

# **GÊNERO, MÍDIA E LUTA: DOS DESENHOS ANIMADOS PARA A ESCOLA**

Fernando Cesar Vaghetti ( Escola Estadual Marechal Floriano)  
Grupo de pesquisa em Educação Física escolar da FEUSP (CNPq)

## **Resumo**

Este trabalho tem o intuito de apresentar um relato de experiência em andamento realizado em uma escola estadual de São Paulo com a terceira série do ciclo I do Ensino Fundamental. Apresenta como objetivos: compreender, questionar, analisar criticamente, estabelecer relações entre os discursos veiculados por intermédio dos desenhos animados e seus artefatos culturais e as representações culturais construídas nas relações de poder, bem como borrar as fronteiras entre os sujeitos presentes. Baseado em uma perspectiva dos estudos culturais e utilizando-se da bricolagem como metodologia, o tema abordado refere-se as questões de gênero, mídia e luta e acena para possíveis contribuições na Educação Física Escolar.

Palavras-chave: estudos culturais-desenhos animados-educação física escolar

## **Relato de experiência**

Jutsu, shinobi, chuunin, jounin, nukenin, nakkuru, shukaku são nomes que a cultura infantil costuma falar, ver e representar no dia-a dia familiar, bem como no escolar. Naruto na 3º série B é também sinônimo de leituras, histórias, demonstrações de um certo conhecimento que parece ser restrito as crianças e, principalmente nesta turma, aos meninos. As meninas também sabem o que é o Naruto, não tão enfático quanto os meninos, não tão “viciante” quanto os meninos, mas sabem que existe uma mocinha na história, que existe um vilão, um herói.

Assim, podemos considerar que a cultura infantil atua em uma esfera onde o entretenimento, a defesa de idéias políticas e o prazer se encontram para construir concepções do que significa ser criança – uma combinação de posições de gênero, raciais e de classe, através das quais elas se definem em relação a uma diversidade de outros. (GIROUX, 1995)

Com isto, entendemos que compreender, questionar, analisar criticamente, estabelecer relações entre os discursos veiculados por intermédio dos desenhos animados e seus artefatos e as representações culturais construídas nas relações de poder, bem como borrar as fronteiras entre os sujeitos presentes, são objetivos do plano anual de Educação Física para a 3º série B na EE Marechal Floriano.

Neste sentido, adotamos a perspectiva dos estudos culturais, que se aproximam mais dos campos das práticas sociais, focalizando a pesquisa nos produtos da cultura popular e das mídias, como expressões da pós-modrnridade .

Logo em nosso início de ano letivo, mapeando as práticas corporais que as crianças conhecem, realizam, assistem ou se apropriam, identifiquei a princípio, o trato que estas possuem com relação as revistinhas, os card, as figurinhas, as lutas, os produtos da mídia e também as conversas e os discursos que escutamos não tão diariamente mas, com frequência no universo escolar.

Em um desses dias, no recreio diziam assim uma com as outras: “vamos brincar de Naruto?” ou “bora bater figurinha?”, que no caso possuíam diversas, não só do Naruto mas, também do Dragon Ball Z, Pokemon, Yu-gi-oh, entre outras.

Porém, é importante considerar que, estes artefatos são supostamente proibidos no ambiente escolar. Em uma das reuniões pedagógicas no início do ano letivo tanto a direção como alguns professores elaboraram um documento de normas disciplinares daquilo que as crianças podiam ou não fazer e trazer na escola.

Como forma de borrar as fronteiras entre os conhecimentos do que são validados e os do que não são, informei aos componentes da elaboração das normas disciplinares que, estes brinquedos fazem parte do cotidiano da criança e se pensarmos em um currículo democrático não podemos deixar de examinar qualquer prática cultural baseando-se em sua constituição e seu envolvimento com e no interior das relações de poder que ali se encontram. (NEIRA E NUNES, 2009).

Logo nos primeiros dias de aula as crianças trouxeram cards e revistinhas do Naruto. Prôpus que fizessem grupos para vivenciar os artefatos, como bater figurinha, jogar os cards e lutar. Para aqueles que trouxeram as revistinhas, tinham que contar a história sinteticamente para quem não conheciam. Porém, no grupo em que podiam lutar, as crianças se interessaram com mais entusiasmo e assim, a direção do projeto pode também relacionar o desenho com as práticas corporais.

Assim, o Eduardo trouxe uma revista do Naruto que tinham os golpes, as magias e a história do Naruto e a Isabela trouxe um filme do Naruto. Na história, há um garoto adolescente que quando bebê teve aprisionado em seu corpo uma raposa de Nove Caudas pelo Quarto Hokage, com a finalidade de salvar a Aldeia da Folha.

Com práticas corporais os personagens superam desafios, mostram suas capacidades e habilidades motoras, alguns treinam, outros se destacam em diferentes posições sociais, como torcedores, juízes, treinadores. O sentimento de família também é anunciado e o herói (Naruto), tem como desafio proteger sua amiga Sakura e salvar sua comunidade do mal.

Neste filme pedi que as crianças observassem quem eram os/as personagens, o que faziam na história, como lutavam, de que forma faziam e também as características estéticas. Encontramos uma relação parecida com aquelas que encontramos na sociedade.

Nesse desenhoas lutas são em arenas, existem regras, juiz, treinadores, golpes, poderes e que, para serem melhores precisam treinar. Quanto a estética, os personagens possuem corpos miscigenados, os olhos são arredondados, os cabelos possuem difententes cores e a pele branca não mais representam características do povo oriental. Naruto , como havíamos estudado em aulas anteriores foi produzido por um desenhista japonês, criado e inspirado no japão mas, com características ocidentais.

Com base no desenho perguntei as crianças como faríamos para realizar uma luta do Naruto. Na perspectiva dos estudos culturais, as representações não são o espelho de uma realidade, a solicitação de praticar a luta não era a de mostrar fielmente como os personagens lutavam e assim reproduzi-las. A representação cultural, nesta perspectiva, é uma construção operada a partir de uma rede de significações instítuida e posta em circulação através das linguagens. ( KINDEL, 2003).

Com isto, as crianças incoorporaram personagens e fomos elaborando como seriaa luta. Como não temos as mesmas capacidades e habilidades dos personagens pois, realizam golpes e poderes que estão aquém de nossas possibilidades, pensamos em montar regras para a realização de uma luta em que todos poderiam praticar.

Segundo as regras da crianças era preciso escolher um personagem, derrubar três vezes no colchão para ganhar, além de não poder dar socos e pontapés por que assim, as pessoas poderiam sair de lá machucadas. A prática baseou-se praticamente com a igualdade de sexo e somente a Ana Beatriz quiz fazer com algum menino.

Neste sentido, discutimos porque só esta aluna quis fazer com menino, porque as outras meninas só queriam fazer entre elas, quem levou vantagem durante a prática, quem ganhou , porque alguns eram mais fortes, quem e porque alguns não queriam fazer, porque só escolhiam os heróis e quais poderíamos utilizar. Em outra aula construímos um artefato que era utilizado pelos personagens durante as lutas ,a agulha e, fizemos também uma luta com este artefato. Durante esta prática as meninas aproximaram-se mais dos meninos pois, o combate não era realizado por intermédio da força mas, constituia-se em acertar com a agulha o oponente.

Para finalizarmos temporariamente o tema, entendemos que era preciso desnaturalizar certas questões de poder. Na ocasião, percebemos que os meninos são os que mais se sobressaem nas lutas, as meninas caracterizaram-se como as “diferentes” pois, o ambiente que estava sendo privilegiado era o masculino.

Discutimos quais outras formas de lutas poderíamos realizar além daquelas que realizamos, assim , as crianças sugeriram as lutas que tem no video game e a Helen nos disse que praticava capoeira. Assim, a professora da sala, Alessandra, se prôpos a emprestar o video game e o Eduardo

trouxe o jogo do Naruto para podermos realizar, bem como tematizar a capoeira em seguida, como forma de privilegiar uma prática realizada por uma menina.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

GIROUX, H. A. A Disneyzação da Cultura Infantil. In: SILVA, T.T. & MOREIRA, A.F. (Org.). **Territórios Contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

KELLNER, D. Lendo Imagens Criticamente: Em Direção a uma Pedagogia Pós-moderna. In: SILVA, T.T.(Org.). **Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação**. Rio de Janeiro, Vozes: 1995.

KINDEL, E.A.I. **A natureza no desenho animado aprendendo sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais....** Dissertação (Doutorado) – Faculdade de Educação do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2003.

NEIRA, M.G.; NUNES, M.L.F. **Educação Física, Currículo e Cultura**. São Paulo: Phorte, 2009.

**Datashow e computador**