

SILVA, Daniel Antonio Coelho; FIDELIS, Luciana Avellini. O Universo Lúdico do Audiovisual como Estratégia de Ensino e Aprendizagem: Uma Reflexão Teórica por Meio do Projeto “Heróis e Heroínas da Marvel: Uma Saga contra a Discriminação”, Desenvolvido na Escola Estadual Coronel Oscar Prados, na Cidade de São Gotardo-MG.

O UNIVERSO LÚDICO DO AUDIOVISUAL COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM: UMA REFLEXÃO TEÓRICA POR MEIO DO PROJETO “HERÓIS E HEROÍNAS DA MARVEL: UMA SAGA CONTRA A DISCRIMINAÇÃO”, DESENVOLVIDO NA ESCOLA ESTADUAL CORONEL OSCAR PRADOS, NA CIDADE DE SÃO GOTARDO-MG

THE LUDIC UNIVERSE OF AUDIOVISUAL AS A TEACHING AND LEARNING STRATEGY: A THEORETICAL REFLECTION THROUGH THE PROJECT "MARVEL HEROES AND HEROINES: A SAGA AGAINST DISCRIMINATION", DEVELOPED IN THE STATE SCHOOL COLONEL OSCAR PRADOS, IN THE CITY OF SÃO GOTARDO-MG

Daniel Antonio Coelho Silva¹

Luciana Avellini Fidelis²

RESUMO:

As Histórias em Quadrinhos são uma mina de ouro para quem deseja trabalhar tipos sociais e sua postura dentro de um determinado grupo ou sociedade. Não poderia ser diferente com as mulheres e com os negros. Após a grandiosa estreia da primeira super-heroína, Mulher Maravilha (DC Comics), em dezembro de 1942 e do primeiro personagem negro, Pantera Negra (Marvel Comics), em julho de 1963, abriu-se um leque de possibilidades quanto à maneira de derrotar um dos maiores vilões de todos os tempos: o preconceito. Com personagens de diversas raças, gêneros e credos, as histórias ganharam cada vez mais fãs de diversas idades e ao redor do mundo, deixando-os mais humanos e mais interessantes. Esta reflexão é o resultado de aplicação de um Projeto de caráter interdisciplinar na Escola Estadual Oscar Prados, no ano de 2017 e que teve por objetivo fazer com que os estudantes identificassem nos personagens valores e práticas que os inspirassem a superar as suas próprias dificuldades, seja em relação à discriminação étnica, seja no que se refere à discriminação de gênero.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos; Personagens; Diversidade; Preconceito.

ABSTRACT:

Comics are a gold mine for those who want to work with social types and their position within a group or society. It could not be different with women and with blacks. After the grand debut of the first superheroine, Wonder Woman (DC Comics) in December 1942 and the first black character, Black

¹ Mestre em Ciências Sociais, especialista em História e Cultura Afro-Brasileira e graduado em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Uberlândia, licenciado em História pela Faculdade AD1. Professor da Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais e do Centro de Ensino Superior de São Gotardo. Currículo: <http://lattes.cnpq.br/7153537921374199>.

² Graduada em Letras pelo Centro Universitário de Patos de Minas. Professora da Secretaria Estadual de Minas Gerais e do Colégio Dimensão de São Gotardo-MG.

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	Número XVIII Jul-dez 2018	Trabalho 04 Páginas 49-62
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	periodicoscesg@gmail.com	

Panther (Marvel Comics), in July 1963, a defeat one of the greatest villains of all time: prejudice. With characters from diverse races, genres and creeds, stories have won more and more fans of diverse ages and around the world, making them more human and more interesting. This reflection is the result of the application of a Project of an interdisciplinary nature at the State School Oscar Prados, in the year 2017 and whose objective was to make the students identify in the characters values and practices that inspired them to overcome their own difficulties, whether in relation to ethnic discrimination, or regarding gender discrimination.

KEYWORDS: Comic Books; Characters; Diversity; Preconception.

01 – INTRODUÇÃO

A escola é vista, historicamente, como o lugar da educação e da promoção do indivíduo, concepção que ganhou credibilidade na Europa a partir das revoluções industriais, já que a burguesia ganha o poder econômico e passa a entender que a universalização do ensino seria a maneira mais eficaz de promover o seu Projeto político, pois isso garantiria a disseminação e a assimilação do ideário capitalista-burguês.

Por outro lado, pode-se pensar, também, que a escola seja um espaço privilegiado para o questionamento da ordem estabelecida, pois a presença de diferentes sujeitos no seu interior possibilita a realização de reflexões capazes de alterar o *status quo* e, com isso, adotar uma pauta que incorpore os saberes do educando no processo educacional. Nesse sentido, ao pensarmos a superação do racismo e da discriminação de gênero, surgiu a ideia de trabalhar de forma lúdica essa temática, pois o público-alvo era formado por adolescentes e, para isso, o universo dos super-heróis e heroínas se encaixaria perfeitamente nos objetivos do Projeto.

Observa-se que as Histórias em Quadrinhos têm ajudado no ensino de alguma forma. Por se tratar de um gênero textual que agrada jovens e adultos, tornou-se um mecanismo facilitador para trabalhar não só a Língua Portuguesa, mas, como se pode constatar, a Sociologia, a História, entre outros, por mostrar tipos sociais e ter um contexto que de algum modo esteja ligado à nossa realidade.

Há muito se tem solicitado aos professores que ultrapassem os estreitos limites da sala de aula e apresentem propostas de atividades que possibilitem analisar, por meio da produção artística e cultural das Histórias em Quadrinhos do Universo Marvel, assim como suas produções televisivas e cinematográficas, o papel de mulheres e de negros, desde os primórdios das “HQs”, até os tempos atuais.

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	Número XVIII Jul-dez 2018	Trabalho 04 Páginas 49-62
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	periodicoscesg@gmail.com	

O processo de desconstrução das relações discriminatórias só pode ser realizado com eficácia, se os profissionais envolvidos com a Educação adotarem práticas pedagógicas orientadas ética e politicamente para a superação das desigualdades; caso contrário, o que se estará realizando é a reprodução do senso comum e, portanto, a manutenção das coisas como historicamente elas foram arquitetadas. O viés de reflexão é o de trabalhar no campo educacional para o estabelecimento da igualdade substantiva e, para isso, há um árduo caminho a ser trilhado.

02 – EMBASAMENTO TEÓRICO

Walter Benjamin (1993) acreditava que a indústria cultural poderia ser um meio de discussão crítica dos valores presentes e possibilitaria, portanto, o refletir sobre as práticas alienantes, ainda que a realidade sugerisse que os meios de comunicação de massa seriam agentes de alienação e de reificação de mercadoria e de pessoas, haveria espaço para uma ação contrarreacionária no espaço da comunicação.

Adorno e Horkheimer (1991) viam a indústria cultural como essencialmente alienante, já que ela retirava da sociedade a cultura como matéria e a retornava destituída de sua haura crítica e criativa e, com isso, criava espectadores passivos, padronizados e com gosto baseado na superficialidade pueril.

Umberto Eco (2006), a discorrer sobre as clássicas discussões da Escola de Frankfurt sobre a indústria do entretenimento, tece críticas a dois grupos de pensadores sobre a temática, com o objetivo de apontar os limites da análise do fenômeno, por um lado, aponta o reducionismo negativista dos críticos da arte comercial, ao chamá-los de apocalípticos; e, por outro, demonstra o a análise ingênua daqueles que acreditam que as empresas capitalistas não combateriam os produtores de uma arte libertária; esse último grupo, Eco denomina de integrados.

Marx, no século XIX, celebrou a invenção da imprensa, pois ela seria um meio eficiente de circulação de informações, inclusive de caráter revolucionário; assim, a revolução tecnológica, como o próprio capitalismo, engendraria contradições

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	Número XVIII Jul-dez 2018	Trabalho 04 Páginas 49-62
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	periodicoscesg@gmail.com	

que ao mesmo tempo em que produzia as condições de aumento de exploração dos homens, também iria propiciar mecanismos de solapamento do próprio sistema capitalista. Assim, o que era absolutamente necessário para que os explorados alterassem o curso da História passaria pela adoção de uma práxis transformadora e que ela não ocorreria de forma espontânea, mas, sobretudo, por meio da união entre a ação e o pensamento transformador mediado pela leitura da realidade, de forma objetiva.

A indústria cultural, historicamente, reproduziu estereótipos e preconceitos, assim como influenciou comportamentos sociais e também foi influenciada por eles. É, por isso, um elemento que carrega em si contradições que abrem determinados momentos espaços para ação de grupos ou de ideias que rompem ocasionalmente com o *status quo*.

Brecht (1986) não mediu esforços para utilizar a arte cênica como veículo de difusão de ideias questionadoras da realidade e, assim, a semelhança com as tragédias gregas, que provocavam desconforto no espectador, com o objetivo de fazê-lo refletir criticamente sobre sua condição no mundo. Nesse sentido, o papel da arte continua extremamente importante e, por isso, foco de disputas de classe, de gênero e de etnia.

03 – A PRESENÇA DO NEGRO NA MÍDIA BRASILEIRA E NA ESTADUNIDENSE BRASILEIRA: UMA BREVE ANÁLISE COMPARATIVA

No Brasil apesar da alta concentração de poder, seja na infraestrutura (de produção econômica da sociedade), seja na superestrutura (base jurídica e ideológica da sociedade), ocorreram momentos de ruptura da ordem estabelecida, com avanços e com a conquista de direitos sociais por grupos invariavelmente explorados pelo sistema. A adoção de políticas de ações afirmativas é um exemplo de uma luta histórica dos movimentos negros pela inclusão efetiva dos não negros na sociedade brasileira.

O teatro experimental do negro – TEN, de Abdias Nascimento, nos anos 1940, surgiu para deixar à mostra a contradição latente na dramaturgia do País, em

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	Número XVIII Jul-dez 2018	Trabalho 04 Páginas 49-62
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	periodicoscesg@gmail.com	

SILVA, Daniel Antonio Coelho; FIDELIS, Luciana Avellini. O Universo Lúdico do Audiovisual como Estratégia de Ensino e Aprendizagem: Uma Reflexão Teórica por Meio do Projeto “Heróis e Heroínas da Marvel: Uma Saga contra a Discriminação”, Desenvolvido na Escola Estadual Coronel Oscar Prados, na Cidade de São Gotardo-MG.

que já que era notória a ausência de atrizes e de atores negros nas peças de teatro no Brasil. Era comum, nesse tempo, colocar atores brancos pintados de negro para fazerem papéis cujo texto apontava explicitamente para o negro, como no caso de peça de Shakespeare, Otelo.

Décadas depois, o cineasta e escritor Joel Zito Araújo (2000), em seu livro e depois no documentário “A negação do Brasil: o negro na telenovela brasileira” analisa criticamente a inserção e a participação dos atores negros nas telenovelas brasileiras e identifica a persistência de estereótipos negativos em relação aos papéis desses indivíduos. Assim o que Araújo (2000) comprovou foi uma inserção de maneira submissa e, praticamente, sem protagonismo, pois os papéis mais importantes eram assumidos por atores e atrizes brancos. Há uma situação que demonstrou a existência do racismo dos produtores de telenovela, que utilizaram um ator branco maquiado como negro para fazer o personagem principal da novela “A Cabana do Pai Tomás” que era do ponto de vista da concepção literária, negro. O motivo alegado, na época, foi que precisava ter um grande ator para representar tal personagem, para os patrocinadores aceitassem investir na trama.

Esses outros questionamentos ganharam mais eco a partir dos anos 2000, período em que houve o aumento qualitativo da presença de atrizes e de atores negros na dramaturgia brasileira, bem como o aumento da produção de histórias que retratassem do ponto de vista dos negros, sua cultura e as condições de existência.

A produção audiovisual estadunidense é quantitativa e qualitativamente, superior à brasileira; particularmente, quanto à presença de negros e de negras como personagens de destaque ou protagonistas, seja no cinema seja na TV, ainda que os atores e atrizes brancos tenham muito mais espaço, quando se compara com a realidade da indústria cultural do País, nota-se uma situação de atraso. Um dado interessante é que, nos Estados Unidos, a população negra não passa de 15%³ do total, ao passo que, no Brasil, os negros são cerca de 50% dos habitantes, todavia, a impressão geral é a de que, na América do Norte, a presença negra é muito maior.

³ Para maiores informações consultar o endereço <<http://www.horadopovo.com.br/2013/09Set/3184-06-09-2013/P6/pag6a.htm>>. Periódico cuja manchete é: “Negros são 12% da população dos EUA e 40% entre os presos”.

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	Número XVIII Jul-dez 2018	Trabalho 04 Páginas 49-62
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	periodicoscesg@gmail.com	

SILVA, Daniel Antonio Coelho; FIDELIS, Luciana Avellini. O Universo Lúdico do Audiovisual como Estratégia de Ensino e Aprendizagem: Uma Reflexão Teórica por Meio do Projeto “Heróis e Heroínas da Marvel: Uma Saga contra a Discriminação”, Desenvolvido na Escola Estadual Coronel Oscar Prados, na Cidade de São Gotardo-MG.

Por que isso acontece? No Brasil há sub-representação da população de origem afro na mídia, o que não ocorre na mesma proporção nos Estados Unidos.

O maior empoderamento e noção positiva de pertencimento étnico por parte dos afro-americanos provoca uma maior representatividade desse grupo nas instâncias de poder econômico e político, fato que se reflete, também, na produção audiovisual.

Recentemente, o filme “Pantera Negra” provocou uma onda de comentários positivos, no sentido de que estava elevando a autoestima de crianças afrodescendentes, pois viam-se representadas de forma positiva e isso ajudava a desconstruir estereótipos de incapacidade e de uma origem étnica inferior⁴.

Na última década, a indústria cinematográfica estadunidense passou a adotar abordagens mais plurais em suas histórias e nos tipos de seus personagens; no caso dos heróis, a perspectiva exclusivamente masculina e branca começa a ser desconstruída, com a ascensão do protagonismo de mulheres no papel heroínas e de heróis negros, o que não deixa de ser início de quebra de paradigma na indústria de entretenimento.

04 – A QUESTÃO DE GÊNERO NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL: BREVE HISTÓRICO

Simone de Beauvoir (2009) em sua obra clássica “O segundo sexo”, afirma, categoricamente, que as noções de feminino e de masculino são resultantes de construções sociais e históricas, em que conteúdos foram fundamentados em assimetrias de poder, que tinham na figura do homem o elemento dominador e opressor nas relações sociais, econômicas e culturais.

A partir da década de 1980, os estudos acadêmicos avançaram significativamente na questão da discussão de gênero; nessa perspectiva, essas características são produto de uma situação histórico-cultural e política; as diferenças

⁴ Para maiores informações, ver: <http://cultura.estadao.com.br/noticias/cinema,pantera-negra-super-heroi-e-embaixador-da-diversidade,70002174101>>.

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	Número XVIII Jul-dez 2018	Trabalho 04 Páginas 49-62
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	periodicoscesg@gmail.com	

são produto de uma construção social. Portanto, não existe naturalmente o gênero masculino e o feminino.

No cinema e na TV, as questões de gênero no século passado quase sempre apareceram com olhar masculino sobre os papéis e a sexualidade da mulher, ainda que existam registros de produções audiovisuais construídas do ponto de vista da mulher, o padrão dominante foi a idealização dessas relações e a reprodução de estereótipos patriarcais e negativos na dramaturgia brasileira e norte-americana.

O universo dos super-heróis não fugiu muito a regra, já que sua marca histórica é a de supervalorizar a vigor físico do homem branco, heterossexual em detrimento das minorias desprotegidas e incapazes de solucionar seus próprios problemas. Nesse sentido Beiras; Lodette; Cabral; Toneli e Raimundo ao analisarem a questão do corpo masculino nas histórias dos super-heróis identificaram que:

A rigidez de fórmulas (clichês e estereótipos) características do universo dos super-heróis norte-americanos permite que este continue sendo predominantemente habitado por homens brancos (PALMER; HAY, 2000) com mulheres como coadjuvantes –saudáveis e atraentes ou velhas frágeis, mas raramente como iguais. (BEIRAS; LOLETTE; CABRAL; TONELI; RAIMUNDO, 2007)

As lutas dos movimentos feministas produziram questionamentos muito além das relações de trabalho e domésticas, mas no processo geral de Educação da sociedade e a análise da desigualdade de gênero por meio do cinema e da tv contribuiu para a desconstrução do arcabouço ideológico do patriarcalismo na sociedade ocidental.

A partir dos anos 2000, observa-se a incorporação, pela indústria cultural das temáticas que abordam as questões sociais e políticas pelo viés do olhar feminino, bem como o resgate de heroínas dentro do universo dos super-heróis e, com isso, nota-se o esforço para a construção de uma narrativa de inclusão equitativa das mulheres, mas há muito o que se caminhar nesse sentido, já que o cinema e a mídia em geral ainda privilegiam a “virilidade “ masculina e a “fragilidade” feminina como padrões de comportamento social.

Na próxima seção deste artigo, apresenta-se o Projeto pedagógico realizado na Escola Estadual Coronel Oscar Prados, que incorporou o pensamento

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	Número XVIII Jul-dez 2018	Trabalho 04 Páginas 49-62
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	periodicoscesg@gmail.com	

SILVA, Daniel Antonio Coelho; FIDELIS, Luciana Avellini. O Universo Lúdico do Audiovisual como Estratégia de Ensino e Aprendizagem: Uma Reflexão Teórica por Meio do Projeto “Heróis e Heroínas da Marvel: Uma Saga contra a Discriminação”, Desenvolvido na Escola Estadual Coronel Oscar Prados, na Cidade de São Gotardo-MG.

de que a indústria cultural pode ser utilizada para elevar a autoestima dos jovens em situação de discriminação étnica de gênero e social.

05 – AÇÃO NA ESCOLA: O PROJETO “HERÓIS E HEROÍNAS DA MARVEL, UMA SAGA CONTRA A DISCRIMINAÇÃO” DESENVOLVIDO NA ESCOLA ESTADUAL OSCAR PRADOS NA CIDADE DE SÃO GOTARDO-MG⁵

As ações do Projeto tinham como objetivo despertar nos estudantes a consciência de que a efetivação de direitos de cidadania envolve o reconhecimento do papel dos diversos atores sociais na superação das desigualdades, entre eles, o povo negro e as mulheres de etnias diferentes.

Para trabalhar uma temática tão importante como a de gênero, raça e etnia com adolescentes e jovens do nono ano do Ensino Fundamental ao terceiro ano do Ensino Médio, entendemos que a melhor maneira de interagir com o assunto seria por meio do universo dos super-heróis e, assim, os discentes realizaram pesquisa bibliográfica e confeccionaram materiais que destacaram as biografias heróis negros e as mulheres no Universo Marvel. Esse trabalho culminou com uma exposição realizada nos dias 28 e 29/11/2017, em que toda a comunidade escolar teve acesso ao resultado das ações dos alunos.

O resultado foi satisfatório, já que os jovens e adolescentes se identificaram com a proposta, evidenciaram amplo empenho durante o período de execução do Projeto. Além do mais, os estudantes negros e as estudantes mulheres, ao verem o seu grupo étnico e de gênero representado de forma positiva no universo do cinema, da TV e dos quadrinhos, tiveram a sua autoestima reforçada, o que gerou a possibilidade de ações concretas no sentido mudar e de construir relações sociais baseadas na igualdade de gênero e de etnia.

Após a apresentação inicial do Projeto e os primeiros debates, foi possível perceber o interesse nos alunos e animação gerada, por tratar-se de algo que

⁵ O projeto encontra-se no anexo deste artigo

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	Número XVIII Jul-dez 2018	Trabalho 04 Páginas 49-62
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	periodicoscesg@gmail.com	

pertencia ao universo com o qual eles tinham convivência e conhecimento prévio, os super-heróis.

Eles puderam perceber e entender que as Histórias em Quadrinhos são um mecanismo gerador de debate e, ao mesmo tempo, de luta pela diversidade, já que, por meio deste gênero textual, obtiveram-se os primeiros atos revolucionários de nossa época (primeiro super-herói negro, a primeira super-heroína e tantos outros temas polêmicos, mas importantes para a nossa sociedade atual).

Histórias em Quadrinhos não são meramente para diversão de um adolescente ou de um adulto colecionador. Elas são catalizadores e estão aí para serem trabalhadas e debatidas em aulas de Sociologia, História, Artes, Geografia, Filosofia, Inglês e, é claro, Português. Após algumas pesquisas, descobrimos, também, que são usadas em aulas de Química, Física e Biologia.

O resultado do trabalho foi satisfatório. Os alunos ficaram mais interessados nas aulas, participaram com obstinação de todo o processo, mas, o que mais foi encantador foram os desenhos e os trabalhos apresentados, além do passeio ao cinema, em Patos de Minas. Para muitos alunos, era a primeira vez que iriam a um cinema. Foi um momento único, que tanto os professores quanto os alunos guardarão com carinho.

06 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste tipo trabalho exige no professor, como diria Paulo Freire (1982), uma postura ética, política e amorosa com seus educandos, mas, sobretudo, um intenso trabalho de pesquisa e de rigorosidade metódica para lidar com o fenômeno, a fim de evitar a armadilha da realização de uma ação pedagógica com sentido meramente ilusório.

A pesquisa realizada é apenas uma das etapas do processo e, nesse sentido, as ações futuras buscarão desvelar os mecanismos de exclusão dos grupos sociais e, ao mesmo tempo, contribuir para que assumam o protagonismo de suas histórias.

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	Número XVIII Jul-dez 2018	Trabalho 04 Páginas 49-62
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	periodicoscesg@gmail.com	

SILVA, Daniel Antonio Coelho; FIDELIS, Luciana Avellini. O Universo Lúdico do Audiovisual como Estratégia de Ensino e Aprendizagem: Uma Reflexão Teórica por Meio do Projeto “Heróis e Heroínas da Marvel: Uma Saga contra a Discriminação”, Desenvolvido na Escola Estadual Coronel Oscar Prados, na Cidade de São Gotardo-MG.

07 – REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Joel Zito. *A Negação do Brasil: O negro na telenovela brasileira*. São Paulo: Senac, 2000.

BEAUVOIR, Simone. *O segundo Sexo*. São Paulo: Nova Fronteira, 2009.

BEIRAS, Adriano et al. Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. *Psicologia & Sociedade*, 2007, vol. 19, n. 3, p. 62-67. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v19n3/a10v19n3.pdf>. Acesso em: 01 de julho de 2018.

BENJAMIN, Walter. *O Conceito de Crítica de Arte no Romantismo Alemão* (tradução, introdução e notas), São Paulo: Iluminuras/ EDUSP, 1993. Coleção Biblioteca Pólen.

BRECHT, B. *Poemas – 1913-1956*. São Paulo, Brasiliense, 1986.

DOMINGUES, Petrônio José. *Uma história não contada: negro, racismo e branqueamento em São Paulo no pós-abolição*. São Paulo: Senac, 2004.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

ESTADÃO. Pantera Negra, super-herói e embaixador da diversidade. *Estadão, Caderno Cultura*, 01 de fevereiro de 2018. Disponível em: <http://cultura.estadao.com.br/noticias/cinema,pantera-negra-super-heroi-e-embaixador-da-diversidade,70002174101>. Acesso em: 01 de julho de 2018.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler*. São Paulo: Cortez/Aut. Associados, 1982.

HORKHEIMER, M. Teoria tradicional e a teoria crítica. Trad. e Edgardo A. Malgadie; Ronaldo R. Cunha. In: HORKHEIMER, M; ADORNO, T. W. *Textos escolhidos*. 5. ed. São Paulo: Nova cultural, 1991. P. 31-68.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. *A ideologia alemã*. São Paulo: Martin Claret, 2005.

NASCIMENTO, A. *O Brasil na Mira do pan-Africanismo*. Salvador: EDUFBA, 2002.

SANTOS, Susana. Negros são 12% da população dos EUA e 40% entre os presos. *Hora do Povo*, 09 de setembro de 2013. Disponível em: <http://www.horadopovo.com.br/2013/09Set/3184-06-09-2013/P6/pag6a.htm>. Acesso em: 01 de julho de 2018.

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	Número XVIII Jul-dez 2018	Trabalho 04 Páginas 49-62 periodicoscesg@gmail.com
--	------------------------------	--

APÊNDICE

Projeto Pedagógico Interdisciplinar de Língua Portuguesa e Sociologia

Prof. Me. Daniel Antônio Coelho Silva
Prof. Luciana Avellini Fidelis

1) Título: “Heróis e Heroínas da Marvel: uma saga contra a discriminação”

2) Justificativa: Há muito se tem solicitado aos professores que ultrapassem os estreitos limites da sala de aula e apresentem propostas de atividades que possibilitem analisar, por meio da produção artística e cultural das Histórias em Quadrinhos do Universo Marvel, assim como suas produções televisivas e cinematográficas, o papel de mulheres e de negros, desde os primórdios das “HQs”, até os tempos atuais.

3) Objetivo Geral: Conhecer, observar e entender a importância do papel da mulher e do negro e como são representados em um meio cultural como as Histórias em Quadrinhos da Marvel.

As Histórias em Quadrinhos são uma mina de ouro para quem deseja trabalhar tipos sociais e sua postura dentro de um determinado grupo ou sociedade. Não poderia ser diferente com as mulheres e com os negros. Após a grandiosa estreia da primeira super-heroína, Mulher Maravilha (DC Comics), em dezembro de 1942 e do primeiro personagem negro, Pantera Negra (Marvel Comics), em julho de 1963, abriu-se um leque de possibilidades quanto à maneira de derrotar um dos maiores vilões de todos os tempos: o preconceito. Com personagens de diversas raças, gêneros e credos, as histórias ganharam cada vez mais fãs de diversas idades e ao redor do mundo, deixando-os mais humanos e mais interessantes.

4) Objetivos Específicos

- ✓ Identificar o contexto histórico, social, político e cultural em que cada personagem foi criado;
- ✓ Observar como os autores de Histórias em Quadrinhos da Editora Marvel lidam com o papel das mulheres e dos negros em suas revistas, por meio, primeiramente, de uma introdução sobre a história de alguns personagens escolhidos para serem objetos de estudo;
- ✓ Conhecer e entender a história de cada personagem feminino, observando sua relevância dentro de um grupo e qual o papel social que exerce como mulher perante os outros membros;
- ✓ Conhecer e entender a importância do personagem “Pantera Negra”, como o primeiro herói negro das Histórias em Quadrinhos e como abriu as portas para a cultura africana na Marvel;
- ✓ Propiciar a reflexão e análise sobre aspectos importantes da nossa sociedade atual, vistos como tabu, mas que são discutidos e refletidos nas revistas em quadrinhos;
- ✓ Contrastar as diferenças entre os personagens das revistas e suas versões cinematográficas, com especial atenção a Feiticeira Escarlata, Heindell e Nick Fury;
- ✓ Expressar sentimentos, experiências e ideias a partir do tema apresentado no Projeto.

5) Metodologia e Programação: O Projeto será desenvolvido em forma de atividades, apresentação de trabalhos, exposição, desfile e cinema. Serão distribuídos dez pontos de acordo com cada professor no quarto Bimestre em Língua Portuguesa, para os alunos dos nonos anos e em Sociologia para as turmas de Ensino Médio.

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	Número XVIII Jul-dez 2018	Trabalho 04 Páginas 49-62
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	periodicoscesg@gmail.com	

SILVA, Daniel Antonio Coelho; FIDELIS, Luciana Avellini. O Universo Lúdico do Audiovisual como Estratégia de Ensino e Aprendizagem: Uma Reflexão Teórica por Meio do Projeto “Heróis e Heroínas da Marvel: Uma Saga contra a Discriminação”, Desenvolvido na Escola Estadual Oscar Prados, na Cidade de São Gotardo-MG.

6) Cronograma

Cronograma de Atividades												
Atividades	Data	9º09	9º10	9º18	1º05	1º06	1º07	1º08	2º03	2º04	3º01	3º02
Apresentação do Projeto como vídeos e filmes. (Os professores farão uma aula introdutória sobre o Projeto e depois passarão um filme sobre o tema.)	02/10/2017 a 25/10/2017.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Definição do Personagem que cada turma irá representar. (Cada turma deverá escolher um ou dois personagens para trabalharem.)	02/10/2017 a 01/11/2017.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Resenha crítica de filme. (Atividade especial para as turmas dos nonos anos, juntamente com a professora Luciana. Após aprenderem as diferenças entre resenha crítica e descritiva, farão uma redação em cima dos filmes assistidos por cada sala).	20/10/2017 a 28/10/2017.	X	X	X								
Trabalho biográfico sobre os personagens Pantera Negra e Tempestade. (Atividade especialmente desenvolvida pelo Professor Daniel e suas turmas de Ensino Médio. Os alunos deverão pesquisar sobre estes personagens que tem grande importância dentro do Universo Marvel e descobrir o quão poderoso e imponente o Rei e Rainha de Wakanda são).	23/10/2017 a 01/11/2017.				X	X	X	X	X	X	X	X
Trabalho de pesquisa sobre os personagens escolhidos pelas turmas. (Todas as turmas, juntamente com seus professores deverão fazer uma pesquisa biográfica sobre o personagem escolhido para cada sala. Após a pesquisa, deverão trazer o material para avaliação até dia 14/11/2017).	30/10/2017 a 14/11/2017.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Exposição de Trabalhos e fotos de personagens fictícios e reais. (Os alunos deverão pesquisar por imagens, fotos, revistas e outros materiais e montar uma exposição, com o auxílio dos professores, que retratam mulheres e negros).	20/11/2017 a 25/11/2017.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	Número XVIII Jul-dez 2018	Trabalho 04 Páginas 49-62
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	periodicoscesg@gmail.com	

SILVA, Daniel Antonio Coelho; FIDELIS, Luciana Avellini. O Universo Lúdico do Audiovisual como Estratégia de Ensino e Aprendizagem: Uma Reflexão Teórica por Meio do Projeto “Heróis e Heroínas da Marvel: Uma Saga contra a Discriminação”, Desenvolvido na Escola Estadual Oscar Prados, na Cidade de São Gotardo-MG.

<p>Cinema: “Thor: Ragnarok” (Os alunos do sétimo ano do EF ao terceiro ano do Ensino Médio irão ao Cinema de Patos de Minas para assistirem a este lançamento da Marvel Comics, onde alguns de seus personagens de grande destaque são negros (Heimdall) e mulheres (Hela)).</p>	22/11/2017.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<p>Comic Con Oscar Prados. (Os alunos farão um desfile de fantasia de personagens de Histórias em Quadrinhos, livros, séries, filmes, etc. Haverá também uma exposição especial de quadrinhos da Marvel Comics).</p>	28/11/2017 e 29/11/2017	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

<p>Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo</p>	<p>Número XVIII Jul-dez 2018</p>	<p>Trabalho 04 Páginas 49-62</p>
<p>http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura</p>	<p>periodicoscesg@gmail.com</p>	

SILVA, Daniel Antonio Coelho; FIDELIS, Luciana Avellini. O Universo Lúdico do Audiovisual como Estratégia de Ensino e Aprendizagem: Uma Reflexão Teórica por Meio do Projeto “Heróis e Heroínas da Marvel: Uma Saga contra a Discriminação”, Desenvolvido na Escola Estadual Oscar Prados, na Cidade de São Gotardo-MG.

7) Os Personagens: Os professores selecionaram os personagens com os quais os alunos deverão trabalhar durante o Projeto, seja pela sua importância ou pela sua história. Cada personagem é singular. Faltaria tempo e espaço para trabalhar com todos eles, por isso, foram escolhidos alguns que sobressaem diante dos outros.

Personagem	Turma	Personagem	Turma
Gamora	9º ano 09.	Falcão	1º ano 08.
Mística e Lince Negra	9º ano 10.	Agente Carter	2º ano 03.
Feiticeira Escarlata	9º ano 18.	Viúva Negra	2º ano 04.
Luke Cage	1º ano 05.	Pantera Negra e Tempestade	3º ano 01.
Jéssica Jones	1º ano 06.	Jean Grey	3º ano 02.
Nick Fury	1º ano 07.		

8) Avaliação: A avaliação será feita no decorrer do Projeto, com a participação dos alunos e a realização das atividades propostas.

9) Conclusão e Feedback

As ações do Projeto tinham como objetivo despertar nos estudantes a consciência de que a efetivação de direitos de cidadania envolve o reconhecimento do papel dos diversos atores sociais na superação das desigualdades, entre eles, o povo negro e as mulheres de etnias diferentes.

Para trabalhar uma temática tão importante como a de gênero, raça e etnia com adolescentes e jovens do nono ano do Ensino Fundamental ao terceiro ano do Ensino Médio, entendemos que a melhor maneira de interagir com o assunto seria por meio do universo dos super-heróis e, assim, os discentes realizaram pesquisa bibliográfica e confeccionaram materiais que destacaram as biografias heróis negros e as mulheres no Universo Marvel. Esse trabalho culminou com uma exposição realizada nos dias 28 e 29/11/2017, em que toda a comunidade escolar teve acesso ao resultado das ações dos alunos.

O resultado foi satisfatório, já que os jovens e adolescentes se identificaram com a proposta e evidenciaram amplo empenho durante o período de execução do Projeto. Além do mais, os estudantes negros e as estudantes mulheres, ao verem o seu grupo étnico e de gênero representado de forma positiva no universo do cinema, da TV e dos quadrinhos tiveram a sua autoestima reforçada gerando a possibilidade de ações concretas no sentido mudarem de construir relações sociais baseadas na igualdade de gênero e de etnia.

Prof. Me. Daniel Antônio Coelho Silva, Professor de Sociologia.

Após a apresentação inicial do Projeto e os primeiros debates, foi possível perceber o interesse nos alunos e animação gerada, por tratar-se de algo que pertencia ao universo com o qual eles tinham convivência e conhecimento prévio, os super-heróis.

Eles puderam perceber e entender que as Histórias em Quadrinhos são um mecanismo gerador de debate e, ao mesmo tempo, de luta pela diversidade, já que, por meio deste gênero textual, obtiveram-se os primeiros atos revolucionários de nossa época (primeiro super-herói negro, a primeira super-heroína e tantos outros temas polêmicos, mas importantes para nossa sociedade atual).

Histórias em Quadrinhos não são meramente para diversão de um adolescente ou adulto colecionador. Elas são catalizadores e estão aí para serem trabalhadas e debatidas em aulas de Sociologia, História, Artes, Geografia, Filosofia, Inglês e, é claro, Português. Após algumas pesquisas, descobrimos, também, que são usadas em aulas de Química, Física e Biologia.

O resultado do trabalho foi satisfatório. Os alunos ficaram mais interessados nas aulas, participaram com obstinação de todo o processo, mas, o que mais foi encantador foram os desenhos e trabalhos apresentados, além do passeio em Patos de Minas no Cinema. Para muitos alunos, era a primeira vez que iriam ao cinema. Foi um momento único e que tanto os professores quanto os alunos guardarão com carinho.

Prof. Luciana Avellini Fidelis, Professora de Português

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	Número XVIII Jul-dez 2018	Trabalho 04 Páginas 49-62
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaocultura	periodicoscesg@gmail.com	