enfrentar um monstro após o outro, salvar as pessoas em perigo e resgatar objetos mágicos que, juntos, destruiriam a entidade maligna.

Cada etapa do jogo foi coberta de obstáculos e as crianças deveriam pensar e decidir coletivamente em seu grupo sobre a melhor possibilidade, usando as habilidades dos personagens para vencerem o desafio. Quando as crianças conseguiam solucionar o desafio apresentado em um obstáculo, elas jogavam o dado (cubo de seis faces gravado com números de um a seis) explorando a aleatoriedade, como uma possibilidade de jogo que imita a realidade. Se o número tirado fosse menor que o número estabelecido no obstáculo os super-heróis passavam para a próxima fase, porém, a cada resposta errada ou número maior do que o estabelecido era tirado um ponto de vida de um dos personagens, dando emoção e dificultando o jogo para que as crianças avaliassem bem antes de responder, analisando em grupo qual a melhor opção estratégica.

Houve momentos em que o jogo consistia em fazer uma fala de inspiração, como quando os personagens enfrentaram o monstro *Racismo*, que escravizou todos os habitantes negros do Brasil. Nessa circunstância, as crianças tiveram que escolher uma delas para dizer uma frase que inspirasse a todos os escravizados, criando um clima de esperança, e, com isso, organizando forças de enfrentamento contra o monstro do racismo. Um dos alunos transmitiu a seguinte mensagem:

*Todo mundo tem que se unir para conseguir seus direitos, como antigamente vocês conseguiram a liberdade, mas foi muito pouco, então vocês têm que conseguir liberdade de novo, se não vocês serão escravizados e mortos também. (Arqueiro Prateado).*

A mensagem era essencial para a continuação do jogo e foi proposital para que as crianças pudessem parar um momento e refletir sobre os conteúdos aprendidos e sobre a discriminação, e, a partir dessa reflexão, conseguissem elaborar algo significativo para que se pudesse constatar se eles realmente estavam apreendendo os conteúdos. Ficou perceptível nessa frase o quanto a abordagem dos conteúdos foi significativa. Para Campbell (1949, p. 194), “A moderna tarefa do herói deve configurar-se como uma busca destinada a trazer outra vez à luz [...]”.

Durante o jogo, os protagonistas enfrentaram diversos desafios como, por exemplo: insetos venenosos, barreiras de serpentes, cães robóticos, fantasmas, labirintos, animais selvagens e cavernas escuras. Os pequenos heróis salvaram as pessoas que estavam presas, escravizadas e condenadas pelos monstros, que foram derrotados um a um (em geral os heróis libertavam as pessoas inicialmente, enfraquecendo o monstro do território, e o derrotando com um ataque final, usando uma das habilidades especiais). Os objetos mágicos foram reunidos e construíram de forma imaginária a arma que derrotou e aprisionou a entidade *Discriminação*.

O último desafio envolveu a elaboração de uma fala em que os heróis deveriam motivar as pessoas a terem boas atitudes, alteridade e respeito à dignidade humana, para que não surgissem mais atitudes que alimentassem a terrível entidade *Discriminação*.

Ao retornarem para a sala, as crianças despiram-se de suas identidades de super-heróis e participaram de uma roda de conversa em que todas tiveram a oportunidade de se manifestar sobre a proposta desenvolvida e a sua participação nela. Alguns disseram que aprenderam a trabalhar em equipe. Outros, que gostaram de conhecerem melhor as histórias dos *X-Men* e de aprender alguns movimentos das Lutas. Seguem algumas falas extraídas da roda de conversa:

*Aprendi a respeitar as pessoas do jeito que elas são. (Safira)*

*Eu gostei de tudo, e a parte que mais gostei foi o treinamento para se tornar super-herói. (Garota Maravilha)*

Nessa fala a criança reconhece que para se tornar herói há um percurso, uma analogia com a jornada humana, na qual enfrentamos diariamente os desafios de fazer nossas escolhas.

No que se refere ao conteúdo das Lutas, foi possível refletir sobre seus diversos significados, sua transformação histórica e simbolismo, representados em diversas manifestações de jogos, brincadeiras e atividades que exploraram a ludicidade, permeada pela narrativa.

*O que mais gostei mesmo foi sobre os heróis, porque eu amo as histórias em quadrinhos de super-heróis, isso foi bem legal porque a gente criou nossos personagens e as roupas deles. (Atlante)*

Aqui podemos constatar o quanto o recurso das HQs pode ser significativo no processo de ensino e aprendizagem do aluno, e também percebemos por meio desta fala a carência de se trabalhar com esse tipo de material, um recurso que instiga a imaginação, a curiosidade e a criatividade das pessoas. “Sua sedução está no fato de que correspondem às necessidades e interesses naturais das crianças, incluindo os jogos e a brincadeira” (SANTOS; GANZAROLLI, 2011, p. 67). Podemos explorar as histórias em quadrinhos de diferentes formas para diferentes objetivos e conseguir um resultado semelhante e essencial para a construção do conhecimento.

Após a intervenção e a produção dos dados coletados, em conversa informal com a professora da turma, a mesma informou sua impressão, dizendo que as relações entre os alunos da turma haviam mudado, e que agora sempre que ocorria alguma situação de discriminação os alunos registravam o ocorrido e se posicionavam desfavoráveis, suscitando a revisão da situação.

Podemos inferir desta fala que quando o processo de ensino e aprendizagem é significativo, os resultados podem se manifestar de imediato. Por meio das intervenções, as crianças criaram na turma um código de respeito, que pode ser aplicado por elas em outros lugares, em outras situações e com outras pessoas.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quadrinhos estão cada vez mais ganhando espaço como recurso didático e como material de estudo e pesquisa. Nesse contexto, suas fronteiras são rompidas e suas histórias, antes enquadradas em suas páginas, ganham vida em desenhos animados e filmes de grande sucesso de bilheteria.

Tendo como principais referências os super-heróis dos desenhos e filmes e o interesse das crianças por suas histórias, encontramos a oportunidade de apresentá-las ao mundo das histórias em quadrinhos, ampliando seu repertório de conhecimentos e articulando saberes referentes às Lutas em interface com a violência da discriminação e do preconceito.

Explorar as histórias e a humanidade desses super-heróis, que nascem nas histórias em quadrinhos, é um caminho para abordar os heróis da vida real, como no Brasil, em que tivemos, por exemplo: Zumbi de Palmares, Dandara, Tiradentes, Sepé Tiaraju, entre outros.

A fantasia imita a realidade ou o inverso, as histórias em quadrinhos, repletas de histórias sociais, políticas, econômicas e culturais, são produções culturais valorosas para a prática pedagógica, por que problematizam questões das mais diversas ordens, assim, assuntos reais que estão presentes em nossa sociedade podem ser tratados na escola, por meio de uma abordagem pedagógica, lendo o mundo real através das páginas fantásticas dos quadrinhos.

A relação entre as Lutas e as histórias em quadrinhos dos X-Men vai muito além da luta física utilizando super-poderes; a luta realmente significativa é simbólica, representando as lutas sociais do mundo real. Para o enfrentamento das lutas sociais é necessário mobilizar grupos e movimentos sociais para a conquista de direitos e a transformação da realidade de forma a atender às necessidades e interesses das minorias desprivilegiadas, de um Brasil que se configura, ainda, como um país de muitas desigualdades sociais.

Assim, ensinar sobre as Lutas como conteúdo da Educação Física na escola e o combate à *discriminação* e ao preconceito talvez

nunca tenha se tornado necessário quanto nos dias atuais, em que tantos direitos, conquistados sob árduas lutas, estão sendo ameaçados, colocando-nos em uma linear de retrocessos que pedem nossa resistência e nossa capacidade de mobilização através da formação ética e política.

Ressalta-se como limitação do estudo a falta de triangulação de dados, que poderia ter dado mais consistência aos resultados mencionados. Contudo, verifica-se que as HQs mostraram-se significativas no processo de ensino e aprendizagem das crianças, um recurso que instiga a imaginação, a curiosidade e a criatividade das pessoas e que pode ser explorado de diferentes formas para diferentes objetivos e para se conseguir um resultado semelhante e essencial à construção do conhecimento.

#### 5 REFERÊNCIAS

ANJOS, R. C.; RUFFONI, R. A luta como conteúdo da Educação Física na Educação Básica e a formação de professores. In: VIANNA, José Antônio (Org.) **Lutas**. São Paulo: Fontoura, 2015.

ARROYO, G. M. **Imagens quebradas**: trajetórias e tempos de alunos e mestres. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

CAMPBELL, J, **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1949.

CARTAXO, C. A. **Jogos de combate**: Atividades recreativas e psicomotoras. Teoria e prática. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. 279 p.

DANIELS, M. **A História da mitologia para quem tem pressa**. 1. ed. Rio de Janeiro: Valentina, 2016. 200 p.

GOIÁS. **Reorientação curricular do 1º ao 9º ano**: Currículo em debate. Goiânia: SEE, Secretaria de Estado da Educação, 2007.

JARSEM, R. G. R. História das histórias em quadrinhos. **História, imagem e narrativas**, n. 5, set. 2007. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br>>. Acesso em: 21 abr. 2015.

NASCIMENTO, P. R. B.; ALMEIDA, L. A tematização das lutas na Educação Física Escolar: restrições e possibilidades. **Movimento**, Porto Alegre, v. 13, n.03, p. 91-110, setembro/dezembro de 2007.

RIYIS, M. T. **Simples**: Sistema inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora. São Paulo: Ed. Do Autor, 2004. 87p.

SANTOS, M. O.; GANZAROLLI, M. E. Histórias em quadrinhos: formando leitores. **TransInformação**, Campinas, 23 (1): 63-75, jan./abr., 2011.

SCHILLING, F. **A sociedade da insegurança e a violência na escola**. São Paulo, SP: Editora Moderna, 2004. 110p.

SCHUCHARDT, E. **Bullying e algumas propostas de ações de enfrentamento dessa problemática**. 83f. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) - Centro Universitário Salesiano de São Paulo, Americana-SP, 2012.

SILVA JÚNIOR, H. Y. S. J. Y.; PEREIRA, R.; SOARES, A. P. Relação entre os filmes do Marvel e o incentivo a leitura por meio das histórias em quadrinhos. XXV CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – Florianópolis, SC, Brasil, 07 a 10 de Julho de 2013. **Anais...** Florianópolis, 2013.

SOARES, C. L. et al. **Metodologia de ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

TUNES, E.; TUNES, G. O adulto, a criança e a brincadeira. **Em aberto**, Brasília, v. 18, n. 73, p. 78-88, jul. 2001.

WESCHENFELDER, G. V. Os Negros nas Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis. **Identidade!** São Leopoldo, v.18, n.1, p. 67-89, jan.-jun. 2013.

Recebido em 01 de outubro de 2018

Aceito em 10 de outubro de 2018