



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)/
UNIVERSIDADE FEDERAL DE CATALÃO (UFCAT) em implantação
INSTITUTO DE HISTÓRIA E CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA – MESTRADO PROFISSIONAL

LEONARDO RIBEIRO DA SILVA

RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO
GUIA RPG SIMPLES NA ESCOLA: X-MEN E A LUTA CONTRA A DISCRIMINAÇÃO

CATALÃO – GO
2022



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
UNIDADE ACADÊMICA ESPECIAL DE HISTÓRIA E CIÊNCIAS SOCIAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese Outro*: Relatório de Produção de Material Didático

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

Leonardo Ribeiro da Silva

3. Título do trabalho

RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO GUIA RPG SIMPLES NA ESCOLA: X-MEN E A LUTA CONTRA A DISCRIMINAÇÃO.

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(a) autor(a) e ao(a) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.

Documento assinado eletronicamente por **Lilian Marta Grisolio, Professora do Magistério Superior**,

Referência: Processo nº 23070.042126/2022-47

SEI nº 3211399

LEONARDO RIBEIRO DA SILVA

RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO
GUIA RPG SIMPLES NA ESCOLA: X-MEN E A LUTA CONTRA A DISCRIMINAÇÃO

Relatório apresentado ao Programa de Pós-Graduação em História – Mestrado Profissional, do Instituto de História e Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás (UFG) / Universidade Federal de Catalão (UFCAT) em implantação, como requisito para obtenção do título de Mestre em História. Área de concentração: História, Cultura e Formação de Professores. Linha de pesquisa: Cultura, linguagens e ensino de história.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Márcia Pereira dos Santos.

CATALÃO – GO
2022

FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha de identificação da obra pelo bibliotecário documentalista Joana Rocha de Souza / CRB-1 1465

S586r Silva, Leonardo Ribeiro da.
Relatório de produção de material didático guia RPG simples na escola [manuscrito]: X-MEN e a luta contra a discriminação / Leonardo Ribeiro da Silva. - 2022.
CVIII , 108 f.

Orientadora: Profª Dra. Márcia Pereira dos Santos
Dissertação [Mestrado] – Programa de Pós-Graduação em História – Mestrado Profissional, do Instituto de História e Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás (UFG) / Universidade Federal de Catalão (UFCAT), em implantação, como requisito para obtenção do título de mestre em História – Catalão, 2022.

Bibliografia.
Inclui: listas figuras, il, color.
Anexos.

1. História. 2. Cultura . 3. Material didático – produção. 4. Formação professores. I. Santos, Márcia Pereira dos, Orient. II. Título.

CDU 373.3:94



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

UNIDADE ACADÊMICA ESPECIAL DE HISTÓRIA E CIÊNCIAS SOCIAIS

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº **117** da sessão de Defesa de Dissertação de **Leonardo Ribeiro da Silva**, que confere o título de Mestre em História – nível Mestrado Profissional, na área de concentração: História, Cultura e Formação de Professores.

Aos **trinta e um dias do mês de agosto de dois mil e vinte e dois**, a partir da(s) **14h00m, remotamente**, realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada: **RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO GUIA RPG SIMPLES NA ESCOLA: X-MEN E A LUTA CONTRA A DISCRIMINAÇÃO**. Os trabalhos foram instalados pela Professora Doutora **Lilian Marta Grisolio (Coordenadora do PPGH-MP)**, “cuja participação ocorreu por meio de videoconferência” em substituição a Professora Doutora **Márcia Pereira dos Santos / PPGHMP/INHCS/UFG/UFCAT em transição** – Membro interna/Orientadora em condição de afastamento médico, com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor **Bergston Luan Santos - (IFNMG)** membro titular externo “cuja participação ocorreu por meio de videoconferência” e o Professor Doutor **Ismar da Silva Costa - (PPGHMP/INHCS/UFG/UFCAT em implantação)**, membro titular interno “cuja participação ocorreu por meio de videoconferência”. Durante a arguição os membros da banca **fizeram** sugestão de alteração do título no processo de revisão do texto de forma a estabelecer melhor vínculo com o conteúdo. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros. Proclamados os resultados pela Professora Doutora **Lilian Marta Grisolio**, Presidenta da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, ao(s) **trinta e um dias do mês de agosto de dois mil e vinte e dois**.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Lilian Marta Grisolio, Coordenadora de Pós-Graduação**, em 23/09/2022, às 14:27, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **BERGSTON LUAN SANTOS, Usuário Externo**, em 24/09/2022, às 12:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ismar Da Silva Costa, Professor do Magistério Superior**, em 26/09/2022, às 10:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3211399** e o código CRC **2D3A9650**.



em 05/09/2022, às 19:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **LEONARDO RIBEIRO DA SILVA, Discente**, em 09/09/2022, às 16:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3095176** e o código CRC **1CAFAB10**.

Simplesmente fundi as mentes dos soldados e dos mutantes por um instante. Mostrei-lhes o outro lado da moeda. E naquele momento, ao invés de monstros, cada soldado experimentou como era ser aquelas pessoas que estavam diante deles, com esperanças, culpas, medos e sonhos. Os soldados viram a verdade por trás da narrativa intolerante do próprio governo, e a maioria deles optou por fazer a coisa certa. Já estive em mentes o suficiente para saber que as pessoas não são verdadeiramente maldosas. São apenas preventivas, desinformadas e assustadas. Seja lá quem esteja alimentado este ódio, é assim que enfrentaremos. É assim que nos posicionaremos. Vamos esmagar as suas mentiras. Vamos rechaça-las com a verdade. – JEAN GREY

Dedicamos este trabalho a todas as pessoas que sofreram e sofrem constantemente com o preconceito e discriminação. A todas as mulheres que recebem menos que homens cumprindo iguais funções, a todas aquelas subjugadas por seus maridos machistas. A todos as pessoas com deficiência que não encontram acessibilidade nas ruas, lojas, comércios e casas. A todos os negros comparados a macacos, aqueles mortos por serem “confundidos”, que ainda sofrem com as consequências da escravidão. A todos os homossexuais e lésbicas, que são oprimidos por andarem de mãos dadas com as pessoas que amam na rua. A todos os indígenas que tem seus territórios cada vez mais invadidos e reduzidos. A todos os Judeus assombrados com as histórias de seus antepassados. A todos espíritas que tem seus centros e terreiros incendiados e destruídos. A todos os professores que não são valorizados pelo seu papel fundamental na sociedade. A Toda criança que chora no canto de seu quarto por não ser aceita na escola por ser quem nasceu para ser!

Que possamos em união lutar por um mundo mais justo e respeitoso. Onde as diferenças são aclamadas e não oprimidas. Um mundo onde não tenhamos medo de ser quem realmente somos. Que sintamos orgulho de nossas diversidades. E juntos combater todo o ódio com o amor.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar quero agradecer a minha orientadora, que não desistiu de mim em nenhum momento nesse processo conturbado de elaboração dessa discussão, onde enfrentamos uma pandemia devastadora. Ela que foi uma Guerreira ao vencer o COVID. E que continua diariamente a enfrentar as dificuldades que ele trouxe para seu dia a dia. Obrigado por sempre confiar em mim, e por sempre me apoiar em todas as minhas decisões nesse mestrado, por aguentar todas as minhas reclamações e queixas, e por sempre me incentivar e acreditar em meu potencial. Tenho uma gratidão enorme por ter aceitado me orientar nessa jornada bela e incrível que foi a construção desse trabalho, ele não ficaria tão fabuloso sem o seu empenho.

Também gostaria de agradecer imensamente a minha Heroína favorita. Minha mãe Solange Arruda, que sempre me incentivou a estudar, que sempre pegou no pé para que eu aprendesse tudo da forma correta. Ela que também é uma guerreira por vencer um câncer enquanto eu escrevia esse texto. Obrigado por todo o amor, carinho, dedicação, paciência, e trabalho duro que teve durante toda sua vida, para dar a mim e aos meus irmãos Murilo e Clarisse uma vida tranquila sem dificuldades. Todas minhas conquistas nos campos pessoais, acadêmico e profissional foi graças a senhora, e talvez nunca consiga retribuir tudo que fez por mim, mas irei tentar.

Quero agradecer também a minha parceira e amiga Maristela, que me apoiou do início ao fim nesse mestrado, que sempre esteve ao meu lado nos momentos de luz e de escuridão, que nunca me deixou desistir desse processo cansativo, porém, gratificante. Obrigado por sempre me apoiar, desde a graduação, por sempre estar presente em minha vida, me dando conselhos e me ajudando a resolver todas minhas questões, em todos os aspectos. Obrigado por me apresentar ao espiritismo, essa doutrina tão linda que molda minha vida para melhor todos os dias e que dá esperança e me inspira a ser alguém melhor.

As minhas duas avós Maria e Abadia que me aturaram em seus lares ao longo dos últimos dois anos, que sempre me ouviram com atenção quando eu falava dos meus estudos, que sempre me inspiraram a continuar, e me deram do bom e do melhor. O meu falecido avô Sebastião que me marcou ao dizer a frase, “estude meu filho, pois as pessoas podem tirar tudo de você, elas só não podem lhe tirar o conhecimento”. Obrigado por sempre ser um belo exemplo de ser humano, em minha vida e na de toda nossa família.

Por fim a todos os meus amigos que aguentaram minha ladainha sobre o mestrando durante esses três anos que se passaram. Obrigado a cada um de vocês Maycon, José, Sara, Carol, Michele, Ana Flávia, Lia, por sempre me ouvirem e me encherem de ideias, por cuidarem de mim, me levarem para rolês e por elogiarem e admirarem meu trabalho.

RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO e GUIA RPG SIMPLES NA ESCOLA: X-MEN E A LUTA CONTRA A DISCRIMINAÇÃO apresentado e aprovado pelo PPGH – MP – UFCAT\UFG, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em História

BANCA EXAMINADORA

Presidente Professora. Dra. Lilian Marta Grisólio – substituindo a Orientadora Professora Dra. Márcia Pereira dos Santos em afastamento médico.

Examinador externo: Professor Dr. Bergston Luam dos Santos – IFNMG

Examinador interno: Professor Dr. Ismar da Silva Costa – PPGH -MP

Suplente externa: Professora. Dr. Jaciely Soares da Silva – IFNMG

Suplente interno: Professor. Dr Rogério Bianchi de Araújo – PPGH – MP.

RESUMO

Este é o relatório final de uma pesquisa cunhada inicialmente como pesquisa-ação, na qual iríamos a campo realizar intervenções didáticas com um grupo de adolescentes, para discutir a discriminação por meio de um jogo de RPG, (Jogo de representações de papéis). Com a chegada da pandemia do corona vírus, tivemos o impedimento de aplicar o jogo, que seria incorporado nas atividades de uma Associação sem fins lucrativos, que desenvolve atividades formativas, corporais, culturais e artísticas, em um bairro periférico da cidade de Catalão – GO. Sendo assim, elaboramos este relatório expondo o manual que criamos, e temos como objetivo ir a campo em um futuro próximo para apresentar nossa proposta para esse ou outros grupos de adolescentes. Inspirados pelas histórias em quadrinhos dos X-Men, grupo de super-heróis que lutam contra o preconceito, construímos um manual de RPG simplificado, para ser usado nas escolas ou em outros locais formais e não formais de ensino, com o objetivo principal de problematizar o tema da discriminação e da diversidade, atravessados pelo ensino de História, buscando contribuir, assim, para o combate ao preconceito. Compõe essa pesquisa, o manual em sua forma completa, seguido do referencial teórico metodológico, baseado na História Cultural, que buscou por meio da discussão de vários autores das diferentes áreas que idealizamos nesse trabalho, criar um elo entre os temas da violência da discriminação, quadrinhos, RPG, e ensino de história, contribuindo assim para a construção de um saber significativo, inovador e divertido.

Palavras Chave: Violência da Discriminação; Histórias em Quadrinhos; Ensino de História.

ABSTRACT

This is the final report of a research initially coined as action research, in which we would carry out didactic interventions with a group of teenagers in the field, to discuss discrimination through an RPG game, (Role-playing game). With the arrival of the corona virus pandemic, we were unable to apply the game, which would be incorporated into the activities of a non-profit association, which develops corporal, cultural and artistic training activities, in a peripheral neighborhood of the city of Catalão - GO. Therefore, we prepared this report on exposing the manual that we created, and we aim to go out into the field in the near future to present our proposal to this or other groups of adolescents. Inspired by the X-Men comics, a group of superheroes who fight against prejudice, we built a simplified RPG manual, to be used in schools or in other formal and non-formal teaching places, with the main objective of problematizing the theme of discrimination and diversity, crossed by the teaching of History, seeking to contribute, thus, to the fight against prejudice. This research comprises the manual in its complete form, followed by the theoretical and methodological framework, based on Cultural History, which sought, through the discussion of several authors from the different areas that we idealized in this work, to create a link between the themes of violence of discrimination, comics, RPG, and history teaching, thus contributing to the construction of a significant, innovative and fun knowledge.

Keywords: Violence of Discrimination; Comics; Teaching history.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Os Fabulosos X-Men N° 1 (1963)	75
Figura 2 - Surpreendentes X-Men N° 51 (2004)	77
Figura 3 - Yellow Kid (1896)	77
Figura 4 - Yellow Kid (1896)	78

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO GERAL	16
PARTE I – GUIA RPG SIMPLES NA ESCOLA: X-MEN E A LUTA CONTRA A DISCRIMINAÇÃO	30
1.1 Apresentação	31
1.2 O que é o RPG?	32
1.3 Os X-Men e sua luta contra a discriminação	34
1.4 Como Jogar	37
1.5 Vantagens	42
1.6 Desvantagens.....	52
1.7 Perícias e Equipamentos	58
1.8 1º Universo: Viagem Temporal	62
1.9 2º Universo: Mundo Nazista	63
1.10 3º Universo: O Vírus.....	65
1.11 Ficha de elaboração de personagens	66
1.13. Referências	67
PARTE II - REFERENCIAIS DE PROBLEMATIZAÇÃO: A VIOLÊNCIA E SUAS DIFERENTES FACES	70
2.1 A Violência da discriminação na escola	70
2.2 HQS no Ensino da História.....	76
2.3 A era das trevas dos quadrinhos: o espelho de uma sociedade intolerante	77
2.4 AS HQS e o Ensino de História	85
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
ANEXOS	94
Anexo I - OS X-MENS	94

INTRODUÇÃO GERAL

Há alguns anos, havia uma criança, criada em zona rural, no interior de Goiás, sua história, não era diferente da maioria das crianças que vivia em suas “roças”, o mundo parecia ser um lugar muito belo para esse pequeno, sem medos, sem ódio, sem ansiedades, ser criança naquele lugar, rodeado de animais e belas plantas, com sua família aparentemente feliz, se assemelhava a viver em um conto de fadas misturando a um mundo de aventuras.

Essa criança, como qualquer outra, que tivesse oportunidade naquele tempo, frequentou a escola da cidadezinha mais próxima, lá, teve suas primeiras experiências sociais, fora as que tivera em família, fez amigos, e descobriu aos poucos o mundo escolar, inicialmente com todas as boas “coisas” que vinha com ele. Já no segundo ano escolar, essa mesma criança apresentou dificuldades de aprendizado, e descobriu que precisaria usar óculos, até aí tudo bem, porém, muito provavelmente pela primeira vez começou a experimentar, um misto de sentimentos novos em sala de aula, alguns deles, infelizmente, desagradáveis.

Começou a ser chamado de quatro olhos por alguns colegas, naquela época essa criança não entendia bem o que aquilo significava, e continuava a fazer o sempre fizera na escola, seu péssimo talento no futebol deixou algumas frustrações, que só resolveria décadas depois, aquele não era seu esporte, se quer tinha chances de mostrar algo, seus colegas não passavam a bola para ele. Desistiu de jogar bola, foi jogar queimada, com as meninas, lá não havia tanta competição, todos pareciam se tratar como iguais, nesse período os apelidos sobre usar óculos continuavam, mas ele ainda não ligava tanto.

Os anos se passaram, a criança foi crescendo, mudou de escola, de cidade, a primeira grande mudança que trouxe consigo experiências que essa criança não soube lidar, mesmo com os sentimentos de perda, saudade, e medo desse novo lugar, ela continuou sua jornada, nessa nova caminhada, a criança foi percebendo que usar óculos e ser o mais magro e pequeno da sua turma, não era a única diferença que possuía, foi notando bem devagar, sua forma de falar, seu jeito de agir, como olhava para outros meninos de sua idade, aquilo lhe parecia muito estranho, muito errado, e a medida que se pegava pensando nisso, reprimia os sentimentos focando em brincadeiras, atividades escolares, televisão.

Estava começando a se acostumar com aquele novo lugar, então “eles” vieram, notou olhares julgadores, risadinhas escondidas, e como num piscar de olhos as ofensas começaram a

ficar mais fortes, ser chamado de ceguinho ou quatro olhos não o afetava, sabia que não era sua culpa nascer com problemas oftalmológicos, mas ser chamado de “viadinho”, “gay”, “pitibitoca” o assustava de tal maneira, causava-lhe tanta dor e medo, que se sentia acuado, ele era mesmo aquilo que os colegas falavam? Não, não podia ser, era errado, sua família não aprovava, a igreja abominava, e os círculos sociais ao seu redor achavam que pessoas como homossexuais eram os maiores pecadores da Terra, ele definitivamente não podia ser um deles.

A criança foi se fechando, como se entrasse em um casulo, tinha seus amigos, vivia bem, mas toda vez que pensava sobre aquelas palavras que tanto o intimidavam se retorcia de tristeza e medo, não era nada agradável. A medida que tentava se tornar quem não era, essa criança que se tornava um adolescente, foi tentando encontrar meios para fugir daquela realidade que tanto lhe causava dor, no meio das suas buscas encontrou os super-heróis, e passou a admirá-los pelos seus feitos, naquela época, ainda sem saber o real significado de suas narrativas se aventurou no mundo fantástico dos X-Men¹, ele não tinha quadrinhos, mas havia acabado de descobrir a internet, por lá passava horas lendo sobre aqueles personagens, suas histórias, suas batalhas, suas dificuldades com o mundo, ele gostava disso, e conseguiu suportar sua adolescência extremamente pesada, graças ao fantástico.

Se idealizava como um grande herói, ele e os poucos amigos que possuía, imaginava aventuras para eles, usando seus poderes, transformou o mundo real em uma épica jornada fantástica sem fim. Mais uma vez precisou se mudar, desta vez para uma cidade bem maior que a anterior, que mais se assemelhava com um pequeno bairro. A nova, era grande, cheia de perigos, assustadora, o jovem adolescente não queria estar ali, detestava esse novo lugar, perdera tudo que havia “conquistado”, seus amigos, suas iniciativas de cursos de violão e informática, sua primeira ilusão de paixão adolescente (por um garoto aliás), seu lugar e mundo de aventuras, para completar sua família não parecia ser tão feliz como era, seus olhos se abriram para a realidade, havia uma rachadura entre seus pais que não poderia ser cicatrizada.

Ele se fechou, ainda mais, inacabável, impenetrável, nem os heróis que tanto fizeram por ele no passado puderam o retirar desse mar de pensamentos negativos e sentimentos sofridos. Sobre pensar em ser diferente, em ser gay, entendendo já, tudo que vinha com esse manto, não gostava, sentia repulsa de si mesmo, porque ele? Porque ser assim? Ele não queria, sentia nojo, a explosão

¹ Grupo de super-heróis das histórias em quadrinhos da Editora Marvel. Tal grupo se destaca por ser o grupo com maior diversidade dentro dos quadrinhos. (LEE, 2001).

de todos aqueles sentimentos, medos, baixa estima, alto recriminação, quase o fizeram desistir, e ele tentou, mais de uma vez, só não o fez porque também lhe causava medo aquela ideia, quase no fim do ato, desistia em lágrimas.

Não dava para continuar assim, e ao chegar no fim do poço conseguiu ver uma pequena luz, um despertar para escrever, colocou tudo no papel, seus sentimentos, suas histórias fantásticas, seus medos, aos poucos os maus pensamentos que o perseguiram foram o abandonando, fez novos amigos, que o ajudaram a superar suas dificuldades e fraquezas. O novo lugar não era tão ruim, seus pais já não estavam mais juntos, mas aquilo não lhe causava mais tanta dor, continuou escrevendo dezenas e dezenas de histórias, outras dificuldades vieram, mas nem de longe se comparavam com a anterior, ele foi superando uma após a outra, já se familiarizando com a realidade, e não recorrendo tanto ao imaginário como o fazia antes. Quando terminou o Ensino Médio tinha planos de entrar no Curso de Letras, mas o destino acabou o levando à Educação Física, uma ironia, tendo em vista que um de seus primeiros traumas havia se estabelecido em uma quadra de futsal.

Com essa jogada do acaso, o adolescente que já se tornava um homem pode enfrentar seus problemas de frente, o conhecimento científico, e a universalidade dos seres que ali frequentavam foram desconstruindo seus preconceitos, arrancando as camadas de amargura e tristeza que nele se fixaram. Os muros que havia erguido sobre si mesmo, foram derrubados um após o outro, o casulo finalmente se abriu, trazendo algo novo. Ele aprendeu que não precisava viver em uma fantasia, que poderia se aventurar no mudo real, tendo ótimas experiências assim como no imaginário. Começou a se orgulhar de quem era, não sentia mais vergonha, nem nojo de si mesmo, muita coisa ainda virá em sua trajetória, sabe-se que cada dia há um leão para derrotar, mas um capítulo havia se concluído, depois de incansáveis batalhas.

Ainda dentro da Universidade ele quis descobrir porque o fantástico transformou tanto sua vida e de certa forma o fez a continuar vivendo. Depois de muito pesquisar, notou que seus heróis favoritos falavam de preconceito, de respeito às diferenças, lutavam por um lugar no mundo, seguro, e repleto de oportunidades para se viver, algo melhor. Esse jovem que teve uma trajetória peculiar, mas um tanto comum as realidades vividas na contemporaneidade é quem o aqui vos fala.

Durante o período da graduação ingressei no PIBID², programa de formação docente a partir do qual pude ter meus primeiros contatos com o ambiente escolar como professor, fiquei 6

2 Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - Capes/UFG (2014 à 2017).

meses em um colégio, onde tivemos intervenções com alunos do Ensino Médio, após esse período, meu grupo foi reorganizado e enviado a outra escola de Ensino Fundamental I, onde permaneci durante 2 anos e meio, lá cada bolsista ficou responsável por ministrar uma aula juntamente à professora supervisora do programa. E assim fizemos, geralmente com 6 meses de intervenções fazíamos o rodizio de bolsistas, mas resolvi permanecer na escola, pois decidi que ali realizaria minha pesquisa de conclusão de curso.

Percebi muito da minha criança interior e da minha infância naquelas crianças, notando suas admirações aos mesmos heróis que tanto me ajudaram na adolescência, constatei isso, por meio de cadernos, mochilas, borrachas, adesivos e brinquedos que possuíam, além disso as brincadeiras de grande maioria durante o recreio em que acompanhávamos era também relacionado a esses heróis, alguns interpretavam o Wolverine, outros Capitão América, Homem de Ferro, Hulk em brincadeiras de lutinhas, cheias de superpoderes e fantasia.

Nessa mesma escola também pude notar durante os anos que estive por lá que as mesmas crianças excluíaam umas às outras em determinadas atividades, ao trabalharmos com esporte por exemplo, mais especificamente o futsal, percebíamos exclusão das meninas por parte do meninos que se esforçavam ao máximo para que elas não jogassem com eles, sempre quando acontecia tais comportamentos, mediávamos a situação mostrando outra realidade, a de que meninas também poderiam jogar futsal e praticar qualquer outro esporte se assim quisessem. Notei também apelidos sendo colocados em outras crianças por conta de sua aparência ou comportamento, um menino era chamado de doido, por estar o tempo todo chamando a atenção, uma menina fora do peso sendo tachada de “olha a gordinha”, “você não consegue”, risadas de crianças, ao ver um menino mais afeminado falar em sala de aula, riam de outro por usar mochila vermelha, tudo isso em crianças de 5 a 8 anos de idade.

Nessas experiências então, pude notar que ainda existe muita discriminação na escola, que vem tanto por parte dos alunos, que de certa forma referendam os posicionamentos dos pais ou responsáveis, quanto de professores e outros funcionários das instituições de ensino.

Todas essas situações e outras me inquietavam, sempre mediávamos sobre tais discriminações ocorridas, mas percebi que precisava fazer algo mais, algo que se centrasse nessa temática da discriminação e do respeito às diferenças, naquele período, já me aventurava no Herói de Mil Faces, obra de Joseph Campbell (2005), e estudava sobre a inclusão das Histórias em Quadrinhos como instrumento didático dentro da escola. Assim comecei a elaborar o tema que

desejaria pesquisar, em uma abordagem sobre as diferenças e as discriminações utilizando as histórias em quadrinhos dos X-Men como parte das discussões da disciplina, dentro do conteúdo de Lutas em Educação Física. Para mim esses personagens possuem um lugar especial, me ajudaram em momentos complicados de minha trajetória e tendo em vista que eles tinham muito a nos ensinar, no que se refere a ser melhores uns com os outros, nasceu a vontade em discutir e analisar essas obras situando-as como meio de ler e lidar com a realidade vivida dessas crianças dentro da escola, pensando que uma das melhores formas de abordar esse tema ainda tão tabu na escola, era utilizando dos super-heróis de quem elas tanto amavam.

Realizamos intervenções com um grupo de alunos do 3º Ano do Ensino Fundamental, com faixa etária de 7 a 8 anos de idade. Sistematizamos eu e orientadora da pesquisa um sequenciador de 10 aulas contendo leituras de HQs³, exibição de desenhos animados, atividades corporais dos fundamentos das lutas, atividades cooperativas pensando no grupo, que um precisa do outro, mesmo que este não seja igual, as crianças puderam criar personagens descrevendo em uma ficha poderes, história e desenho do mesmo, logo depois confeccionamos os trajes deles como super-heróis, com materiais como EVA, Papelão, TNT, Jornal, Elásticos entre outros e finalizamos com um jogo simplificado de RPG⁴.

Conversamos com os alunos o que eles sentiam em relação as discriminações apresentadas por meio da leitura da HQ “Dias de um Futuro Esquecido” dos X-Men (CLAREMONT, 1986) e a transmissão de um episódio da animação “X-Men Evolution” (OPINIÃO GERAL, 2002), e descobrimos que todos ali já haviam sofrido algo semelhante, construímos juntamente com eles, o conhecimento da relação do mundo fantástico dos X-Men com suas realidades vividas, e estabelecemos uma série de atividades corporais e sociais, discutindo simultaneamente sobre o respeito às diferenças e o combate ao preconceito. As intervenções foram muito divertidas e significativas, tanto para as crianças quanto para nós pesquisadores.

Tiramos como avaliação nessa oportunidade que ainda existe muita discriminação na escola, esse sentimento de negação ao outro, ao diferente, está presente em toda a nossa sociedade, e ainda está longe de ser superado, porém, há uma explícita necessidade de lutar contra ele, de falar

3 Abreviação de Histórias em Quadrinhos.

4 Role Playing Games, Jogo de representações de papéis, onde os envolvidos criam seus personagens e características, além de narrativas que giram em torno de um universo previamente estabelecidos pelo mestre do jogo, aquele que irá direcionar o andamento da trama.

das diferenças e condenar esses julgamentos preconcebidos. Também percebemos a importância de problematizar o que as crianças sentem quando são ofendidas, para que possam lidar melhor com aquilo que acabam ouvindo, desconstruindo adjetivos ruins, mostrando que não existe nada de ruim em ser diferente, abrindo seus olhos para uma alta aceitação de si mesmos.

Alguns anos após o término da graduação, fiquei sabendo sobre o edital do mestrado em História, busquei saber mais sobre e decidi que ali poderia, dar continuidade e aprofundamento no meu trabalho, que passou por algumas reelaborações em busca de aprimoramento e adequação para essa nova etapa.

A linha de pesquisa Cultura, Linguagens e Ensino de História, me mostrou o quanto o que já vinha pesquisando há anos tinha em comum com a História. A descrição da linha me sugeriu pensar a Arte (HQ) como um produto cultural que é fictício, mas que também pode ser considerado documental sendo, portanto, possibilidade para problematizar as relações humanas, códigos sociais e práticas de cultura. Noto que tudo o que criamos enquanto humanidade ao longo dos anos pode nos permitir reescrever nossas histórias por meio de práticas didáticas que resultem em uma educação histórica que dialogue com o conhecimento, mas também com cada um e, na medida do possível, que busque propor novas ações e representações para se trabalhar seus conteúdos ao mesmo tempo que através dos eixos transversais do conhecimento (discriminação, diversidade cultural, gênero, social, entre outras questões específicas desse trabalho), busquem mudar as realidades de relações de convivência entre os sujeitos da escola, favorecendo o combate às diferentes formas de discriminação evidenciadas principalmente nas instituições de ensino.

Dessa forma optamos para a realização do nosso trabalho de conclusão de curso a elaboração de um manual simplificado para a criação de um jogo de RPG, para professores e alunos que discutissem tanto os temas históricos, como os temas transversais na escola. No relatório de elaboração de material didático que apresentamos, buscamos tanto apresentar o produto didático elaborado quanto mostrar como foi o processo de problematizar os temas que o mesmo busca levar para as salas de aula. Aprofundando mais nessa pesquisa, na construção de uma forma nova, de pontuar nas escolas, com a socialização do material, as discussões sobre discriminação, apresentando não só as HQs como meio de combatê-las, mas integrando o jogo de RPG, para experimentar situações nas quais elas possam acontecer e problematizá-las de uma forma fantástica e divertida, assim como também, didática e social.

Nas últimas duas décadas, com o surgimento das primeiras redes sociais uma crescente onda de discursos de ódio, disfarçados de “minha opinião” vem ganhando espaço nas mídias, com mais ênfase nas redes sociais, mecanismos tecnológicos e de informação e comunicação que nos possibilitam compartilhar momentos e pensamentos com pessoas de todos os lugares do mundo, nos trazendo a reflexão de como a violência encontra novas formas e lugares para sua propagação. No meio de toda essa guerra declarada de egos, incoerências e ideologias, o bem estar dos corpos e dos sujeitos entra em disputa mais uma vez em uma nova instância. Qual o lugar do outro?

Os conflitos e retrocessos consequentes de governos, entidades, instituições e de uma sociedade em geral preconceituosa vem trazendo uma guerra exaustiva que não parece ter fim, e muito menos um vislumbre de um ponto final, uma luta na qual o mais forte e o mais “privilegiado” parece sempre ter vantagem sobre aqueles que estão à margem, e que sofrem derrotas uma após a outra.

As derrotas nos campos institucionais, deixam marcas, cicatrizes irreparáveis nesse povo tão sofrido, que necessita provar sua existência todos os dias incansavelmente para aqueles que os veem apenas como números nas estatísticas. Toda essa violência contra o povo desgasta e fere a vontade de lutar por mudanças de uma vida mais digna e igualitária para todos.

Esses retrocessos talvez sejam mais significativos ainda para o diferente, aqueles sempre mal vistos pela sociedade, os grupos discriminados que recebem cada vez mais ódio de uma grande parcela da população. Os corpos dos “diferentes” sempre tiveram em pauta, nunca os possibilitando ser quem realmente são, e lhes negando lugares de destaque na sociedade. A discriminação no Brasil elege o lugar do outro desde a colonização até os dias atuais. Infelizmente para muitos, ainda permanece o imaginário que o lugar do preto é na favela, o lugar da mulher é na cozinha, o lugar do índio é no mato, o lugar do idoso é no asilo, o lugar do gay é no armário, o lugar da pessoa com deficiência é em casa com a família e assim sucessivamente. Aqueles que não aceitam essas “regras” e padrões acabam tendo que entrar em confronto com a opressão de um Brasil ainda impregnado de conservadorismo⁵.

E, assim, segue o mundo atual, trazendo discussões aparentemente superadas novamente à tona: machismo, racismo, homofobia, xenofobia, entre outros. Essas práticas, não mais apenas

5 Corrente de pensamento, que preza, por, preservar o que já está estabelecido, seguindo os moldes das tradições de sua região, estejam elas nos âmbitos, políticos, culturais, econômicos, familiares, religiosos, educacionais entre outros. Vai de contra mão a correntes progressistas que buscam por mudanças por igualdade para todos. (SILVA; MACIEL e FRANÇA, 2020, p. ?).

como conceitos, mas como atitudes e valores vem ganhando força na boca das massas, forçando a distorção dos fatos e da realidade, incentivadas por grupos radicais conservadores que contribuem para a confusão da população, alimentam o preconceito que leva à negação do outro, ao repúdio àqueles diferentes que não se enquadram nos padrões exigidos pela sociedade e mídia. Dessa forma, a existências desses grupos marginalizados é questionada constantemente, aprisionando-os em caixinhas muitas vezes descartáveis para o sistema. É imprescindível destacar, que tais ações sempre ocorreram, todavia, talvez, isso esteja acontecendo com mais frequência e nitidez, graças aos novos sistemas de informação e comunicação, especialmente as redes sociais, atualmente uma das responsáveis por expor os atos de violência e discriminação, mostrando que enquanto uns lutam para combater o preconceito enraizado na sociedade, outros o abraçam e tentam de todas as formas cabíveis legitimá-lo.

Caminhando, dando dois passos à frente e outro atrás, tentamos estabelecer direitos, e mostrar à sociedade que essas vidas existem e que são tão importantes como quaisquer outras.

O preconceito e a discriminação, conceitos e práticas sobre os quais me deterei mais ao longo deste texto, muitas vezes velado, e outras disfarçados de opinião, se impregnaram como uma bactéria incurável na sociedade, enraizados na tradição e na cultura de nosso país, temos poucos elementos facilitadores que nos auxiliem a combatê-lo. Esse mal estar de ignorâncias e desentendimentos transcende seu lugar de origem de conflitos, invadindo estádios de futebol, igrejas, locais de trabalho, universidades, ruas e, principalmente, escolas, locais onde se é passado pela primeira vez os conhecimentos científicos, onde talvez aconteça o primeiro contato social mais intensificado de um ser humano, fora a família.

Nesse espaço tão diverso e intenso que é a escola, onde crianças de todas as raças e perfis se encontram, notadamente na escola pública brasileira, a alteridade/empatia deveria existir, num conjunto, no qual aprendemos a conviver em harmonia e em respeito às diferenças, tristemente, o que se passa nesses espaços é completamente o inverso. Lidamos com escolas, em sua grande maioria, opressoras estabelecidas nos moldes tradicionais de uma sociedade capitalista, voltada ao consumo, à meritocracia, onde o diferente é silenciado e obrigado a se comportar/enquadrar de uma forma que foge a sua própria natureza, do mesmo modo encontramos com alunos que trazem de seus lares e convívios sociais preconceitos que prejudicam exponencialmente suas relações interpessoais com seus colegas de classe.

Além desses problemas, existem vários outros que transformam a escola de modo geral em um palco de batalhas sem sentidos. Podemos citar a formação precária de professores, coordenadores e diretores, a infraestrutura das escolas que mais se parecem com prisões, onde os corpos são vigiados constantemente, a interferência de grupos diversos que impedem um trabalho efetivo de combate ao preconceito, e o sistema no geral, que não quer lidar com a problemática da discriminação, permitindo assim que ela continue acontecendo constantemente dentro e fora dos muros da escola.

Durante os 2 anos e meio que estive na escola através do PIBID, pude perceber em alguns momentos uma negação da violência dentro da escola. As situações de discriminação acontecem desenfreadamente, poucos professores conseguem perceber as agressões e fazer a mediação necessária entre os alunos, outros a percebem e continuam a deixando de lado, ou pior, são incentivadores de discursos que legitimam o preconceito, o que nos remete a Schilling (2004, p. 60), ao afirmar que essa violência acontece de forma “naturalizada ou invisível”.

No meio de todo esse caos os prejuízos morais, psicológicos e físicos a essas crianças e adolescentes se torna cada vez mais acerbo. Nos deparamos com constantes brigas nas portas das escolas, filmadas por outros alunos que na maioria das vezes incentivam as mesmas, vemos professores sendo atacados por alunos, e vice versa, e algo que parecia distante a nossa realidade se torna inevitavelmente verdade, massacres de estudantes seguidos de suicídios se concretizam. E todos esses eventos expostos, transmitidos, compartilhados nas redes de informação e comunicação.

Se ficávamos terrivelmente assustados e temerosos com os atentados em escolas recorrentes, por exemplo, nos Estados Unidos, nós lamentamos ainda mais amargamente com os recentes crimes no nosso país, ocorridos dentro de nossas escolas, provocado por alunos e ex-alunos inconformados com o contexto em que se inseriam. Massacres como os de Realengo em 2011 e de Suzano em 2019 (ALVES, 2012), chocaram todo o país nos forçando a repensar que sim, existe violência na escola, e ela precisa ser discutida, assim como o preconceito e discriminação precisam ser superados.

Como combatemos a violência e preconceito na escola? Infelizmente vivemos um estado de banalização da violência, e tipicamente vemos casos em que se pressupõem combater violência com mais violência entrando e um ciclo interminável de horrores e crueldades, sejam elas físicas ou simbólicas. O modelo atual de educação não foge muito a esses equívocos, trazendo punições

sem sentido para aqueles que infringiram a manutenção da ordem no ambiente escolar. Importante enfatizarmos aqui que aqueles alunos que partem para a violência física, não raro são os alunos que são punidos e, em contra partida, aqueles que incitaram, tais comportamentos, aqueles que de forma simbólica, seja por meio de falas ou ações provocaram tal desfecho, geralmente passam despercebidos em meio ao conflito, ou seja, a violência que gerou uma violência ainda maior, não é discutida, muito menos problematizada, apenas a conclusão dela.

Geralmente o problema real em questão não é tratado, a punição parece ter mais importância do que lidar com o que levou as atitudes dos alunos, que taxados de inconsequentes, irresponsáveis, delinquentes, são excluídos dos círculos de amizades, ou se apropriam do título de péssimo aluno dado a eles e o vivem ainda mais intensamente.

Antes da violência ser física, antes de se tornar uma tragédia, ela passa por estágios invisíveis para alguns olhos, esgueirando por corredores, salas de aulas, quadras de esportes, através de olhares, cochichos, falas, risadas e assim por diante. Como na maioria das vezes apenas a violência física é percebida, ela é a única que recebe atenção. Já as outras formas de violência existentes nas escolas, a verbal, a moral e, principalmente, a psicológica, não recebem o mesmo tratamento, são pouco problematizadas, ou simplesmente negadas. Deste modo sem uma devida mediação aos conflitos gerados por essas violências, uma bola de neve surge crescendo interruptamente até sua explosão total deixando inúmeros feridos, professores, alunos e funcionários.

Acreditamos que um trabalho muito mais aprofundado sobre a violência precisa ser realizado nas escolas, discutir a discriminação o preconceito e as inúmeras formas de violência que antecedem as agressões físicas é extremamente necessário para evitar que tragédias como as de Realengo e Suzano se repitam e que esse mal estar de ódio pelo outro e pelo diferente continue contagiando as pessoas em nossa sociedade, mudanças precisam acontecer para que consigamos ter relações sociais mais humanas e dignas.

Nesse sentido o objetivo dessa pesquisa foi elaborar um material didático que permitisse problematizar os conceitos de discriminação e preconceito inspirado nos quadrinhos dos X-Men e materializado em um jogo de RPG.

Assim, temos o intuito de elaborar um jogo de representação de papéis (RPG), no qual iremos nos aventurar nos temas da discriminação e das diferenças presente em torno das histórias em quadrinhos dos X-Men. Usaremos como base duas histórias (Dias de um Futuro Esquecido e

Deus Ama, o Homem Mata), que problematizam a discriminação pelo diferente, um retrato da realidade em que vivemos em torno da diversidade. Tendo um olhar mais aprofundado para os temas a partir de tais histórias, apresentaremos uma introdução de três universos nos quais o professor que usufruir do material poderá escolher entre eles, e a partir disso construir sua narrativa com os alunos.

O Primeiro Universo está no passado e consiste de fatos reais, se trata do período histórico que ocorreu a 2ª Guerra Mundial, quando especialmente os Judeus na Alemanha foram perseguidos e exterminados pelo Partido Nazista liderados por Adolf Hitler. Assim como os Judeus, outros grupos da sociedade Alemã também foram perseguidos na época, como negros, homossexuais, ciganos entre outros, configurando uma nação que repudiava a diferença, para o favorecimento de uma raça pura e ariana. Nesse “Universo”, traremos de relevantes documentos históricos em vários formatos e suportes, dos principais acontecimentos da 2ª Guerra, destacando que desde seu início, há construção dos campos de concentração, locais que recebiam essas populações não adequadas ao arianismo, até sua derradeira conclusão. Para cada universo apresentaremos um exemplo de narrativa para que os professores possam trabalhar a construção do saber histórico sobre a discriminação e preconceito, juntamente ao conteúdo da 2ª Guerra Mundial, com alunos do 9º do Ensino Fundamental, ou 3º Ano do Ensino Médio, seguindo o currículo escolar.

O Segundo Universo se trata de um mundo distópico ficcional, contextualizado no presente (Ano 2020 a 2030), supondo que o grupo Nazista de Adolf Hitler acabou por vencer a 2ª Guerra Mundial e se apodera das forças mundiais. Esse universo apresenta um vislumbre do que poderia acontecer com o planeta, caso isso acontecesse, e principalmente, qual seria o papel de toda a população que não se encaixa no padrão de civilização aceitável pelo Terceiro Reich. Um mundo no qual o estranho, o diferente, não tem lugar na sociedade, pois todas as atrocidades ocorridas no decorrer da Guerra se perpetuaram e ganharam novas formas com o passar das décadas, um lugar de mistérios e mentiras que deve ser evitado, um lugar que não queremos que se torne real.

No Terceiro Universo encontramos um mundo contemporâneo baseado no contexto atual do Brasil, onde forças opressoras ganham destaque, e influência política no país. Com receio de perderem o poder já garantido, presidente, ministros, senadores e outros representantes, tentam criar um estado totalitário, utilizando para isso um vírus de laboratório para contaminar grande parte da população, que até então estava decidida a mudar seus representantes. Com uma circulação do vírus inesperada, todo o Brasil se vê diante a uma pandemia, e todos precisam usar máscaras.

Apenas a elite no poder possui a cura para o vírus, porém, mantém isso em segredo, deixando o caos acontecer para que seus interesses de perpetuar o controle do país continuem.

Os Universos citados serão apresentados juntamente a um guia de jogo, explicando o que é o RPG, e como será nossa adaptação do mesmo para uso em sala de aula, situando o passo a passo de como jogar, e como citado apresentando três exemplos de histórias, a partir daí o professor poderá usar de sua imaginação para elaborar narrativas que melhor o agrada para abordagem dos conteúdos que deseja trabalhar com seus alunos.

A partir das vivências do jogo de representação de papéis, juntamente a leituras das histórias em quadrinhos e dos fatos históricos decorrentes da 2ª Guerra Mundial poderemos conhecer o diferente e a desenvolver relações mais afetivas, empáticas uns com os outros dentro das escolas. Temos ciência que a pesquisa e o material didático proposto não têm intenções de acabar com a discriminação em locais de ensino, se apresentando como uma possibilidade/proposta pedagógica em que é possível aprofundar no respeito às diferenças e na diminuição de situações de discriminação recorrentes na escola e em outros locais formais e não formais de ensino.

Nesse sentido, buscamos alinhar as ideias por meio de um diálogo interdisciplinar entre Educação Física e História de forma a ampliar os conhecimentos em questão. Se a história é a escrita sobre a vida dos homens no tempo, como o quer Marc Bloch (2001) a Educação Física está presente no nosso dia a dia, seja nas atividades rotineiras, no exercício físico escolar ou não. Porém, ela não se enquadra apenas aqui, na sua presença na vida diária, dela faz parte o Jogo que pode ser tomado um elemento fundamental da cultura corporal do movimento (SOARES et al, 1992), termo cunhado pelo coletivo de autores da área, ele faz parte da nossa infância, mas se engrandece para além disso remontando e ressignificando a vida adulta, é muitas vezes que por meio do Jogo que podemos ensinar algo científico, algo de valor ou significativo para nosso repertório mental, sentimental, físico e cultural.

Para além do Jogo, o conteúdo Lutas também é evidenciado em nossa discussão já que estamos falando de um contexto que para além da Guerra é de resistência e de lutas sociais. Entendemos que o termo lutar é amplo e engloba não apenas as diferentes modalidades de lutas, mas que também remonta as causas de lutas sociais, pela sobrevivência e de resistência a regimes repressores e totalitários, através disso a conversa entre as áreas se torna fundamental, a história nos permitindo analisar os contextos históricos e através da metodologia usada com o manual de Jogo de RPG, contribuir para que os sujeitos, nossos alunos na escola, possam pensar e repensar

seus papéis de protagonistas dentro da sociedade, colaborando para a construção de um sujeito histórico que saiba interpretar a história e consiga respeitar e conviver bem com as diferenças no seu dia a dia.

Em busca de referenciais teóricos, recorreremos a tese e textos de Flávia Schilling, (2012) nos quais discorre sobre o estado de violência em que vivemos, focando nos conceitos de violência da discriminação, existente nas várias camadas da sociedade, inclusive na escola. Dialogamos com os escritos de Adorno (1995), nos indicando a problematização do papel da escola na superação da barbárie, que pode ser comparada aqui com o preconceito ao diferente ainda existente na escola. Para tratar do conceito de violência simbólica utilizaremos Bourdieu (1997) e Zizek (2014), ampliando e somando a problematização do tema, Chartier (2002) nos indica também o conceito de luta de representações, com o qual iremos situar as relações do mundo fantástico dos X-Men com os contextos de nossa realidade.

Para aprofundar no que se refere às histórias em quadrinhos, lançamos mão de autores como Weschenfelder (2013), Rosa (2015), Multirio (2011), entre outros. A leitura de HQs dos X-Men que se aprofundam nos temas das diferenças e das discriminações foi um diferencial na pesquisa, nos ajudando a pensar esses temas, e nos mostrando sua potencialidade para com o trato pedagógico, sendo assim, utilizaremos algumas delas para montar um material didático possível de ser usado por professores para trabalhar esses temas, seja em espaços formais ou não formais de ensino. Para traçar um panorama de como as HQs podem ser utilizadas como ferramenta didática de ensino, recorreremos a tese e outros artigos de Marcelo Fronza (2007), que pesquisa temas sobre a construção do conhecimento histórico com adolescentes, por meio das histórias em quadrinhos.

Para elaborar essas discussões e criar o material, que apresentaremos a seguir, utilizamos autores/obras de RPG, como Francisco (2011) e Walecki e Brunelo (2017), para falar desse jogo, e realizar um tipo específico de adaptação do mesmo, para uso pedagógico na escola, ou em outros locais de ensino, que busquem trabalhar com esses temas ou não, podendo também, usufruir de sua criatividade para readaptar o material segundo seus objetivos de construção do conhecimento, com os diferentes conteúdos que lhes forem pertinentes.

Está é uma pesquisa exploratória de cunho qualitativo, cuja intenção principal é criar um jogo de RPG como instrumento de construção do conhecimento através do desenvolvimento e análise das temáticas que alimentaram a pesquisa. Sendo assim, exporemos uma possibilidade de material jogável, explicando passo a passo como realizar um jogo de RPG adaptado para

professores da rede de ensino, formais ou não formais, trabalharemos seus conteúdos de forma inovadora, e criativa, e com base na exploração da diversidade, problematizaremos temas que possam favorecer na desconstrução de preconceitos.

Na primeira parte do trabalho apresentaremos o material didático elaborado.

Na segunda parte discorreremos sobre os referenciais e problemáticas para produzir o material didático. Apresentando, assim, as Histórias em Quadrinhos popularmente chamadas de HQs e o Role Playing Games (RPG), jogo de mesa de representação de papéis, essenciais para a realização da pesquisa. Do surgimento das Histórias em Quadrinhos, suas incoerências e coerências, suas técnicas e transformações ao longo dos anos, de como as HQs foram alvos de perseguição e tiveram que se submeter a normas “morais” para poderem serem publicadas, da sua xenofobia a sua representatividade, enfim, as transformações sociais que ocorreram dentro das próprias narrativas das HQs, de como ela passou a ser objeto de estudo e de ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem. Optamos por não discutir novamente o RPG, já apresentado no material didático, mas sim fazermos uma breve discussão sobre ensino de história e seu papel na atualidade.

**PARTE I – GUIA RPG SIMPLES NA ESCOLA: X-MEN E A LUTA CONTRA A
DISCRIMINAÇÃO**

SUMÁRIO

1.1 Apresentação.....	
1.2 O que é o RPG?.....	
1.3 Os X-Men e sua luta contra a discriminação.....	
1.4 Como Jogar.....	
1.5 Vantagens	
1.6 Desvantagens.....	
1.7 Perícias e Equipamentos.....	
1.8 1º Universo: Viagem Temporal.....	
1.9 2º Universo: Mundo Nazista.....	
1.10 3º Universo: O Vírus.....	
1.11 Ficha de Elaboração de Personagem.....	
1.12 Referências.....	

1.1 Apresentação

Esse é um manual simplificado de RPG (Role Playing Games – Um Jogo de representações de papéis), criado para o uso em instituições de ensino, onde o professor poderá utilizá-lo para o ensino do jogo de interpretações de papéis, tanto para grupos menores, quanto para grupos maiores de jogadores. Sua criação foi realizada como produto didático do Programa de Pós Graduação em História – Mestrado Profissional realizado na Universidade Federal de Catalão (UFCAT). Diferentemente de guias como o GURPS (um sistema complexo, utilizado para realizar qualquer tipo de aventura de RPG, é um dos sistemas mais famosos e vendidos do mundo), esse manual busca de forma simples, apresentar o jogo, compatível para o uso em salas de aulas, portanto as regras aqui e a forma de jogar são diferentes do RPG tradicional, pensando que na escola possuímos mais pessoas e menos tempo para a construção de narrativas que o jogo exige.

Discorreremos sobre o jogo de RPG nas próximas páginas, explicando o que é, e como jogar, bem como criar seu personagem jogável, explorando suas vantagens, desvantagens, entre outros atributos inerentes ao jogo. Apresentaremos, assim, o Universo em que se situará nossas narrativas, onde, proporemos exemplos de histórias, para que o professor, possa usá-las no decorrer das atividades, ou usá-las como inspiração para elaborar outras, conforme seus objetivos pedagógicos para o jogo.

A intenção desse manual é apresentar uma nova forma, dinâmica e inovadora para se discutir história, e para a construção desse saber dentro das salas de aula. Também objetivamos possibilitar um espaço de problematização dos temas “discriminação” e “diversidade”, necessários para uma educação crítica, que busque combater o preconceito e promover o respeito às diferenças presentes na escola e na sociedade em que vivemos. Para desenvolver o Universo desse jogo escolhemos um conteúdo específico da história, a 2ª Guerra Mundial.

Optamos por escolher esse conteúdo, pois é quando ocorreu uma das maiores barbáries de toda a história da humanidade. Sabemos que, existem inúmeros conteúdos da história em que perpassa a discriminação e preconceito, e incentivamos os professores que usarem o manual e lançarem mão de sua criatividade para elaborar histórias em outros períodos e locais históricos. A escolha por esse conteúdo no manual, foi primeiramente pessoal do autor deste manual, por entender este conteúdo de grande riqueza para o debate das diferenças, bem como por saber que as barbáries decorrentes dos acontecimentos da 2ª Guerra Mundial, além de estarem diretamente

ligadas ao ódio antissemita, ou seja, a repulsa aos Judeus, também se desdobrou em situações desumanas e de extermínio para outros grupos, como por exemplo, a comunidade gay, pessoas com deficiência, ciganos, negros, entre outros.

O RPG é um jogo que conta com o fantástico para sua elaboração, para isso iremos apresentar os personagens que nos inspiraram a criação deste manual e trabalho de conclusão de mestrado, os X-Men, super-heróis das Histórias em Quadrinhos, que lutam especialmente contra a discriminação que sofrem da sociedade por serem diferentes. Sendo assim, o Nosso Universo estará diretamente ligado aos eventos da 2ª Guerra Mundial e ao mundo fantástico dos X-Men, a partir dos quais construiremos personagens similares, que sejam mutantes assim como eles.

Para concluir iremos descrever três exemplos de narrativas jogáveis baseadas em contextos ligados a 2ª Guerra Mundial. Na Primeira história embarcaremos em uma aventura na qual nossos heróis serão transportados para o período da 2ª Guerra, quando tentarão evitar que a história seja reescrita, trazendo um destino ainda mais trágico que o de 1939 à 1945. Na segunda história o universo é outro: um em que os alemães venceram a guerra, no qual a barbáries se perpetuou durante décadas sem fim, e onde um grupo de sobreviventes mutantes ainda resiste contra o regime nazista. A terceira e última história se passa quando líderes com princípios fascistas assumem o poder no Brasil e implementam leis desumanas em pleno estado de pandemia mundial.

Todas as narrativas nos orientam a problematizar até que ponto a humanidade pode chegar com seu ódio pelo outro, pelo diferente, e que devemos de uma vez por todas superar o preconceito para que possamos compartilhar um planeta melhor e mais usufrível para TODOS.

1.2 O que é o RPG?

O RPG (Role Playing Game), é um jogo de interpretações de papéis. Cada jogador cria um personagem, contendo história, habilidades e características, tanto físicas e comportamentais, e então passa a desenvolver a história desse personagem o interpretando em uma narrativa imaginária. Essa narrativa é guiada por um mediador que popularmente chamamos de “Mestre”. O Mestre define a aventura que o grupo irá construir em conjunto, utilizando os personagens que criaram, elaborando desafios e situações para que os jogadores possam resolver. O Mestre pode também interpretar papéis de personagens que surgirão ao longo da aventura. O jogo pode ter um objetivo fixo, de curta duração no qual o Mestre elabora uma narrativa com início, meio e fim,

como por exemplo, deter um vilão, salvar alguém de um perigo iminente, encontrar uma relíquia perdida, ou pode não ter um final planejado, levando os jogadores sempre para outros tipos de aventuras, algo que demanda mais tempo. Uma aventura de RPG pode durar semanas, meses ou até anos, tudo vai depender do objetivo que grupo almeja alcançar.

O interessante do RPG é que ele não necessariamente é competitivo, pelo contrário, o jogo em quase todas as situações necessita da cooperação dos personagens que interagem na história. Vez ou outra podem resolver alguns desafios sozinhos, porém, o trabalho em grupo é o diferencial entre uma missão catastrófica ou uma missão bem sucedida. Sempre se ressalta nas aventuras de RPG, que o importante não é uma vitória gloriosa, e sim o desenvolvimento de cada personagem ao longo de suas trajetórias. Nenhum personagem começa poderoso como um *Superman* ou um gênio da tecnologia como o *Homem de Ferro*, aqui, os personagens de cada jogador começam com uma quantidade limitada de pontos para serem distribuídos em vantagens (poderes e habilidades) e desvantagens (medos e limitações) selecionados pelos participantes em contexto com a história de vida que criam para seus respectivos personagens.

As vantagens, desvantagens, assim como as perícias, são nomeadas e quantificadas em cada sistema de jogo, como por exemplo o GURPS, Dungeons and Dragons. 3D&T, sistemas de regras para se jogar RPG. Elas auxiliam o Mestre e o próprio jogo a limitar o poder dos personagens dos jogadores no início das aventuras, para que eles não sejam imbatíveis já no começo, permitindo seu progresso ao longo das “sessões/aventuras”. No nosso caso usaremos nosso próprio sistema de regras para facilitar a vivência desse jogo nas escolas ou em outras instituições de ensino que possuem tempo limitado em suas cargas horárias.

A imaginação é um elemento fundamental em um jogo de RPG, pois ele é jogado verbalmente. O Mestre descreve uma situação, dizendo o que os personagens de cada jogador estão vendo ou ouvindo, por sua vez os participantes dizem o que seus personagens farão em meio a cada situação, o mestre então descreve o resultado de cada escolha ou ação dos personagens, e assim por diante são desenvolvidas as narrativas. Os resultados das ações dos personagens podem ser decididos tanto por vontade própria do Mestre, que irá avaliar as consequências possíveis de cada escolha, seja ela dita “equivocada” ou “apropriada”, e descrever o resultado que achar mais pertinente naquele momento, ou por meio de uma jogada de dados, que pode decidir se determinada ação de um personagem será sucedida ou não, assim o Mestre descreve como a situação ocorreu de sua maneira, mediante a jogada positiva ou negativa dos dados.

O RPG não é um jogo qualquer, além de sua funcionalidade de entretenimento, podemos destacar alguns aspectos que podem ser estimulados direta ou indiretamente na experiência de aprendizagem dos alunos. Nele descobrimos que juntos somos mais fortes, pois o trabalho em conjunto faz o diferencial na jornada dos personagens, aprimora a criatividade, a socialização, e em alguns casos, o exercício da empatia, pois os jogadores também precisam pensar nos outros personagens que compõe a história. Um jogo bem delineado incentiva a cooperação, e amplia o repertório argumentativo de quem o joga. Aqui cada um é o autor da própria história, cada um possui autonomia para fazer acontecer aquilo que desejam na história, pois são partes integrantes dela. Um dos objetivos do jogo é que os jogadores encarem as situações do jogo, assim como os seus personagens o fariam, tornando o jogo mais divertido e comprometido com o contexto da narrativa. O Jogo de RPG não necessita de tabuleiro, porém, alguns mestres podem fazer uso de mapas, tabuleiros, entre outros, de forma a ambientar melhor a aventura.

1.3 Os X-Men e sua luta contra a discriminação

Os X-Men são um grupo de super-heróis originário das HQs e estrearam nas bancas de revista norte americanas no ano de 1963, em histórias publicadas pela Editora Marvel. A história foi criada pelos quadrinistas Stan Lee e Jack Kirby. Na Trama os X-Men, são um grupo de pessoas que possuem poderes especiais de nascimento, popularmente chamados de mutantes, são considerados uma evolução da espécie humana, cientificamente nomeados de *Homo Superior*. Esse grupo de heróis arriscam suas vidas para proteger a humanidade dos vilões, mutantes que sucumbiram a ideia de dominação mundial. A diferença desses heróis com os outros grupos de super que os antecedem é que as narrativas dos X-Mens perpassam pelos temas da diversidade, intolerância, discriminação, e perseguição as diferenças.

Por serem considerados diferentes do restante da humanidade, e por possuírem tais poderes especiais, os mutantes são tratados como uma ameaça para a espécie humana, e sofrem constantemente com perseguições de ódio e discriminações. Nas histórias a humanidade os odeia por simplesmente existirem.

Por tratar da intolerância e do preconceito, a história pode ser interpretada como uma analogia às “minorias” da nossa sociedade real que são discriminadas constantemente, seja por serem da comunidade LGBTQ+, por serem negros, deficientes físicos, mulheres, entre outros

grupos que sofrem na “mão” do preconceito. Alguns arcos de histórias dos X-Men são bem mais específicos e mostram bem de perto a semelhança que suas narrativas possuem com a perseguição às diferenças que existe em nossa sociedade, cujo modelo de pessoa perfeita refere-se a homens, brancos, héteros, ricos e ocidentais.

Em algumas histórias marcantes dos X-Men, como por exemplo, *Dias de Um Futuro Esquecido* (Chris Claremont, 1986), *Deus Ama*, o *Homem Mata* (Chris Claremont, 2003), a problematização da discriminação e da intolerância se tornaram as discussões centrais das narrativas.

Em X-Men *Dias de Um Futuro Esquecido* (1986), a raça mutante tem um destino cruel e fatal em um futuro obscuro e apocalíptico, quando os mutantes são aprisionados em campos de concentração, lá se tornam escravos de robôs assassinos criados pelos seres humanos para conter o avanço da espécie mutante. Grandes nomes da equipe dos X-Men, como Ciclope, Professor X, Anjo, Noturno entre outros já estão mortos, e os X-Men restantes (Tempestade, Colossos, Kitty Pride, Magneto e Rachel Summers) presos nos campos de concentração precisam enviar a consciência de Kitty para o passado, para que ela juntamente aos X-Men do século XX, evitem o assassinato do candidato à presidência Robert Kelly, pela mutante Mística, e assim impedindo que o futuro apocalíptico que os aguarda aconteça. *Dias de Um Futuro esquecido*, faz referência direta aos acontecimentos da 2ª Guerra Mundial, nos lembrando dos campos de concentração para Judeus, aqui utilizados para mutantes, comparando a humanidade como um grupo fascista, por não tolerar as diferenças e criar mecanismos para o extermínio de uma raça.

Em Deus Ama, O Homem Mata (2003) os X-Men mais uma vez são alvo do ódio dos humanos, para com a raça mutante. Desta vez, liderados pelo reverendo William Stryker, um grupo de extermínio, intitulado Purificadores, começa a assassinar mutantes, inclusive crianças com o gene X desperto, que os faz também mutantes. Mas o plano de William vai além, sua intenção é o extermínio global da raça mutante, para isso ele precisa da mente mais poderosa, a do Professor X.

William Stryker é um fanático religioso, acredita que os mutantes são uma raça criada por demônios, seu ódio ao diferente fez com que ele assassinasse o próprio filho e esposa. Um homem sem nenhum coração, e sentimentos empáticos, que faz de tudo para alcançar seus objetivos. Os homens que pensam assim como ele, são encarregados de sequestrar o Professor X, o maior telepata do mundo, e assim o fazem. Sendo assim os X-Men, se unem a Magneto, seu maior inimigo até

então, para descobrir o que aconteceu com o Professor X e evitar que os mutantes sejam devastados da Terra de uma vez por todas.

O simples fato de existir é uma afronta à sociedade, um erro para aqueles que não aceitam as mutações (as diferenças). Assim como na ficção, ser diferente não quer dizer que o mesmo esteja sendo um inimigo da humanidade, pelo contrário, nada fizeram, apenas nasceram. Mesmo assim, são odiados por serem o que são, como se houvesse algo de errado com eles, algo considerando indecente, ofensivo, algo que se evitaria, e que infelizmente, causa “nojo” para alguns, os “mutantes” da vida real.

Permeados pelo ódio e a intolerância encontramos em comum às histórias desses personagens fictícios os inúmeros grupos da sociedade que estão à margem dela, e que sofrem, desde que nos entendemos como sociedade, por suas identidades, seja por serem negros, por serem mulheres, por serem pessoas com deficiência, por serem LGBTQ+, por serem judeus, entre outros, pois a lista é numerosa, assim como o ódio que a persegue.

Seja nas HQs obra original em que surgem os X-Men, nas animações ou nos filmes, os personagens sempre são assolados pelo ódio, intolerância, discriminação e preconceito dos ditos normais. São comumente perseguidos e caçados, quando não assassinados pela humanidade que tanto se diz pacífica, mas que encontra inúmeras formas de atormentar os mutantes, seja por meio de experiências genéticas, de grupos de extermínio, até a criações de robôs perseguidores de genes mutantes. As narrativas dos X-Men retratam o cotidiano das minorias, mostrando através da problematização do tema do preconceito, que devemos respeitar o próximo, independentemente de suas diferenças. A luta que os personagens travam contra seus inimigos, não é apenas uma luta física, mas sim uma luta simbólica e de representações, que busca a integridade humana de um povo que está cansado de sofrer pela intolerância.

O que se deve pensar é como todas as relações, inclusive aquelas que designamos como relações econômicas e ou sociais, organizam-se segundo lógicas que colocam em jogo, em ação, os esquemas de percepção e de apreciação dos diferentes sujeitos sociais, portanto as representações constitutivas do que se pode chamar de cultura, quer seja comum a toda uma sociedade, quer seja própria de um grupo determinando. (CHARTIER, 2002, p. 59).

Um grupo que busca, o respeito por serem quem são, por direitos garantidos e acima de tudo, por humanização dos seres que mesmo apesar de todo o mal que os assola, ainda resistem.

1.4 Como Jogar

Como relatamos inicialmente esse manual se difere dos guias de RPG já existentes, pois esperamos atingir um público específico, o das escolas e instituições de ensino, que não possuem a mesma quantidade de tempo disponível, que os jogadores habituais da modalidade. Portanto, é imprescindível, que nossas regras sejam diferentes, para que todos que estejam em uma sala de aula possam ter a vivência do jogo. Sem mais delongas... Vamos às nossas regras, divididas aqui por etapas, um passo a passo simples, para facilitar a aplicação do RPG, e deixar suas aulas mais dinâmicas e divertidas.

1º Passo - Apresentar o RPG para o grupo

Importante como princípio inicial é falar sobre o RPG, tanto para aqueles que conheçam, aqueles que julgam conhecer e para aqueles que nunca ouviram falar sobre. Abordar suas finalidades, regras e objetivos.

2º Passo - Apresentar os X-Men

É indispensável que o mestre apresente os super-heróis para o grupo, pois para realizar o nosso jogo de RPG, temos um propósito, um objetivo essencial, que é abordar os temas da “Diversidade, Discriminação, Preconceito e o Respeito as Diferenças”. E é por meio dessa equipe de heróis que iremos criar nosso elo representativo com tais temas. Indicamos que seja estimulado a leitura das HQs “Dias de um Futuro Esquecido” e “Deus Ama, o Homem Mata”.

3º Passo - Relação dos temas Transversais com o Conteúdo da História

Torna-se importante que o Professor (Mestre), que esteja à frente da intervenção, explique para seu grupo, a relação do conteúdo da História que deseja trabalhar com os temas citados no 2º passo. O Mestre tem total autonomia para abordar qualquer conteúdo que converse com esses temas, mas nesse manual usaremos a 2ª Guerra Mundial, como conteúdo central. Sugerimos que o

Professor faça um vislumbre do que foi a Guerra e de como ela tem raízes cravadas na Discriminação e Preconceito.

4º Passo - Separar o Grupo

Sabemos que o número de alunos de uma sala de aula em geral é bem maior que o número de jogadores de RPG. Partindo desse princípio, sugerimos que o Mestre divida sua turma em 5,6 ou até 7 grupos. Cada grupo ficará responsável pela criação de um personagem, dessa forma teremos no máximo 7 personagens para viver a aventura, mais do que isso, pode atrapalhar o tempo e a vivência da atividade na rotina escolar.

5º Passo - Criando seu Personagem

Cada grupo ou jogador, criará um personagem, a partir de uma ficha que o mestre entregará, disponibilizamos um exemplo de Ficha de Personagem no final desse manual. Assim, inventar um nome, uma história para o personagem. Cada personagem ganha o valor de 20 Pontos para serem distribuídos em Vantagens, Desvantagens e Perícias (Temos nossa lista de Vantagens, Desvantagens e Perícias nos capítulos abaixo). De 1 a 5, os jogadores podem pontuar características importantes de seus personagens que se relacionem as suas histórias e poderes, são esses... Força, Beleza, Habilidade, Resistência e Poder. Importante ressaltar que nenhum personagem deve ser imbatível, todos devem possuir suas forças e fraquezas.

6º Passo - Apresentar o Personagem para o grupo

Após criarem seus personagens, é hora de apresentá-los para o restante do grupo, assim todos poderão conhecer uns aos outros, isso auxiliará na construção da narrativa e na relação que esses personagens terão uns com os outros.

7º Passo - Apresentação do Universo

O Mestre fará a apresentação do Universo em que ocorrerá a aventura. Nesse manual daremos a ideia de 3 Universos que poderão ser explorados para a vivência das aventuras.

1º Universo (Viagem Temporal)

Esse Universo se baseia no Passado, em acontecimentos que já ocorreram. Porém com os avanços tecnológicos do presente, torna-se possível a viagem no tempo, essas viagens causam Rachaduras Temporais, as rachaduras podem mudar a história, e sempre que isso ocorre precisam ser corrigidas, pois podem resultar em acontecimentos destrutivos para a humanidade.

2º Universo (O Mundo Nazista)

Nesse Universo, a Alemanha de Hitler vence a 2ª Guerra Mundial, e todo o globo se torna nazista, é um lugar de constante conflitos, caos e destruição. Os campos de concentração ainda existem, e as pessoas marginalizadas da sociedade são caçadas sem nenhuma piedade, o pior lugar para se viver. Porém, mesmo nos cenários mais obscuros a esperança ainda existe, e aqui não é diferente, ainda existe aqueles que lutam pela humanidade, e para tirar do poder o bisneto de Adolf Hitler.

3º Universo (Vírus Nazista)

Na atualidade deste Universo, grupos fascistas começam a acumular poder em cargos políticos importantes, os direitos aos civis que não se encaixam nos padrões desse grupo começam a ser violados um a um. No meio disso, um vírus é criado em segredo para eliminar todos aqueles considerados impuros pelos grupos fascistas, porém, tudo foge do controle e o vírus é liberado na atmosfera afetando toda a população mundial, assim todos precisam usar máscaras, alguns poucos ainda, tentam evitar que políticas Nazistas sejam restauradas em toda sociedade.

O Mestre deve escolher um dos seguintes Universos para a construção de suas aventuras, ou criar um novo que dialogue com o combate à discriminação ou preconceito. A partir daí situar como é o Universo, para iniciar a narrativa. (Abaixo daremos mais detalhes de cada Universo)

8º Passo - Início da Aventura

Em Círculo, o Mestre irá iniciar a aventura. Apresentando qual a missão que o grupo terá que enfrentar (Traremos 3 exemplos de missão inicial para cada Universo citado a cima), após o chamado do Mestre, cada grupo em ordem, pode dizer como o seu personagem reagiria ao convite à missão, a partir daí, o Mestre continua narrando a aventura, e quando necessário fazer uma rodada de como cada personagem reagiria, ou se comportaria diante de alguma situação apresentada pelo Mestre na história. E assim por diante, sempre que solicitado na aventura, cada grupo, fala o que seu personagem fará, seja dando uma ideia, seja usando suas habilidades, ou conversas com outros personagens. Cada Personagem também começa com 20 Pontos de Vida, situações no jogo podem custar pontos de vida, os deixando vulneráveis.

9º Passo - Decisões com os Dados

Em algumas situações dentro do jogo o Mestre pode pedir o uso de jogadas de dados para determinar se tal feito que um personagem fará, será bem sucedido ou não. Desta maneira faremos o uso da seguinte forma. Usaremos 2 dados. O jogador joga os dados e precisa tirar certo número para que sua ação seja validada, podemos determinar um sucesso da seguinte forma:

- + De **3** para situações que aconteceriam com facilidade dentro do jogo;
- + De **6** para situações aparentemente fáceis mais que necessitam de habilidades mais desafiadoras;
- + De **9** para situações mais difíceis de se acontecer dentro da história, cheias de complexidade, e que necessitam do trabalho em equipe unido forças e habilidades dos personagens;

O Mestre pode determinar essas pontuações como bem entender durante uma jogada de dados.

10º Passo - Pontos de Vida de Personagens e Antagonistas (Personalidades históricas)

Como dito anteriormente cada personagem receberá 20 Pontos de Vida, esses pontos são limitados, eles podem zerar, caso isso aconteça, o personagem morre na história, e o Mestre deve pedir para que o grupo responsável pelo personagem perdido, criem outro, para ser incluso em outro momento ou missão. Apesar de poucos pontos, existem habilidades e mecanismos no jogo,

através das Vantagens que podem restaurar pontos de vida, o que torna muito importante em uma missão perigosa.

Os Antagonistas são figuras históricas que podem dar as caras em uma missão ou outra. Eles também possuem Pontos de Vida, que variam em grau de ameaça para o grupo. Retirar pontos de vida de um Antagonista, pode deixá-lo enfraquecido, desacordado ou morto. Isso vai depender da intenção de quem estará o atingindo. Independente da decisão, consequências podem atingir o grupo de heróis. (Isso vai depender dos tipos de valores e lições que Mestre deseja ensinar ao grupo).

Exemplo de Pontos de Vida de Antagonistas:

5 Pontos: Pessoas Comuns.

10 Pontos: Soldados;

12 Pontos: Cabos;

15 Pontos: Sargentos;

18 Pontos: Tenentes;

20 Pontos: Capitão;

22 Pontos: Major;

25 Pontos: Coronel;

30 Pontos: General; (Erwin Rommel); Klaus Barbie;

40 Pontos: Adolf Hitler; Mussolini; Hideki Tojo

11º Passo - Evolução de Personagens

A cada missão bem sucedida o Mestre pode enviar novos pontos para que o grupo distribua em novas vantagens, e perícias para seus personagens, ou para aprimorar aquelas que já possuam. O Mestre pode enviar pontuações diferentes para cada personagem, tudo vai depender da participação de cada personagem na história e do julgamento do Mestre. Com mais pontuações os personagens podem evoluir com o passar das aventuras, se tornando cada vez mais fortes.

12º Passo - O Jogo segue...

O Mestre pode optar por desenvolver apenas uma missão com sua turma, ou pode prosseguir com a história, após o fim de sua jornada, pode avaliar com a turma o que eles puderam aprender da história, através de todos os desafios e missões que percorreram durante a realização do jogo de RPG.

1.5 Vantagens

Vantagens, fazem parte das características, tanto físicas, quanto mentais e sociais de um personagem, são habilidades que ele possui. Essas habilidades podem ser meramente humanas, que o personagem adquiriu ao longo de sua vida, ou podem ser sobre-humanas ou seja, “poderes” que aquele personagem possua. Cada vantagem custa pontos, que variam de acordo com a magnitude da habilidade. Por exemplo uma vantagem de Telecinese (Mover objetos com a mente) custa muitos mais pontos que por exemplo uma Resistência Corporal acima da média.

Por sua vez, as Vantagens podem possuir Níveis, por exemplo Ciclocinese (O poder de manipular o gelo), pode ter pontos de custo diferentes para cada nível da vantagem. Abaixo listamos algumas vantagens que poderão ser selecionadas para os personagens dos jogadores de RPG.

Adaptação Sub Aquática

- 15p – Pode adaptar seu corpo para condições em baixo d’água, incluindo respiração, resistência a pressão aquática e surgimento ou não de escamas, barbatanas, guelras.

Aerocinese (Manipulação do ar)

- 10p – Pode manipular o ar criando rajadas de vento fortes o suficiente para derrubar pessoas, controle de voo.

- 20p – Pode criar ventanias e vendavais, consegue criar campos de proteção utilizando o ar, pode levitar e fazer outras pessoas voarem contigo através de cortinas de vento.

- 35p – Controle total de sua habilidade. Criar furacões e enormes tempestades de vento. Pode aumentar a pressão do ar a sua vontade fazendo esse destruir coisas. Utiliza o ar para aumentar sua velocidade, agilidade e força.

Agilidade

- 5p – Possui uma agilidade acima da média, adquirida por meio de treinos ou nascido com a habilidade.

Aptidão Intuitiva

- 5p – Habilidade de analisar e compreender sistemas complexos e entender intuitivamente como eles funcionam.

Características Animais

- 5p – São características físicas presente no corpo do personagem, como por ex: cauda (Sereia, Macaco, etc.), garras afiadas, pelo animal, asas, escamas, ou qualquer outra que se assemelhe a animais. + 5 pontos serão cobrados por cada característica a + no personagem.

Criocinese (Manipulação do Gelo)

- 10p – Pode criar ondas de frio, pele corporal em baixas temperaturas, congelamento de pequenas quantidades de água.
- 20p – Pode criar nevascas, transforma todo seu corpo em gelo, conjura raios congelantes das mãos, alcance maior das ondas de frio. Pode congelar objetos, animais e pessoas.
- 35p – Controle total de sua habilidade. Criar criaturas de gelo e as controla, frios extremos, alcance ampliado de todas as habilidades citadas anteriormente.

Cura

- 15p – Pode curar ferimentos, doenças através das mãos ou de outros métodos possivelmente imagináveis. É uma habilidade interessante pois pode restaurar pontos de vida de personagens.

Durabilidade

- 5p – Corpo mais resistente e adaptado, para ambientes desfavoráveis a sobrevivência. (Humano)
- 15p – Corpo e pele extremamente resistentes, pode aguentar ataques mágicos, físicos entre outros.

Elasticidade

- 10p – Pode esticar, expandir seu corpo, o transformando de diversas formas.

Eletrocinese (Manipulação da Eletricidade)

- 10p – Pode absorver energia elétrica para o próprio corpo e utiliza-la para criar rajadas elétricas, não consegue gerar energia. É imune a choques ou ataques elétricos.
- 20p – Pode gerar energia elétrica de seu próprio corpo, consegue voar, conjura raios elétricos, Controla grandes quantidades de energia elétrica.
- 35p – Controle total de sua habilidade. Transforma todo seu corpo em eletricidade. Pode criar criaturas de pura energia. Invoca trovões e raios, cria tempestades de raios.

Empatia

- 5p – Pode sentir ou ler as emoções de outras pessoas. Acentua as emoções já existentes. Pode servir para acalmar alguém que esteja em desespero, sendo essa habilidade obtida através do pensamento, da música, ou de outras formas imagináveis.

Fator de Cura

- 15p – O personagem possui regeneração celular avançada, se curando de ferimentos por conta própria, é imune a doenças.

Fitocinese (Manipulação da Natureza)

- 20p – Pode manipular vida vegetal já existente. Acelera ou diminui a vida de qualquer tipo de planta. Pode extrair das plantas com propriedades curativas que restauram pontos de vida, ou venenos potentes capazes de adormecer, intoxicar, confundir pessoas. Compreende razoavelmente animais e a vida vegetal.
- 40p – Aumento significativo das habilidades citadas anteriormente. Controle total de sua habilidade, Cria vida vegetal em qualquer tipo de terreno. Consegue tornar terrenos inférteis propícios a vida. Em questão de minutos pode criar grandes selvas repletas de vida. Criar plantas e árvores poderosas para lhe ajudar em batalha. Pode modificar o DNA das plantas, criando espécies novas.

Fonecinese (Manipulação do Som)

- 20p – Consegue criar, distorcer, manipular ou imitar qualquer tipo de som. Consegue sentir sensações que outros não conseguem através dos sons gerado por qualquer objeto, com isso,

percebe situações de perigo com antecedência. Pode arremessar rajadas de som através das mãos ou da voz.

- 40p – Aumento significativo das habilidades citadas anteriormente. Pode criar grandes quantidades de energias sonoras para repelir, ou destruir objetos pesados. Consegue criar explosões sônicas capazes de destruir até mesmo uma cidade.

Fotocinese (Manipulação de Luz)

- 20p – Pode controlar a luz ao seu redor. Usa as propriedades da luz para tornar a si mesmo ou objetos invisíveis. Seu corpo é capaz de gerar um brilho intenso de luz. Capaz de criar pequenas rajadas de energia.

- 40p – Aumento significativo das habilidades citadas anteriormente. Pode gerar grandes quantidades de luz. Consegue através da luz, criar ilusões (hologramas). Capaz de produzir raios de energia de extremo poder. Pode superaquecer qualquer tipo de matéria usando a luz. Pode tornar seu corpo em luz pura, deixando de ser material e voltando ao seu estado quando necessário.

Geocinese (Manipulação da Terra)

- 10p – Pode manipular o elemento terra, incluindo pedras, areia e poeira. Consegue criar pequenas ondas de poeira em ambientes favoráveis a habilidade. Quando está em contato com seu elemento sua força, e agilidade aumentam. Pode fazer pedras pequenas flutuarem e atira-las.

- 20p – Pode criar terremotos, transforma todo seu corpo em terra. Aumento das capacidades citadas anteriormente.

- 35p – Controle total de sua habilidade. Criar criaturas de terra, pedra, barro e controla-las, alcance ampliado de todas as habilidades citadas anteriormente. Pode manipular as placas tectônicas gerando grande falhas sísmicas, formando assim ilhas e afins.

Grito Sônico

- 10p – Capaz de aumentar em grande capacidade, o som de suas cordas vocais, emitir gritos poderosos capazes, de ensurdecer, ou de quebrar objetos, e atirar pessoas e coisas há longas distâncias.

Hidrocinese (Manipulação da Água)

- 10p – Pode manipular água já existente, seu poder é limitado a pequenas quantidades de água. Consegue passar horas embaixo d'água.
- 20p – Pode criar ondas poderosas e manipular água a sua vontade, transforma todo seu corpo em água.
- 35p – Controle total de sua habilidade. Manipula enormes quantidades de água, inclusive nos oceanos. Sua água tem propriedades curativas, e pode restaurar pontos de vida.

Imortalidade

- 35p – Possui imortalidade, porém, existe a possibilidade desse personagem morrer.
- 50p – Incapaz de morrer.

Intangibilidade

- 10p – Pode atravessar matérias sólidas, como paredes, terra, corpos físicos.

Inteligência

- 10p – Possui uma inteligência acima da média, advinda de longos anos de estudo e dedicação.
- 20p – Nasceu um gênio, além dos estudos e esforços, essa é uma habilidade que permite que o personagem atinja níveis do cérebro de raciocínio e lógica que um ser humano comum, não consegue acessar.

Invisibilidade

- 10p – Capacidade de se tornar invisível ao olho nu.

Linguística

- 5p – Pode falar mais de uma língua, até no máximo 5. (Humano)
- 15p – Pode entender, aprender e a falar qualquer língua existente, sejam elas humanas, animais ou extraterrestres.

Luta

- 5p – Possui conhecimento e destreza em uma arte marcial. (Humano)

- 15p – Possui conhecimento e destreza em duas ou mais artes marciais. Pode apreender com facilidade qualquer tipo de luta, pode inclusive copiar golpes de adversários.

Magnetocinese (Manipulação de Metais)

- 20p – Capacidade de Voar. Pode criar ou controlar campos magnéticos. Pode gerar campos de força magnéticos, repelindo ataques físicos e de energia. Repele, atrai, molda, e manipula metais a sua vontade.

- 40p – Aumento significativo das habilidades citadas anteriormente. Capaz de revestir todo seu corpo em qualquer tipo de metal, criando armaduras impenetráveis. Pode manipular os metais mais profundos da Terra, trazendo-os a superfície. Consegue transmutar minerais em metais.

Mediunidade

- 10p – Capacidade de ver, ou conversar com espíritos. Essa habilidade permite uma sensibilidade fora do comum, alertando para perigos e situações agradáveis ou desagradáveis que podem estar prestes a acontecer.

Memória Fotográfica

- 10p – Pode armazenar qualquer informação que tenha visto/vivido ao longo da vida, pode acessar qualquer memória, seja frases de um livro, imagens específicas e claras de um lugar que esteve há anos atrás, todos os detalhes ficam registrados e acessíveis em sua mente. Sendo assim seu conhecimento é vasto, pois não esquece nada do que foi aprendido.

Mudança de Tamanho

- 15p – Pode mudar de tamanho, diminuindo ou crescendo.

Oneirocinese (Manipulação dos sonhos)

- 20p – Pode criar, ou manipular os sonhos de uma ou mais pessoas, invadindo sua mente no estado de sono, para criar pesadelos, ou alterar emoções e memórias. Esse poder pode alterar o estado fisiológico da pessoa atacada, aumentando batimentos cardíacos, respiração temperatura corporal. Quem utiliza esse poder deve tomar cuidado para não acabar matando a pessoas que invadir nos sonhos.

Pirocinese (Manipulação do Fogo)

- 10p – Pode criar ondas de calor, pele corporal em altas temperaturas, pode manipular o fogo já existente.
- 20p – Pode criar fogo de dentro do seu corpo, transforma todo seu corpo em chamas, conjura rajadas de fogo das mãos, alcance maior das ondas de calor. O calor de suas chamas pode queimar ou derreter objetos sólidos.
- 35p – Controle total de sua habilidade. Seu corpo é um grande gerador de fogo, através dele pode manipular gerar chamas e transforma-las em monstros flamejantes. Calor extremo comparado as larvas de um vulcão, inclusive pode acordar vulcões adormecidos, alcance ampliado de todas as habilidades citadas anteriormente.

Persuasão

- 5p – Grande habilidade de convencimento. (Humano)
- 20p – Habilidade de convencer e obrigar pessoas e animais a fazerem o que pede.

Reflexos

- 5p – Capacidade de reagir mais rápido a uma situação que um ser humano comum reagiria.

Regressão

- 10p – Através do toque em pessoas ou objetos pode visualizar acontecimentos do passado.

Sedução

- 10p – Pode seduzir qualquer pessoa ou animal através se seu olhar ou voz.

Sentidos Aguçados

- 5p/10p – Possui os sentidos aguçados, pode ser visão, olfato, paladar, audição, ou sensibilidade ao perigo, A junção de 3 ou mais sentidos acarreta mais 5p na habilidade.

Super Força

- 5p – Força adquirida ao longo da vida, é mais forte que as pessoas comuns, porém, este treinou para alcançar sua força, pode levantar até no máximo 200 kg. (Humano)

- 15p – Nascido com força além do comum, possui uma força considerável, pode levantar até no máximo 500kg.
- 25p – Nascido com força além do comum, possui uma força descomunal, pode levantar até no máximo 1 tonelada.
- 50p – Nascido com força além do comum, sua medida de força é praticamente ilimitada, não é possível calcular o peso que pode carregar.

Super Velocidade

- 5p – Possui uma velocidade aprimorada. Pode correr na velocidade máxima de um Guepardo adulto, cerca de 120km/h.
- 15p – Possui uma velocidade aprimorada. Pode correr na velocidade do som.
- 35p – Possui uma velocidade aprimorada. Pode correr na velocidade da luz. Chegando a rasgar o tecido do tempo, permitindo viagens no tempo espaço.

Telecinese

- 20p – Consegue controlar objetos através de sua mente. Utiliza movimentos físicos para usar seus poderes. Consegue mover, levitar, quebrar, atirar objetos menores. Habilidade de voo, levitação. Pode em certa dificuldade levitar outra pessoa junto contigo. Cria pequenos escudos.
- 50p – Controle total de sua habilidade. Não necessita de movimentos físicos para usar seus poderes, consegue controlar vários objetos pesados, ao mesmo tempo. Tem poder suficiente para desintegrar qualquer coisa ou ser vivo. Cria grandes escudos, e atira energia mental como se fossem raios.

Telepatia

- 5p – Capacidade de ouvir pensamentos.
- 10p – Capacidade de ouvir pensamentos e de se comunicar com outros através da mente. Pode criar defesas telepáticas, deixando sua mente mais resistente.
- 15p – Além das habilidades acima, pode criar ilusões telepáticas, na mente de seus oponentes, pode induzir pessoas e animais a sonos profundos.
- 20p – Além das habilidades acima, pode usar a telepatia para aprender outras línguas, rastreia pessoas há longas distâncias através da mente. Induz pessoas a sentirem sensações não habituais

para o momento vivido. Pode apagar memórias de uma pessoa, ou inventa-las e coloca-las na mente de alguém.

40p – Controle total de sua capacidade mental, além das habilidades acima, pode controlar a mente de qualquer outro ser, fazendo-o se dobrar a sua vontade. Pode lançar rajadas de energia mental. Alcance gradativo de seu poder mental. Rastreia pessoas em qualquer parte do mundo.

Teletransporte

- 15p – Capaz mudar seu corpo físico de localização em questão de milésimos de segundos. Pode teletransportar outras pessoas ou objetos consigo. Seu poder possui um alcance de no máximo 100km de distância.

- 40p – Capaz de se teletransportar para qualquer parte do mundo. Aumento das capacidades citadas anteriormente.

Tipos de Visões

- 5p/35p – Possui um determinado tipo de aprimoramento no sentido da visão. Cada tipo de visão possui pontos diferentes, são elas:

- Visão de Longo Alcance 5p (Pode enxergar a longas distâncias)
- Visão de Pequeno Alcance 5p (Pode enxergar formas microscópicas, que não podem ser vistas ao olho nu)
- Visão de Raio X 10p (Pode enxergar através de objetos sólidos, ou através de pessoas)
- Visão Noturna 10p (Pode ver no escuro)
- Visão 360° ou ilimitada 35p (Pode ver tudo ao seu redor, inclusive enxergar acontecimentos em qualquer lugar no mundo em tempo real).

Transformismo

- 10p – Capacidade de mudar a forma corpórea, assumindo a identidade de outras pessoas, incluindo a imitação da voz.

- 20p – Além de mudar sua forma corpórea para outra pessoa, pode também se transformar em qualquer animal.

- 35p – Pode mudar sua forma para qualquer animal ou pessoa. Pode se transformar parcialmente fazendo junções de diferentes animais, o corpo muda a sua vontade quase sem limitações. (Ex: Acrescentar assas, garras, escamas ao corpo físico ao mesmo tempo).

Transmutação

- 10p – Pode mudar a forma de elementos. Ex: Transformar terra em água, uma pedra em areia, ferro em ouro, entre outros.

- 20p – Além de mudar a forma dos elementos, pode mudar a forma de seres vivos ao toque, os transformando em outras coisas, se for o caso a uma chance gigantesca do ser vivo transmutado não sobreviver a mudança.

Umbracinese (Manipulação da Escuridão)

- 20p – Pode controlar a escuridão ao seu redor. Consegue manipular as sombras de pessoas e objetos. No caso de pessoas, consegue controlar as ações físicas de alguém apenas manipulando sua sombra (limite há uma pessoa ou animal).

- 40p – Aumento significativo das habilidades citadas anteriormente. Pode gerar grandes quantidades de energia escura. Consegue acessar uma dimensão de escuridão e por lá, consegue ampliar seus poderes, viajar para qualquer parte do mundo em um piscar de olhos (Teleportar), e se curar de possíveis ferimentos. Alguém com esse poder dificilmente se fere em batalha. Seu corpo pode se tornar sombras e escuridão e retornar a forma natural a sua vontade. Usa a energia das sombras para agarrar, prender, ou aumentar sua força e velocidade. Pode se sobrepor a luz e deixar um enorme espaço/ambiente completamente na escuridão. Manipula as sombras de duas ou mais pessoas ou animais.

Visões

- 10p – Capacidade de ver fragmentos do futuro, as visões podem vir desconexas, através de sonhos ou de transe involuntário.

- 30p – Capacidade de ver o futuro com clareza, a sua vontade, porém, isso exige muito de suas forças, não podendo acessar essas informações a todo momento.

Voo

- 10p – Capacidade de Voar.

CRIE VOCÊ TAMBÉM:

O espaço a seguir é para que você também crie outros tipos de Vantagens, para serem usadas durante suas aventuras. Use sua criatividade para deixar tudo mais divertido e desafiador.

1.6 Desvantagens

As desvantagens, bem como as vantagens, fazem parte da característica de um personagem, porém são o oposto de habilidades, são limitações de um personagem, que podem ser tanto físicas, quanto mentais e sociais. Os medos, os problemas em se relacionar em grupo, lesões, deficiências, são alguns exemplos dessas Desvantagens. Elas reverterem pontos, ou seja, ao escolher uma Desvantagem, posso recolher os pontos da mesma para juntar, ou comprar uma nova Vantagem. Com isso é importante que limitemos o número de Desvantagens no início de uma aventura, para que o jogador não compre todas as Desvantagens com o intuito de comprar Vantagens. Sugerimos uma média entre 1 há 3 Desvantagens no Máximo.

A seguir listamos alguns exemplos de desvantagens que podem ser usadas pelos jogadores de RPG.

Alcoolismo

- 3p – Possui vício em álcool.

Arrogância

- 2p – Se sente superior aos demais, prepotente, acaba por desprezar outras pessoas, se importa apenas consigo mesmo.

Assombrado

- 1p – Possui uma assombração que está ligada ao personagem, e com recorrência o atormenta, pode ser alguém morreu por suas mãos, culpa por entes queridos falecidos, ou um espírito que tentar ajudar. É o único que consegue vê-lo(a).

Atrapalhado

- 2p – Quase não possui coordenação motora. Acaba por ser um pouco desengonçado, e normalmente acaba se metendo em confusão.

Avareza

- 1p – Muito preocupado com riquezas e poder.

Azar

- 2p – Não possui nada de sorte, coisas ruins podem acontecer aleatoriamente com o personagem.

Briguento

- 2p – Tenta intimidar as pessoas sempre que possível.

Cleptomaníaco

- 2p – Constantemente rouba objetos, coisas que não precisa. Dificuldade em devolver o que foi roubado.

Compulsão

- 3p – Um mal hábito ou vício toma grande parte de seu tempo, atenção e dinheiro. Ex: Mentir, Jogos de Azar, Festas, Comida, Bebida, Consumismo, etc.

Covardia

- 2p – Muito preocupado com seu bem estar físico, frequentemente foge em situações de perigo, não está disposto a assumir riscos.

Deficiências Físicas

- 3p – Cegueira, Mudo, Surdez, Não sentir cheiros, Amputação de membros, ou invalidez dos mesmos.

Dependentes

- 1p – Um dependente é alguém próximo ao personagem, como uma esposa/marido, filhos, melhor amigo, pais, avós. Exige uma responsabilidade constante e preocupação do personagem. Se correrem qualquer tipo de perigo causam um grande impacto ao personagem.

Depressão

- 3p – Possui pouca motivação para realizar atividades do dia-a-dia, está sempre sofrendo, chorando ou reclamando de algo. Viver é um grande sofrimento para esse personagem.

Devoção em excesso

- 1p – Possui um dever com o sagrado, ou alguém, está sempre se dedicado a cumprir esses deveres, esquecendo ou deixando de lado outros aspectos importantes de sua vida.

Distração

- 2p – Tem dificuldade em se concentrar em assuntos que não despertem sua curiosidade. Está quase sempre perdendo o foco de suas falas e ações.

Egoísmo

- 2p – É alguém que se acha muito importante, além dos demais, e que só se preocupa com seu próprio bem estar.

Estigma Social

- 2p – É alguém que pertence a uma classe social, etnia, sexo, orientação sexual que se difere dos padrões normais da sociedade em que está inserido, por esse motivo, é considerado inferior ou um paria (Excluído do convívio social).

Fanatismo

- 2p – Acredita com todas suas forças em algo, como por exemplo religião, política, filosofia, coloca tudo a frente disso.

Fantasia

- 1p – Acredita em coisas que não são reais.

Fobias

- 3p – Medo irracional de coisas, objetos, animais ou situações. Ex: Medo de cobras, lugares fechados, palhaços, altura, sujeira, coisas afiadas, insetos, monstros, multidões, fogo, água, sangue, escuro, luz, entre outros.

Fúria

- 3p – Recorrente possui ataques de irá, quebra coisas, arruma confusão. Algo que mexa com seu ego, ou situações em perca algo podem desencadear esses ataques.

Histeria

- 1p – Pode começar a rir ou chorar descontroladamente, sem nenhum motivo aparente.

Homicida

- 2p – Está frequentemente tentando atacar ou matar alguém, possui um cede de sangue, quase que incontrolável.

Honestidade

- 1p – Obcecado em obedecer leis, e obriga que outros também façam o mesmo.

Impulsividade

- 2p – Age por impulso, sempre desconsiderando a razão, deixa a emoção levar suas ações.

Ingenuidade

- 1p – Dificuldade para entender comentários, e situações complexas, palavras e frases de duplo sentido.

Inimigo

- 2p – O personagem possui um inimigo que sempre o persegue e está disposto a mata-lo, os motivos geralmente estão ligados a conflitos do passado.

Insensível

- 1p – Não se importa com os sentimentos das outras pessoas. Dificuldade em se comover frente a situações de sofrimento.

Insônia

- 2p – Tem dificuldade para dormir, isso o deixa cansando durante o dia e não consegue dar 100% de sua capacidade em suas atividades.

Intolerância

- 2p – Não gosta, muito menos confia em pessoas diferentes de si mesmo. Geralmente é preconceituoso em relação a classes, etnia, orientação sexual, gênero, religião, regionalidade.

Luxúria

- 2p – Desejo incontrolável por romance. Dificuldade em se controlar mediante pessoas que julga atraentes.

Magnetismo Sobrenatural

- 1p – Situações estranhas acontecem com o personagem com bastante frequência.

Maldição

- 2p – Alvo de uma maldição que o perturba todos os dias. Geralmente não existe uma fórmula para acabar com essa maldição.

Megalomaniaco

- 2p – Se acha alguém invencível e imortal, frequentemente coloca sua vida e a de outros em perigo, por acreditar que ninguém pode detê-lo.

Mentira

- 3p – Nunca diz a verdade sobre coisa alguma, mesmo quando quer. Funciona como a desvantagem “Compulsão”.

Monstro

- 2p – Aparência assustadora. As pessoas, possuem medo ou repulsa de sua forma física. Precisa constantemente evitar lugares públicos.

Paranoia

- 1p – Dificuldade para confiar nas pessoas, mesmo as mais próximas. Seus medos podem virar uma grande bola de neve, Pensamento vicioso em coisas negativas, na maioria das vezes irreais.

Ponto Fraco

- 2p – Possui uma fraqueza, oponentes que conhecem o ponto fraco possuem vantagem sobre esse personagem. Pode estar localizado fisicamente, uma habilidade má desenvolvida, ou fraquezas no âmbito social, econômico, emocional ou psicológico.

Reputação

- 1p – Possui uma reputação ruim, por ter feito algo considerado errado pela sociedade.

Restrição de Poder

- 2p – O personagem com essa desvantagem só consegue usar seus poderes em situações favoráveis. Por ex: Só consegue usar os poderes durante a noite; Precisa estar sentindo sentimentos específicos para que os poderes funcionem.

Segredo

- 1p – Possui um segredo do passado que esconde consigo, a exposição do mesmo pode trazer grandes problemas.

Sinceridade

- 2p – Está sempre dizendo o que pensa, não mede as consequências de suas palavras, pode atrair muitos problemas expondo suas verdades.

Sonâmbulo

- 1p – Anda enquanto dorme. Acontece com regularidade. Acorda se sofrer algum dano.

Suicida

- 3p – Corre riscos desnecessários, não possui amor à vida. Não mede as consequências de suas ações. Enfrenta situações que podem o deixar entre a vida e a morte.

Teimosia

- 2p – Sempre quer fazer as coisas do seu jeito, é do contra em diversas situações, o que torna a convivência com outras pessoas extremamente difícil.

Vulnerável

- 1p – Possui uma vulnerabilidade a certos tipos específicos de danos. Ex: Fraqueza a ataques de fogo; Fraqueza contra certos tipos de metais; Fraqueza contra danos mentais.

CRIE VOCÊ TAMBÉM:

O espaço a seguir é para que você também crie outros tipos de Desvantagens, para serem usadas durante suas aventuras. Use sua criatividade para deixar tudo mais divertido e desafiador.

[...]

1.7 Perícias e Equipamentos

São conhecimentos específicos que um personagem adquire ao longo de sua vida, por exemplo, nadar, conhecimento em medicina, manejar armas e assim por diante. Nos manuais normais de RPG, existem extensas regras para se medir o nível de perícias, porém, aqui não iremos desdobrar sobre isso, as perícias aqui custarão pontos de Personagens na mesma simplicidade das vantagens.

Os equipamentos são armamentos, escudos, roupas, ou objetos específicos que auxiliam o personagem em sua missão. Exemplos, são colares mágicos, arcos e flechas, e assim por diante. Os equipamentos não custam pontos de personagem, e o Mestre pode colocar um limite para cada personagem. Sugerimos no máximo 2, para cada personagem no início de uma aventura.

Segue abaixo uma lista com perícias e equipamentos que poderão ser usados no jogo.

Adaga (5p)**Arco e Flecha:**

- Madeira 12 Flechas (5p)
- Carbono 15 Flechas (10p)
- Alumínio 20 Flechas (15p)

Armas de Energia

- Pistola de raios (10p)
- Arma de Gelo (10p)
- Arma de Fogo (10p)

Bastão (5p)**Bengala com Lâmina (5p)****Besta (10p)****Braceletes**

- Proteção/Repele balas e outros ataques (10p)
- Poder Embutido (A pontuação dependerá do tipo de poder mágico contido no Bracelete, avaliar os poderes em Vantagens para determinar a pontuação).

Bumerangue

- 6 Bumerangues Madeira (5p)
- 8 Bumerangues Alumínio (10p)
- Bumerangue Gigante/1,50cm Osso (10p)

Cajado

- Comum (5p)

- Mágico (A pontuação dependerá do tipo de poder mágico contido no Cajado, avaliar os poderes em Vantagens para determinar a pontuação).

Chicote

- Comum (5p)
- Pontas Afiadas/feito de material avançado (10p).

Colar Mágico (A pontuação dependerá do tipo de poder mágico contido no Colar, avaliar os poderes em Vantagens para determinar a pontuação).

Corda/Laço

- Corda comum (5p)
- Laço comum (5p)
- Laço Mágico (A pontuação dependerá do tipo de poder mágico contido no Laço, avaliar os poderes em Vantagens para determinar a pontuação).

Escudo

- Madeira com Ferro (5p)
- Aço (10p)
- Tecnológico Suporta ataques poderosos (15p)
- Metais desconhecidos altamente resistentes (15p)

Espada (10p)

Estilingue (5p)

Faca (5p)

Facão (5p)

Foice (5p)

Granada

- 3 granadas (5p)
- 6 granadas (10p)

Kusarigama (10p)**Lança (5p)****Leque**

- Comum/Contém lâminas afiadas (5p)
- Mágico (A pontuação dependerá do tipo de poder mágico contido no Leque, avaliar os poderes em Vantagens para determinar a pontuação).

Maça (5p)**Machado (5p)****Máquinas**

- Criador de Ciclone (10p)
- Gerador de frio (10p)

Martelo

- Comum (5p)
- Mágico (A pontuação dependerá do tipo de poder mágico contido no Martelo, avaliar os poderes em Vantagens para determinar a pontuação).

Pedras Mágicas

- Mágico (A pontuação dependerá do tipo de poder mágico contido na Pedra, avaliar os poderes em Vantagens para determinar a pontuação).

Shuriken

- 5 Shurikens (5p)
- 12 Shurikens (10p)

Soco Inglês (5p)**Tridente**

- Comum (5p)
- Mágico (A pontuação dependerá do tipo de poder mágico contido no Tridente, avaliar os poderes em Vantagens para determinar a pontuação).

Zarabatana (5p)**CRIE VOCÊ TAMBÉM:**

O espaço a seguir é para que você também crie outros tipos de Perícias, para serem usadas durante suas aventuras. Use sua criatividade para deixar tudo mais divertido e desafiador. [...]

1.8 1º Universo: Viagem Temporal

No futuro, as regras do tempo se colapsaram. Os humanos encontraram uma forma de viajar em épocas do passado, presente e futuro, o que culminou na quase extinção do Planeta Terra, tal poder, nas mãos de pessoas despreparadas estava deixando rastros quase irreparáveis na história, alterando fatos, criando ramificações de tempo, e deixando vários mortos. Sendo assim uma Entidade que se resguardava em descanso nos confins do Universo, surge para proteger o Planeta. O Guardião do Tempo, um ser cósmico que tenta proteger o próprio TEMPO. (Aqui o nosso Mestre de RPG poderá interpretar o Guardião do Tempo, pois será ele que convocará nossos heróis).

Em meio a tanto caos, um grupo remanescente de Nazistas usa as ferramentas de viagens no tempo para retornar ao período da 2ª Guerra Mundial e assim mudar a história, tentando favorecer com informações valiosas as forças do Eixo.

Sabendo de suas péssimas intenções. O Guardiã do Tempo decide intervir, apesar de ter seus poderes limitados, e não poder usa-los em conflitos humanos. Ele pode instruir, treinar e aconselhar bons guerreiros que protegerão o Tempo. Nesse Universo, os humanos convivem com os mutantes, mesmo com todos seus conflitos e diferenças. O Guardiã então convoca um grupo de brilhantes aspirantes de heróis, entre eles, humanos e mutantes (Pessoas com poderes). Para evitar que os Nazistas mudem os rumos da História.

Exemplos de Missões:

1ª Missão: Vários heróis de judeus (Pessoas históricas que conseguiram esconder e salvar Judeus durante a 2ª Guerra), são deduradas pelos intrusos do tempo para as forças Nazistas, e assim são capturados para serem executados. O grupo de protetores do Tempo então precisa salva-los e liberta-los das garras dos nazistas.

2ª Missão: Os intrusos do tempo Nazistas, avisam os Japoneses que o plano de Yamamoto (Almirante Japonês) de invadir Midway, seria um fracasso, pois os Americanos iriam descobrir por criptografia os planos de guerra do Japão, que então manda códigos falsos para enganar os Americanos. Dessa forma a Batalha de Midway acaba acontecendo em outro lugar do Pacifico, e os protetores do Tempo precisam ajudar as forças Aliadas no conflito, trazendo assim a vantagem na Guerra.

3ª: Missão: Resgatar um grupo de Judeus aprisionados em novos campos de concentração que não estavam em funcionamento na Linha Temporal original da História. [...]

1.9 2º Universo: Mundo Nazista

Um mundo dominado pelo ódio, e pela destruição, esse é o novo Planeta Terra, chamado agora por seus conquistadores de 3º Reich. Neste Universo, a Alemanha de Hitler juntamente com os outros Países do Eixo (Itália e Japão), vencem a 2ª Guerra Mundial, e terminam por propagar suas políticas fascistas em todo o território mundial.

Neste mundo dominado pela crueldade e desrespeito as diferenças, ainda se estabelecem campos de concentração, para todos os povos que não se enquadram nos padrões de raça ariana. Cada qual com suas particularidades, os campos de concentração fornecem suprimento e matéria prima para todo o 3º Reich.

A ideia de extermínio da Raça Judia foi questionada com o fim da Guerra e a tomada mundial do poder. Sendo assim as forças do Eixo decidiram que o destino dos Judeus seria mais aproveitado, os utilizando como escravos. Campos de Concentração começaram a se tornar Campos de Cultivos de Judeus, onde os mesmos deveriam procriar, e assim garantir uma nova geração de escravos para servir como mão de obra para a nação. O mesmo aconteceu com vários outros grupos.

Enquanto Judeus forneciam a exploração de mineiros, os negros participavam do cultivo de alimentos, enquanto na Ásia, os povos chineses e Indus, forneciam tecidos e pescas, comandados pelas forças Japonesas. Porém, outros grupos não tiveram a mesma “sorte”, “desvios” de sexualidade eram reportados imediatamente as autoridades e os mesmos eram sentenciados a morte sem nenhum tipo de julgamento. Para as pessoas que nasciam com algum tipo de deficiência, o dom da vida era negado logo após o nascimento.

Neste Universo Hitler dominou todo o globo até meados de 1970 quando faleceu de câncer, seu filho veio a substituí-lo até o ano de 1992, seguido por seu neto até 2018, e agora seu bisneto é o atual Líder do 3º Reich. Um jovem ainda mais radical, que deseja botar novamente em prática, o extermínio dos povos não germânicos, fora seus aliados do Eixo.

Apesar do fim da guerra, ainda existem grupos espalhados pelo mundo que discordam do 3º Reich, uma resistência que perdura escondida pelos 4 cantos do mundo, esse grupo é liderando por Diana, uma cientista e ex oficial do Exército do Reich, uma mulher de ideais e de inconformismo com as atrocidades criadas pelo Eixo. Dada como morta, há 30 anos trabalha em uma pesquisa, capaz de criar mutações em humanos, dando a eles poderes. Sua intenção é criar um grupo de rebeldes capazes de bater de frente com as forças militares do 3º Reich, e assim destituir o Eixo do poder mundial, libertando todos os povos da escravidão e dando uma nova oportunidade para todos.

Ela finalmente conseguiu sua equipe...

Exemplos de Missões:

1ª Missão: O grupo precisa destruir o “hospital” onde são levadas as crianças que nascem com deficiências. E impedir que essas práticas continuem. Lá eles dão de cara com uma grande surpresa.

2ª Missão: O grupo precisa resgatar um casal de mulheres, que foram condenadas à morte, após andarem de mãos dadas em uma praça. Eles encontram uma grande frota militar no caminho.

3ª Missão: O grupo precisa atacar pontos de poder chave para o Eixo, desestabilizando assim todo o poder do 3º Reich, para isso precisam se separar, atacando as sedes militares do Japão, Alemanha, Brasil e Itália simultaneamente. [...].

1.10 3º Universo: O Vírus

Esse Universo se passa no ano de 2022, Brasil. A luta pelo poder do país, se torna cada vez mais prejudicial a toda a população. Com tiranos liderando o poder e estabelecendo leis e regras, que retrocedem todas as lutas conquistadas pela população, mediante a saúde, educação e direitos trabalhistas e de liberdade de expressão, uma onda de lutas civis se reinicia.

Com medo de perder o poder que possuem em mãos, o governo do país começa a criar cada vez mais medidas desesperadas, para impedir que seus rivais os enfrentem nas urnas e eleições. Após, aprisionar a maioria de seus inimigos políticos sem quaisquer provas, os “líderes” do país agora precisam conter a população que está totalmente descontente com o rumo que o país está tomando.

Sendo assim um grupo de cientistas a mando do governo, cria um vírus e o lança na atmosfera, assim desarticulando a população. Com o povo fragilizado com a doença que acaba por matar milhares de pessoas, o governo começa a colocar em prática ações até então impossíveis. A exclusão das pessoas com deficiência da sociedade, segregação de negros, desmantelamento das Universidades públicas, prisão a comunidade LGBTQ+, e restrição ao trabalho à mulher.

Para deter esses “des avanços”, um grupo de adolescentes geneticamente modificados, decidem intervir, e lutar contra as forças opressoras que tentam com todas as suas forças permanecer no poder do país. Os jovens são liderados, por um professor, que há anos luta contra as injustiças sociais decorrentes no país.

Exemplos de Missões:

1ª Missão: Enfrentar um grupo de militares, que invade Universidades públicas, despejando delas alunos e professores.

2ª Missão: Hacker as emissoras abertas comandadas pelas líderes do país, e incentivar a população com discursos, a não desistir de um país melhor. E a sempre lutarem por condições melhores de igualdade, respeito, dignidade e humanidade.

3ª Missão: Invadir os laboratórios onde foi criado o vírus, e encontrar a cura para o mesmo, o lugar tem forte proteção militar.

1.11 Ficha de elaboração de personagens

Nome: _____
 Codinome: _____
 Pontos de Vida: _____ Pontos de Personagem: _____
 Vantagens:

 Desvantagens:

 Perícias:

 Histórias:

Força () Beleza () Habilidade () Poder () Resistência ()

1.12. Considerações sobre o Material Didático

Como se viu, buscamos criar uma proposta de jogo que atendesse aos objetivos da discussão sobre a história da Segunda Guerra, mas também a uma dinâmica diferenciada para a sala de aula.

Sugerimos que o professor que queira usar o jogo, use também o livro didático que os alunos possuem, de forma que este seja uma forma de comparar a representação criada pelo jogo à representação teórica que o livro didático propõe. Os alunos, então, poderão confrontar versões de um mesmo passado, atuando na reconfiguração do mesmo. Caso seja interessante, pós jogo, o professor pode pedir que os alunos escrevam, ou desenhem, suas impressões sobre a atividade.

1.13. Referências

ARENDDT, Hannah. **Origens do Totalitarismo: Antissemitismo, imperialismo, totalitarismo.** Tradução Roberto Raposo. – São Paulo: Companhia das Letras, 2012. p. 832.

BEEVOR, Antony. **A Segunda Guerra Mundial.** Rio de Janeiro: Record, 2015 p. 1677.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces.** São Paulo, SP: Cultrix/Pensamento, 2007.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. In: CHARTIER, Roger. **À Beira da falésia: a história entre certezas e inquietudes.** Trad. Patrícia Chutton Ramos. Porto Alegre: Ed. Universidade UFRGS, 2002.

CHINEN, Nobuyoshi. Os negros nos quadrinhos brasileiros. In: **Congress Of Latin American Studies Association.** Rio de Janeiro/RJ. 2009.

CLAREMONT, Christopher; ANDERSON, Brent E. **X-Men Deus Ama, o Homem Mata.** Primeira publicação: EUA, Marvel, 1982. Ed. Brasil, Panini, 2003.

CLAREMONT, Christopher; BYRNE, John. Superaventuras Marvel: **X-Men Dias de Um Futuro Esquecido.** Primeira publicação: EUA, Marvel, 1981. Ed. Brasil, Editora Abril, 1986.

FRONZA, Marcelo. **O Significado das histórias em quadrinhos na educação histórica dos jovens que estudam no ensino médio.** Curitiba, PR, 2007. 170f.

JARCEM, René Gomes Rodrigues História das histórias em quadrinhos. **História, imagem e narrativas**, v. 3, n. 5, ISSN: 1808-9895, p. 02-09, set. 2007. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/12942437/historia-das-historias-em-quadrinhos-historia-imagem-e-narrativas>. Acesso em: 21 abr. 2022.

KIRCHNER, Renato; CIPOLINI, Marly Otani. A Educação contra a barbárie: um confronto entre os ideais adornianos e jonasianos. **Horizontes**, v. 31, n. 1, p. 101-109, jan./jun. 2013. Disponível em: <https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/download/25/26>. Acesso em: 17 jan. 2019.

LEE, Stan. **Ucanny X-Men Vol. 390.** EUA, Marvel, 2001. Disponível em: [https://hqdragon.com/leitor/Fabulosos_X-Men_\(1963\)/390](https://hqdragon.com/leitor/Fabulosos_X-Men_(1963)/390). Acesso em: 17 jan. 2019.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Uncanny X-Men Vol. 1-23**. Primeira publicação: Marvel, EUA, 1963. Ed. Brasil, Os Fabulosos X-Men Edição definitiva vol. 1, Panini, 2021. Disponível em: <https://hqdragon.com/hq/ndc2nq/4765-fabulosos-x-men-1963> Acesso em: 17 jan. 2019.

MASSON, Philippe. **A Segunda Guerra Mundial: História e estratégias**. Tradução: Ângela M. S. Corrêa. 1. ed., 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2013. p. 638.

MULTIRIO. **Quadrinhos Guia Prático**. Rio de Janeiro – RJ: WalPrint Gráfica e Editora, Setembro de 2011. 65p.

OLIVEIRA, Andréa Ribeiro; GONÇALVES, Taíse Batista. O desafio em ensinar e aprender história: dificuldade dos alunos na leitura e na escrita nas séries iniciais do ensino fundamental II. **XXVII Simpósio Nacional de História: Conhecimento histórico e dialogo social**. ANPUH Brasil. Natal – RN, p. 01-09, 22 a 26 de Julho de 2013. Disponível em: http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1365724457_ARQUIVO_TrabalhoXXVIISN_H-AndreaRibeirodeOliveira-TaíseBatistaGoncalves.pdf. Acesso em: 19 jan. 2019.

OLMOS, Cristina Paranhos. Discriminação. **Enciclopédia Jurídica da PUCSP**. Tomo direito do trabalho e processo do trabalho, Edição 1, Agosto de 2020. Disponível em: <https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/395/edicao-1/discriminacao>. Acesso em: 19 jan. 2019.

OPINIÃO GERAL. **X-Men Evolution**. Criação: David Wise; Marty Isenberg; Robert N. Skir. Produção: Boyd Kirkland; Michael Wolf. EUA. Kids' WB. Warner Bros. Television Distribution. Aprox.. 22 min. 2002. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=t1erGb8g1Q0>. Acesso em: 10 nov. 2016.

PAULA. M. V.; FONSECA NETO. A. C. O roleplaying game como recurso didático na escola. **Mediação**. V. 4, n. 4, (2009) – Pires do Rio – GO.

PAVIANI, Jayme. Conceitos e formas de violência. In: MODENA. Maura. R. **Conceitos e formas de violência**. Caxias do Sul, RS: EDUCS, 2016. p. 8-20.

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

ROSA. F. **Quadrinhos e super-heróis**: cronologia de mais de 120 anos de história. São Paulo – SP: Discovery Publicações, [2015?]. 96p.

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

SCHILLING, Flávia. **Indisciplina, violência e o desafio dos direitos humanos nas escolas**. Programa de ética e cidadania: construindo valores na escola e na sociedade. São Paulo. 2014. 8p. Disponível em: http://www.dhnet.org.br/direitos/militantes/flavia_schilling/flavia_schilling_indisciplina_viol_des

[afio_dh_escolas.pdf](#). Acesso em: 06 fev. 2019

WESCHENFELDER, Gerson Vanderlei. Os Negros nas Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis. **Identidade!** São Leopoldo. v.18, n.1. p. 67-89. jan-jun. 2013. Disponível em: <http://periodicos.est.edu.br/identidade>. Acesso em: 21 abr. 2019.

WHEDON, Joss; CASSADAY, John. **Surpreendentes X-Men: Superdotados**. Primeira publicação: EUA, Marvel, 2004. Ed Brasil, Salvat, 2013.

ZANOLLA, Sílvia. Rosa Silva. Educação e barbárie: aspectos culturais da violência na perspectiva da teoria crítica da sociedade. **Soc. e Cult.**, Goiânia, v. 13, n. 1, p. 117-123, jan./jun. 2010. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fchf/article/viewFile/11182/7342>. Acesso em: 17 jan. 2019.

X-MEN UMA SÉRIE ANIMADA. Criação: Larry Houston; Frank Squillace. Produção de **Marvel Entertainment**, et al. Estados Unidos: Saban, 1992. Disponível em: www.disneyplus.com Acesso em: 21 abr. 2019.

PARTE II - REFERENCIAIS DE PROBLEMATIZAÇÃO: A VIOLÊNCIA E SUAS DIFERENTES FACES

Falar sobre Violência, inicialmente, nos parece ser fácil, porém, o tema é na verdade bastante complexo, ele se desdobra e se ramifica em vários outros temas, todos compostos por origens, significados e ações distintas. Em busca de abordar o tema dessa pesquisa de forma mais delimitada partiremos do significado etimológico da palavra, enfim trazendo autores que problematizem a temática, seja buscando explicar o conceito, que muda em partes conforme as visões dos autores, seja mostrando os desdobramentos resultantes dela, as marcas irreparáveis que ficam nos sujeitos e sociedade, de forma mais contundente abordaremos a violência do preconceito e da discriminação, pontos chaves, para a criação do jogo, apresentado anteriormente. Em certa medida, trazemos alguns exemplos que problematizam as iniciativas de se amenizar o estado de violência que vivemos, buscamos ter como foco principal para esse combate a escola, essa que também segundo Schilling (2004, p. 60), possui sua própria cota de violência. Dessa forma, nesta parte de nosso TCM, iremos nos aprofundar num tipo específico de violência que chamaremos aqui de Violência da Discriminação, com atenção na própria escola, esclarecendo sobre o assunto e apontando possíveis medidas para a abordagem e solução desse problema.

2.1 A Violência da discriminação na escola

Um tema por muito tempo disfarçado e negado no Brasil, nas últimas décadas vem revelando suas faces, cobrando de toda a sociedade e do Estado posicionamento e atuação, trata-se da violência, a qual, a sociedade contemporânea brasileira é produtora e vítima. Mas nos perguntamos, o que é Violência?

A palavra violência em português vem do latim *Violentia*, e está ligada ao ato de violar o outro ou se auto violar, refere-se ao machucar, o infligir dor ao outro ou a si mesmo, impor cerceamento à vontade e liberdade do outro, impondo danos a sua pessoa. Paviani (2016, p. 08) nos ajuda a pontuar esse significado genérico da palavra quando diz que:

[...] o termo parece indicar algo fora do estado natural, algo ligado à força, ao ímpeto, ao comportamento deliberado que produz danos físicos tais como: ferimentos, tortura, morte ou danos psíquicos, que produz humilhações, ameaças, ofensas. Dito de modo filosófico,

a prática da violência expressa atos contrários à liberdade e à vontade de alguém e reside nisso sua dimensão moral e ética (PAVIANI, 2016, p. 08).

Sendo assim, a violência é algo que traz males para o outro ou para si mesmo, esses males podem ser tantos físicos e afetivos quanto morais e éticos, e prejudicam o estado de liberdade de um indivíduo, sua permanência e seu lugar no mundo.

A autora Flávia Schilling (2004), afirma que a violência é multidimensional, que ao falarmos sobre o tema, devemos ser específicos sobre que tipo de violência estamos falando, pois ela existe em diferentes formas, para diferentes situações. Por exemplo podemos citar a violência da natureza, que não está associada à violência do ser humano, que comumente é tratado como uma violência premeditada, já a da natureza possui causas que não podem ser “controladas”, seja em uma tempestade, um furacão ou em um terremoto. E ao falarmos da violência dos seres humanos precisamos ser ainda mais objetivos, porque ela se estende em um emaranhado de formas incontáveis, seja a violência contra a mulher, contra o índio, contra a criança, contra negros, contra as comunidades LGBTQIA+, a violência das brigas dos estádios de futebol, das gangues, a violência policial e assim por diante. A mesma autora ainda nos mostra que:

Há violências diversas implicando atores (sujeitos) diversos e acontecendo sob formas diferentes (violência física, psicológica, emocional, simbólica). A exigir respostas diferentes. De diferentes dimensões – macro e micro -, que se relacionam entre si de maneiras peculiares. Em todos os casos, há agressores específicos e há vítimas (SCHILLING, 2004, p. 35).

Sobre essa visão podemos constatar que não é simples discorrer sobre violência, um tema que possui sua complexidade acrescentada aos diferentes tipos que a compõe, e lugares e situações em que ela ocorre.

A crença que permeia o Brasil, segundo a autora citada, desde a sua colonização, disseminando a ideia de um povo pacífico e ordeiro, sem preconceitos e tolerante, compõe a grande contradição que se confronta com a violência real vivida no país, transmutada a cada período histórico, mas possuindo um fundo de permanência que vem atingindo principalmente as pessoas socialmente mais vulneráveis. (SCHILLING, 2014).

A idealização de uma sociedade ordeira, concorre para desmotivar mobilizações populares por reivindicações justas, naturalizando situações do cotidiano que inferiorizam seres humanos em comparação a outros, e impede que sejam pautados os sofrimentos que tais violências impõe sobre algumas pessoas em função de características físicas, afetivas ou sociais/culturais.

Essa violência multidimensional, apontada por Schilling, pode ser categorizada pela forma que atua: física, psicológica ou moral; e pela escolha sobre quem ela incidirá: grupos sociais, culturais, étnicos, religiosos, ligados às questões de gênero e outros (2004, p. 38):

A violência é compreendida além da violência física (a violência em si) e é vista como psicológica ou moral, como danos à pessoa ou à sua extensão – família, vizinhança, bens. Neste caso, a discriminação, por exemplo, é uma violência. Atinge a integridade moral de uma pessoa, afeta sua participação simbólica e cultural na sociedade. (SCHILLING, 2004, p. 38).

Assim, manifestações de preconceito e discriminação são tratadas pela autora como formas de violência simbólica, com prejuízos tão significativos, ou ainda piores, que os produzidos pela violência física, tendo como agravante a dificuldade de provar sua tipificação nas sociedades em que sua prática está naturalizada.

Para Bourdieu (1997) a violência simbólica acontece através de forças externas ligadas ao poder e ao sistema em que vivemos que não necessariamente agridem o corpo, sua ordem é moral, emocional e psicológica. Podemos classificá-la como uma violência sutil que não é percebida por aquele que está sendo acuado por ela. Ao dividir o que o autor chama de capitais, existentes para nós seres humanos, ele indica um que seria o capital simbólico, que remete à honra, ao reconhecimento, com as diferenças de poderes definidas socialmente, essa violência ocorre em mão dupla, em cumplicidade sobre o que a exerce e aquele que sofre sem que estes tenham consciência sobre ela. Em suas palavras Bourdieu (1997, p.22): “A violência simbólica consiste em uma violência que se exerce com a cumplicidade tácita dos que a sofrem e também, com frequência, dos que a exercem, na medida em que uns e outros são inconscientes de exercê-la ou de sofrê-la.”

No jogo apresentado, vê-se a escolha coletiva, mas também pessoal, pela solução violenta de um conflito, pois cada jogador faz a defesa de uma ideia sobre como se comportar e agir em meio ao jogo e essa problemática pode ajudar na compreensão de como essas escolhas incidem sobre indivíduos e sociedades.

A partir disso percebemos que a violência da discriminação, mesmo enquadrada como parte da violência simbólica, merece mais nossa atenção em seu significado geral, pois procuramos nos aprofundar para dar seguimento ao estudo. A palavra Discriminação vem do latim *discriminatio,ōnis*, que significa, separar. Ou seja, a discriminação nos separa enquanto seres humanos, ela nos divide, nos colocando em posições opostas de conflito, ela acontece não por sermos “iguais”, mas pelas diferenças que cada um de nós carrega. E, nesse ponto, a escolha da

história dos X-Men como inspiração para o jogo proposto faz todo o sentido, pois representa a luta de diferentes e de como veem a si mesmo como sujeitos com o direito de existir tanto quanto os humanos, ditos normais.

Em termos jurídicos, pode-se afirmar que “[...] a discriminação consiste em tratar de maneira diferente determinada pessoa por motivo não justificável. A discriminação vedada é aquela que, como regra, encontra proibição legal e causa prejuízo à pessoa discriminada.” (OLMOS 2020, p. 01).

A violência da discriminação está presente em vários ambientes da sociedade, podemos observar manifestações dela em estádios de futebol, no trabalho, instituições religiosas, órgãos governamentais, entre outros, porém, o lugar onde pressupomos que ela mais esteja explícita, é nas instituições de ensino, em específico, na escola básica, onde inúmeras crianças e jovens completamente distintos uns dos outros se reúnem para cumprir seus estudos. Nessas escolas, que muitas vezes mais se parecem com prisões, encontramos situações nas quais a discriminação está presente, e ela na maioria das vezes é motivada pela diferença, seja pelo tom de pele de uma pessoa, seja pela forma como ela age ou fala, seja pela sua aparência física, ou por não se dar bem nas matérias e práticas corporais, pela sua religião ou forma de ver o mundo, entre tantos outros aspectos.

O preconceito é outro termo que iremos recorrer frequentemente nessa discussão, pois ele anda de mãos dadas com o termo da discriminação, aparentemente sua origem advém do próprio português, utilizando de derivados do latim, *prae*, “antes, pré” e *conceptus* “conceito”. Assim, preconceito significa um conceito formado, sem conhecimento dos fatos, algo que foi “pré” entendido.

Segundo Bandeira e Batista (2002) é preciso relacionar tais termos, discriminação e preconceito também às situações de violência dentro das relações sociais, pois

Até há pouco, bater em mulheres, negros e homossexuais, por exemplo, era uma prática considerada se não corriqueira, mas despercebida como uma forma de violência na sociedade. Os alvos da violência escondiam-se no próprio sofrimento sem poder nomeá-lo, denunciá-lo ou compreendê-lo (BANDEIRA; BATISTA, 2002, p. 119-120).

Podemos também acrescentar que os dois conceitos estão relacionados diretamente ao medo⁶. A humanidade teme aquele que desconhece, aquilo que não entende, assim se cria uma construção social que busca inferiorizar, condenar, desqualificar aquilo que é diferente ou aparentemente novo, que não é considerado normal. E isso gera um emaranhado de informações, e “filosofias” equivocadas, consolidando um estado de combate entre o real e a suposição do que possa ser real, porém, não é. Um medo, que no dizer de Bauman (2008) pode fazer paralisar.

E em ambientes como a escola e outras instituições de ensino, identifica-se a discriminação e preconceito como formas recorrentes de violência, prejudicando extensivamente as relações entre os sujeitos. Enquanto que a violência física gera a contenção e, frequentemente, alguma consequência ainda que questionável do ponto de vista educativo e de formação humana, as violências simbólicas nem sempre são notificadas, muito menos abordadas, porque estão no limbo de algo que não deveria existir, e, portanto, não se sabe como tratá-las, a não ser com repressão que potencialmente pode ocasionar novas vítimas.

Para Adorno (1995) a educação, principalmente a escola, possui muitos desafios a serem superados, entre eles, destaca-se o combate às formas de violência (o que vem por ele a ser chamado de barbárie), ainda presentes no ambiente educacional. O combate à violência dentro das instituições educacionais está submetido aos interesses da mercadorização da educação, o incentivo à competição sem uma devida mediação e problematização (ZANOLLA, 2010), deixando de lado o outro e a reflexão social, e de se pensar a violência criando meios que impeçam que a mesma aconteça. Situações de discriminação se tornaram cada vez mais denunciadas nas instituições de ensino.

Desconstruindo ideias preconcebidas sobre raça, gênero, sexualidade, classe social e padrões de beleza, se conseguirmos conversar sobre esses assuntos com crianças e adolescentes de uma forma esclarecedora, podemos, a longo prazo, preparar adultos que pensem a violência e que evitem que impulsos agressivos e preconceituosos aconteçam. Nesse sentido, a educação desempenha papel fundamental no combate a esses preconceitos, o que pode ser constatado na obra dos autores Kirchner e Cipolili (2013, p. 105), que analisam a obra *Educação após Auschwitz*, de Adorno, apontando dois fins nobres para a educação:

6 Não nos deteremos diretamente na problematização das emoções que envolvem a violência, mas indicamos a trilogia “História das Emoções”, organizada por Corbin, Courtine e Vigarello, lançada no Brasil em 2020, pela Editora Vozes do Rio de Janeiro, como aporte teórico para se refletir sobre as emoções que regem processos históricos violentos.

A formação integral do sujeito e o controle de seu impulso destrutivo. Tais objetivos poderiam ser alcançados lançando mão desde artifícios como a educação que se amolda ao indivíduo, dentro da percepção que o próprio indivíduo possui de mundo, de modo que ele reconheça em si seus impulsos geradores de violência e autoritarismo e que possa dominá-los mediante a autocrítica.

Pensando desta forma, a educação possui um papel fundamental para evitar que genocídios como o de Auschwitz se repitam, e a história como ciência especializada, tendo fortes relações com a educação, política e arte, possui caráter fundamental para a construção de uma identidade crítica e para a formação das pessoas em geral. Esta formação que não é uma formação apenas técnica sobre os conhecimentos científicos, mas uma formação no sentido de um conjunto de saberes para formação humana, nas palavras de Rüsen (2007, p. 95), formação é:

[...] o conjunto das competências de interpretação do mundo e de si próprio, que articula o máximo de orientação do agir com o máximo de autoconhecimento, possibilitando assim o máximo de auto-realização ou de reforço identitário. Trata-se de competências simultaneamente relacionadas ao saber, à práxis e à subjetividade.

O esclarecimento em seu sentido emancipatório é de extrema importância para entender e elaborar o passado, para assim construir uma sociedade sólida no que tange ao respeito ao outro e suas diferenças e, de modo que juntos, busquemos a paz (ADORNO, 1995).

O combate à discriminação é o primeiro passo para eliminar preconceitos existentes no nosso dia a dia, diante disso, ensinar sobre respeito às diferenças e ao outro é sempre necessário, tendo em vista que ainda vivemos em um estágio de civilização que julga o outro por sua crença, tom de pele, escolha sexual, tradições, e que demonstra e dissemina ódio por aqueles que fogem do padrão “normal” esperado pela sociedade. E por isso mesmo, ao propormos uma educação que tome o sujeito também como sujeito afetivo, que faz escolhas baseadas nas suas crenças, mas também nas suas expectativas de vida, abrimos uma ampla gama de possibilidades formativas, que como nos diz Rüsen, aumentam as percepções de consciência dos sujeitos históricos. A consciência histórica nos aparece, segundo esse autor, como:

a consciência histórica não é algo que os homens podem ter ou não – ela é algo que universalmente humano., dada necessariamente junto com a intencionalidade da vida prática dos homens. A consciência histórica enraíza-se, pois na historicidade intrínseca a própria vida humana prática. Essa historicidade consiste no fato de que os homens, no diálogo com a natureza, com os demais homens e consigo mesmos, acerca do que sejam eles próprios e o mundo, tem metas que vão além do que é o caso. (2001, p. 78).

Ou seja, a vida prática pode se tornar fundamental para se exercer um papel social e ético do cidadão. Seu modo de enfrentar um jogo, seja ele didático ou não, pode mostrar tantas suas escolhas quantos o que as fazem parecer a ele coerentes como o que entende de si mesmo e do mundo. Nesse sentido, o jogo antes apresentado pode se tornar um espaço de reflexão do que é a história, de quem são seus sujeitos e, principalmente, do que as ações históricas significam e significaram para a humanidade, na sua condição de ser diversa. E, nesse sentido, os quadrinhos podem ser tomados como representações do que é olhar para o mundo, interpretá-lo e tomar posição sobre o mesmo, principalmente, se tomados como fontes para o ensino de história, como veremos a seguir.

2.2 HQS no Ensino da História

O objetivo dessa parte do texto é construir uma história das Histórias em Quadrinhos, ou HQs, de forma a instrumentalizar os professores para uso do produto apresentado na primeira parte do trabalho, isso porque o jogo proposto foi inspirado nas HQs.

As HQs podem ser definidas como um produto cultural consumido mundialmente. Passa pelas mãos de crianças e adultos como uma arte que entretém, mas que ao mesmo tempo, pode nos ensinar. Inspiração de estrondosos sucessos cinematográficos, a arte de suas páginas, desperta nossa imaginação, nos levando a lugares inimagináveis, onde conhecemos culturas distintas, personagens icônicos, repletos de traços, características e personalidades marcantes. Para muitos um refúgio, uma válvula de escape da dura realidade, na qual nos prendemos à magia de suas narrativas buscando esperanças e forças para seguir em frente em nosso mundo, que muitas vezes se mostra cruel, violento e injusto.

Na jornada a seguir embarcaremos em uma aventura sobre a história das HQs, desde seu surgimento, suas transformações, incoerências, acertos e erros, buscando compreender como elas mudaram tanto esteticamente quanto no que se refere a uma melhor qualidade das narrativas, que representam o mundo real de maneira mais inteligente. Falaremos do seu papel como entretenimento, sua quase extinção, e também como um elemento que pode ser tomado a favor da educação, nos auxiliando a transformar a realidade. Aqui também iremos conhecer aqueles que inspiraram a elaboração desse trabalho, um grupo de super-heróis que são um retrato das minorias historicamente excluídas de nossa sociedade, o grupo conhecido como X-Men.

2.3 A era das trevas dos quadrinhos: o espelho de uma sociedade intolerante

As Histórias em Quadrinhos, HQs, também conhecidas por Banda Desenhada (BD), ou popularmente chamadas de gibis, são um tipo de meio de comunicação de massa, que surge no final do século XIX para o início do século XX. Consideradas a 9ª Arte, as HQs vêm sofrendo grandes transformações com o passar dos anos, deixando de ser apenas um produto de mero entretenimento, para se tornar também objeto de discussões mais sérias e elaboradas, com propósitos educativos. Para entendermos tais mudanças, precisamos partir do início, desvendar as primeiras páginas dessa bela arte, o que as tornam tão únicas, suas belezas, equívocos, inovações e representações.

As HQs são narrativas contadas em um conjunto de desenho e texto de forma sequenciada, há registros de imagens também sequenciadas para se contar histórias desde a pré-história e podemos dizer então que essas imagens arqueológicas/históricas, são de certa forma precursoras das HQs, porém no que se refere à 9ª Arte, existe uma série de técnicas que definem uma história sequenciada como HQ, e iremos apresentar algumas delas a partir do estudo de um Guia Prático de Quadrinhos da Multirio (2011).

Como dito anteriormente a 9ª Arte possui sua própria forma de linguagem, e para reconhecê-las como quadrinhos, as mesmas se dispõem de algumas técnicas básicas. Um desses elementos, talvez o mais famoso de todos, é o balão que tem como função capturar o som dos personagens. Os balões em sua grande maioria são lidos em uma determinada sequência, de cima para baixo e da esquerda para a direita, isso vale para os países do ocidente, nos países do oriente como o Japão, as HQs, chamadas de Mangás, são lidas de trás para a frente. Existem inúmeros tipos de balões, cada um deles expressa uma característica de som, temos balões para a fala do personagem, pensamentos, gritos, choro, cochicho, admiração, quando está zangado, quando está com dúvidas, sons eletrônicos e tantos outros, e com a criatividade dos artistas esse número só aumenta. (MULTIRIO, 2011).

Outro elemento importante das HQs é o enquadramento, essa técnica é utilizada para congelar uma imagem, capturando assim um segmento da realidade ou trecho de uma ação. O enquadramento pode ser usado em diferentes formas geométricas, as principais capturas de imagem, são feitas em quadrados ou retângulos, certas formas de enquadramento possuem

influências do cinema, cada uma com uma forma de captura, como o plano geral, panorâmico, plano conjunto, plano médio, próximo, close-up, super close, esses três últimos são utilizados para dar zoom na imagem capturada. É importante que cada quadro prenda a atenção do leitor, deixando expectativa para o que ainda está por vir. (MULTIRIO, 2011).

O letreiramento é outro elemento importante na construção de uma HQ. O artista pode usar esse recurso para dar destaque a trechos importantes da fala, utilizando assim do **negrito** para dar ênfase, assim como “entre aspas” e em *itálico*. O letreiramento pode ser uma extensão da imagem, ou seja, narrações fora de caixa de texto e balões de fala. Podemos também usar de determinados contextos, para dar formas as letras, em uma situação de clima chuvoso, as letras em extensão podem vir escorrendo se integrando a ação. Além disso a disposição dos sons dentro das imagens também fazem parte do letreiramento, como por exemplo, um BANG!, em uma cena de tiro, ou CABRUMM, em uma cena que contém trovões, SPLASH, em cenas onde se espirram água. (MULTIRIO, 2011).

Figura 1 - Os Fabulosos X-Men Nº 1 (1963)



Fonte: Lee (1963).

Na imagem acima podemos notar alguns dos elementos das HQs aqui citados, como os balões, o enquadramento das imagens, bem como o letreiramento, na frase em que o mutante Magneto cria no ar uma frase, através de partículas magnéticas. Podemos ver também as famosas onomatopeias, também parte do letreiramento das HQs, o som de CLANK, do tanque de guerra.

O texto serve para descrever a ação, mas vai além disso, para a construção de uma HQ é essencial a escrita de um roteiro que por sua vez, deve transmitir a ideia bem clara para o desenhista, que continuará o trabalho, em algumas situações o roteirista também desenha. O texto é importante para essa relação de roteirista e desenhista, que pode culminar em diferentes formas de elaboração da HQ, que pode ser uma ação sem balões, na qual a emoção é comunicada através apenas da imagem, com balões onde a fala dos personagens dá a percepção do acontecimento, ou em uma mesma cena, o uso do texto em “legenda”, que serve para reforçar a ação, esse conjunto deve ser lido como se fosse um como reforça Multirio (2011, p. 38): “[...] o resultado deve ser lido como

uma coisa só, texto e imagem num único visual. [...] Essa mistura criativa e bem balanceada vai definir o sucesso e a qualidade de cada história?”.

Os personagens são outro elemento importante das HQs, uma história não é uma história sem personagens bem construídos para a narrativa. Eles devem ser bem pensados, contendo características físicas e emocionais que representem o que são, o desenhista pode representar o caráter de um personagem por exemplo, através de expressões e características humanas. O *timing* é outro elemento de extrema relevância na criação de uma história, é uma técnica de captura sequencial de quadros, definidos pelo tempo e ritmo que é transmitida a ação. A disposição dos quadros e os balões fazem a diferença na história.

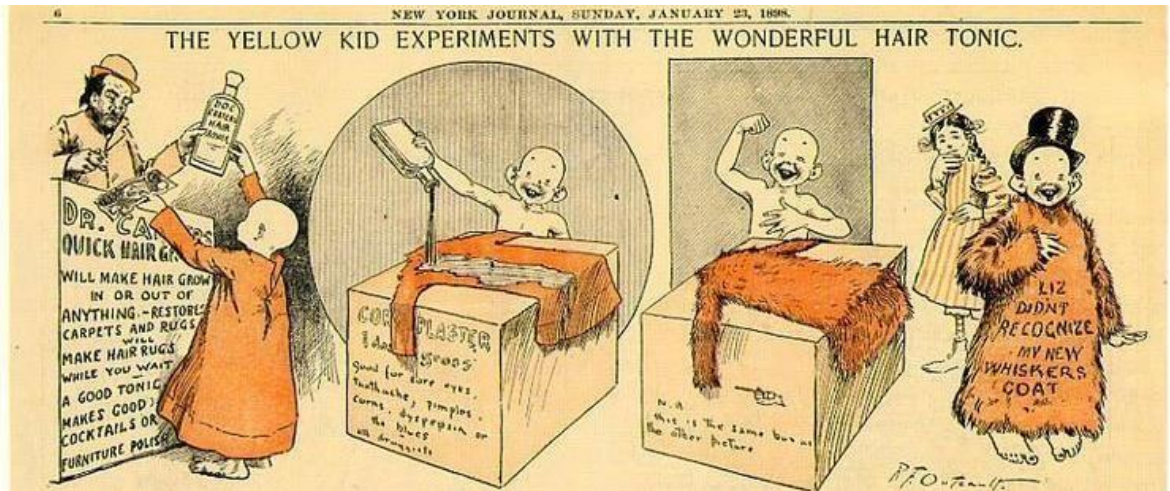
Figura 2 - Surpreendentes X-Men Nº 51 (2004)



Fonte: Lee (2004).

Apesar das HQs possuírem essas técnicas, nem sempre foi assim, as primeiras histórias em quadrinhos não continham por exemplo os balões como parte de suas narrações, esse elemento em particular foi introduzido nas HQs com o passar dos anos. As primeiras narrativas eram bem distintas das que conhecemos hoje, como podemos ver na seguinte imagem:

Figura 3 - Yellow Kid (1896)



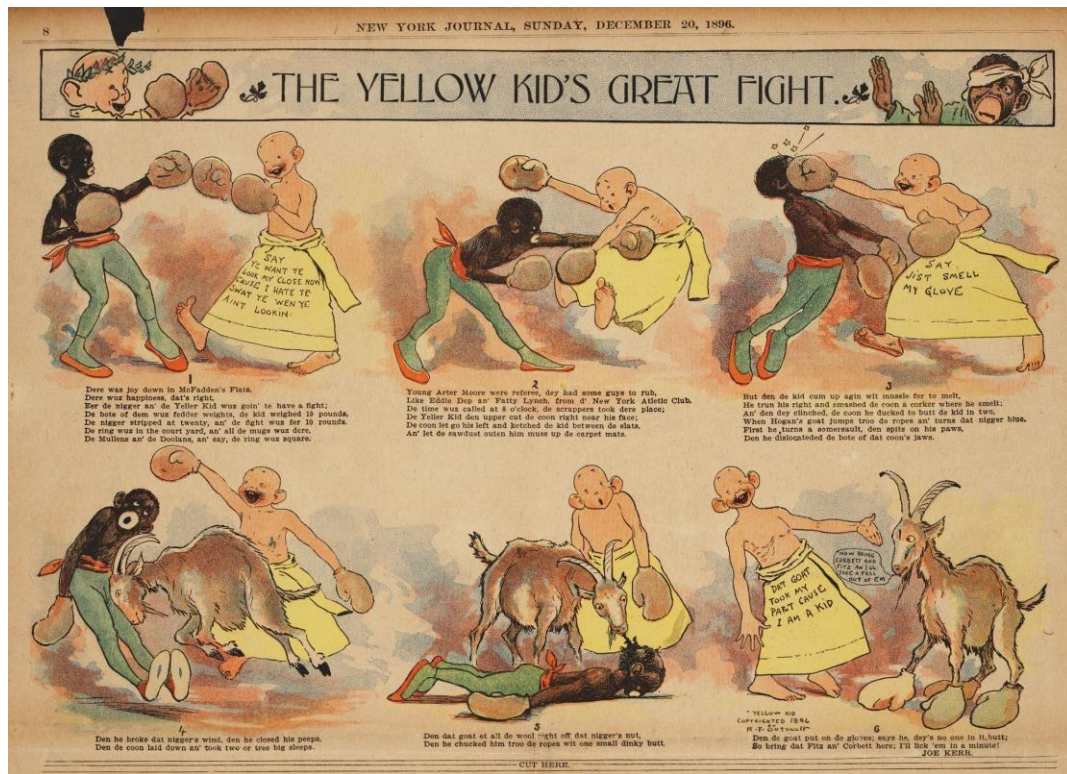
Fonte: Pinterest (n.d).

Podemos notar na imagem a cima a ausência de balões de diálogo, quando o texto aparecia na história ele vinha embutido na imagem/desenhos, como o exemplo da camiseta do pequeno Yellow Kid, ou na bancada a esquerda, é possível perceber também que o enquadramento das imagens não era da forma tradicional que conhecemos os quadrinhos atuais (não necessariamente seja impossível de se ver esse estilo de desenho nas HQs contemporâneas), as imagens quase que se fundiam sem a presença do enquadramento as dividindo.

Ainda discorrendo sobre as primeiras HQs, é importante frisar que as mesmas não possuíam outro gênero a não ser o de humor, por isso o nome em inglês “comics”, que quer dizer cômico, ou engraçado. Suas narrativas, além disso não dispunham de várias páginas como conhecemos hoje, as histórias eram contadas brevemente em tirinhas de jornais, sem existir necessariamente uma continuidade.

Nesse período, mais que qualquer outro, a visão de mundo da época se transmutava para as páginas dos quadrinhos, resultando em narrativas repletas de racismo, machismo e de todas as formas de preconceitos em geral. Um exemplo clássico são as histórias da tirinha ou quadrinho de “Yellow Kid” do ano de 1895, que mostrava um dos personagens coadjuvantes que era negro, como sendo um personagem de pouca inteligência, de atitudes “engraçadas”, aspecto desajeitado e desengonçado. (WESCHENFELDER, 2013) Como podemos analisar na imagem seguinte:

Figura 4 - Yellow Kid (1896)



Fonte: Pinterest (n.d).

Na imagem a cima um combate se realiza entre o protagonista do quadrinho “Yellow Kid” e um personagem negro chamado de “Dat coon”, chama-se atenção ao fato de a todo o momento, Yellow Kid se colocar como superior ao colega, e o subestimá-lo, inferiorizando sua capacidade na luta, tudo isso analisando as imagens, ao passarmos para a tradução do texto o racismo da HQ fica ainda mais evidente, em que o autor enfatiza a “ausência de glúteo” do personagem negro, quando o mesmo vai ao chão, no quadro 5, no mesmo quadro há uma comparação do cabelo de Dat coon com a lã de uma ovelha, ainda é mencionado expressões como “negro azul” e “sinta o cheiro da minha luva”, ao Yellow Kid socar a face de Dat conn.

Assim eram as primeiras histórias em quadrinhos Estadunidenses, recheadas de intolerância e discriminação, nas quais personagens negros eram retratados como uma chacota da sociedade, nada de significativo mudou durante as sete décadas seguintes, e nesse primeiro momento as HQs tinham como objetivo principal fazer seu público rir, para isso se armavam com “piadas”, e situações em que desumanizava seres humanos, os colocando em um estado de inferiorização a outros ditos como superiores como alerta Chinen (2009, p. 01):

É importante pontuar essa origem dos quadrinhos como material produzido com a intenção de provocar riso, pois é interessante compreender os mecanismos que levam uma pessoa a rir. Muitas das técnicas de comédia, sabidamente, recorrem ao preconceito. Ri-se do

outro, da sua exposição a situações ridículas, de sua condição supostamente inferior, seja física quanto intelectual.

Partindo da premissa que os leitores deveriam achar graça ao ver as tirinhas de jornais os escritores e desenhistas abusavam de cenas marcadas de intolerância e discriminação, mostrando que a sociedade da época alimentava suas almas e mentes com a violência como meio de se satisfazer seus prazeres. O tratamento do negro como um animal, das mulheres como inferiores ao homem e da homossexualidade como não visível, simplesmente inexistente no mundo dos quadrinhos, definiu as primeiras décadas desta arte como de total desprezo às diferenças e de incentivo a horrores inimagináveis através das páginas contaminadas por violência e preconceito.

Na teoria do riso, tal como proposto por Bakhtin (1999) esse processo se chama rebaixamento que é o modo de fazer risível aquele ou aquilo que não necessariamente o é. Isso implica em desqualificar o outro transformando-o num ser próximo ao chão, próximo ao natural, ao que é mais próximo da natureza.

Em meados dos anos 1920 surgem as primeiras histórias sequenciadas, que trouxeram outros gêneros de narrativas para o vasto universo dos quadrinhos, as histórias de aventura e fantasia. Podemos citar “Tarzan” de Edgar Rice Burroughs, “Fantasma” e “Mandrake” de Lee Falk. Essas histórias foram precursoras das famosas e campeãs de venda, histórias de super-heróis, e de alguma forma as influenciaram. (ROSA, 2015).

Essas primeiras histórias de aventura não eram tão violentas, pois eram vendidas para todas as idades, sendo assim possuíam mistérios, grandes feitos de seus personagens, fortes aventuras, mas raramente, violências explícitas, assassinatos dentre outros fatos mais fortes que poderiam impedir a venda para crianças e jovens.

Os anos 1930 para as HQs, marcaram o surgimento do primeiro super-herói em 1938, o Superman de Jerry Siegel e Joe Shuster. Com o surgimento dos novos gêneros dos quadrinhos de aventura, fantasia e super-heróis personagens como os negros por exemplo, não raro se apresentam nas histórias, como simples ajudantes dos tais heróis, ou são jogados para papéis antagonistas, mostrando mais uma vez o descaso com as diferenças nas páginas dos quadrinhos. (WESCHENFELDER, 2013)

Marcado pela eclosão da Segunda Guerra Mundial os anos 1940 trouxeram à vida uma quantidade imensa de super-heróis e narrativas inundadas em patriotismo nos EUA. Surgem por exemplo super-heróis como Capitão América e Mulher Maravilha, que carregam consigo em seus

uniformes as cores e estrelas da bandeira Estadunidense. Com a II Guerra os “valores/representação” dos Estados Unidos necessitavam sobrepujar seus inimigos, e não foi diferente nas HQs com o personagem Capitão América dando uma surra em um dos piores antagonistas da história de nossa humanidade, Adolph Hitler, apenas um exemplo dos incontáveis registros nos quais o patriotismo da nação se reverberou nos gibis.

Esse processo foi muito intenso, inclusive sendo importante pensar como fator disseminador de um imaginário que estabelecia os EUA como salvador do mundo, imaginário este composto de representações heroicas desse país.

A partir dos anos 1940 surgiram tentativas frustradas de tentar apresentar personagens negros de uma forma diferente da que havia sendo publicada nos jornais e editoras de quadrinhos, retirando os estereótipos, para retratar o negro como um ser humano assim como qualquer outro personagem importante da época. Infelizmente o boicote da própria indústria de quadrinhos a essas histórias inviabilizaram uma continuidade, foram o caso da “All Negro Comics” de 1947 que teve apenas uma edição, e a história “Judgment Day” da HQ “Weird Fantasy” de 1953.

“All Negro Comics” foi uma HQ criada por Orrin C. Evans, e outros artistas, com o objetivo de levar uma referência positiva a crianças afro-americanas, tendo em vista que acreditavam que as HQs poderiam além de entreter, trazer um potencial educativo, envolto a cultura afrodescendente. O projeto teve apenas uma edição, devido à pressão social da época e a problemas de edição, ligados provavelmente ao financeiro. No caso de “Judgment Day”, tratava-se de uma história simbólica que fazia analogia a segregação racial ainda presente nos Estados Unidos. Após a publicação da história que tinha como protagonista um negro, a editora EC Comics foi à falência por meio de pressões dos cidadãos americanos rigorosos aos “bons costumes”. (WESCHENFELDER, 2013)

Em meados dos anos 1940, com o fim da 2ª Grande Guerra e início dos anos 1950 o gênero dos *supers* perdeu sua glória, dando lugar às histórias de horror, monstros, sangue e sustos que dominavam as páginas da 9ª arte, mesmo sendo o maior gênero da década, os outros gêneros de histórias continuavam sendo publicados. Nesse período, se iniciava a maior caça às bruxas da história dos quadrinhos.

Uma quantidade significativa de denúncias foi feita contra as HQs, acreditava-se que elas eram uma literatura inadequada para os jovens e que esse tipo de produção poderia deturpar o caráter de crianças e jovens. As denúncias começaram a ser feitas meses antes das vésperas do

lançamento do livro “Seduction Of The Innocent” do psiquiatra alemão Fredric Wertham, que há anos movimentava palestras se posicionando contra o gênero literário das HQs. Segundo Wertham os quadrinhos estimulavam a “delinquência juvenil”, referia-se ainda a insinuações dos quadrinhos ao sexo, drogas, violência e outros assuntos adultos. Wertham chegou a mencionar em sua tese que Batman e Robin mantinham um relacionamento homossexual e que a Mulher Maravilha era lésbica, todas as menções de forma totalmente preconceituosa, pois para época, tais assuntos eram considerados um escândalo.

Com as inúmeras denúncias as acusações foram parar no senado dos EUA, nas seções sobre delinquência juvenil. Para impedir que os quadrinhos fossem extintos, as editoras se uniram para criar a Associação Americana de Revistas em Quadrinhos (CMMA) em 1954, com essa criação foi formulado o *Código dos Quadrinhos*, que regulamentava histórias e censurava aquelas que não condiziam com o padrão “moral” da época, assuntos tabus como igualdade de gênero, igualdade racial e sexualidade eram totalmente ignorados, e de nenhuma forma poderiam aparecer nas páginas, mostrando um total desinteresse e desprezo para com os temas sociais. O *Código dos Quadrinhos*, foi responsável pela falência de editoras e deixou escritores, roteiristas e desenhistas desempregados.

E assim ano após ano, década após década, as HQs sofreram inúmeras transformações ao longo dos séculos XIX e XX, nenhuma delas significativas no que diz respeito à aceitação do outro e do respeito às diferenças. Esse descaso com a diversidade só iria mudar após Anos 1960, com as reviravoltas constitucionais provenientes das constantes lutas sociais e por direitos civis nos Estados Unidos, bem como as lutas dos Brasileiros contra a ditadura militar, quando podemos observar um grande número de quadrinistas nacionais que por meio de críticas bem elaboradas contra o governo, feitas através da 9ª arte deram enormes contribuições para a luta contra o governo militar instaurado no golpe de 1964. Enquanto isso outros territórios mundiais, produziam suas histórias em quadrinhos a sua maneira, cada qual com sua particularidade, como por exemplo, os mangás no Japão, e as histórias marcantes de faroeste de Bonelli na Itália. No Brasil histórias infanto-juvenil como a Turma da Mônica de Maurício Sousa e as famosas charges de crítica social de vários quadrinistas. (ROSA, 2015)

2.4 AS HQs e o Ensino de História

As lutas pelos direitos civis nos anos 1960, e reivindicações para mudanças sociais, em seus mais diversos temas, foram o ponto inicial para as mudanças mais marcantes dos quadrinhos, que finalmente deixavam de ser mero produto do entretenimento, para se tornar um lugar artístico de voz e representatividade. Nesse período, as histórias em sua grande maioria, passam a tratar de temas mais relevantes, que gritavam por visibilidade, os combates incessantes se acalmaram, para dar vez a problemáticas mais sociais, culturais e políticas.

Os dramas de um adolescente com poderes de aranha, o primeiro super-herói negro, rei de um país fictício na África que conseguiu trazer toda uma discussão de choque de culturas, um deficiente físico que comanda uma escola com jovens especiais que são excluídos da sociedade por serem diferentes, um deficiente visual, que precisa lutar contra o crime organizado que está infestando seu bairro, são exemplos do caráter mais elaborado e humanista que alguns quadrinistas e editoras da época se propuseram na criação de seus personagens e tramas.

Nesse sentido, o uso das HQs no ensino de história pode ser uma metodologia importante no sentido de alcançar os alunos, a partir das possibilidades de eles mesmo se sentirem representados nos personagens. Como indicamos na proposição do Jogo de RPG, a construção dos sujeitos, como personagens inspirados nos quadrinhos, pode sim, ajudar professores e orientadores a problematizar temas históricos, inserindo os alunos também como sujeitos da História, pois como nos diz Luiz Fernando Cerri:

[...] tudo o que permite que digamos, *nós e eles* compõe a identidade coletiva ou social, e essa identidade é composta da consciência de diversos elementos; familiaridades e estranhamentos, ideias, objetos e valores que um grupo acredita fazerem parte de seus atributos exclusivos e excludentes. (CERRI, 2011, p. 41).

A perspectiva de Cerri coaduna com nossa defesa do uso didático dos quadrinhos, pois neles estão essas representações, que permitem aos alunos indagarem não apenas sobre si mesmos, mas também sobre o mundo em que vivem e no qual enfrentam cotidianamente batalhas diversas, como os temas que anteriormente discutimos de discriminação, preconceito e violência. O herói do quadrinho, ou sua trama, tomados como fontes documentais, ou inspiração para elaboração de histórias possíveis, ou outras narrativas, podem ajudar professores, a também repensar suas próprias concepções de história. Isso implica que no processo de ensino aprendizagem um elemento a se construir é o que o autor chama de “pensar historicamente”. Ou seja, um elemento da vida cotidiana, como as HQs, pode ser usadas para debater o passado, o presente e abrir perspectivas para que tipo de futuro que os alunos desejam para si e para o mundo no qual vivem. Nesse caso,

os quadrinhos ajudam aos alunos a criar seus personagens, inspiram a entrar no jogo e podem auxiliar na interpretação da história.

Tomadas como elementos pertinentes à aprendizagem histórica, as HQs podem permitir que a bastante comentada distância entre a História vivida e História aprendida na escola diminua. Defendemos esse ponto de vista pois sabemos como essa aproximação vida/escola é um elemento fundamental para uma boa relação entre os alunos e o conhecimento histórico (BARCA, 2005).

A história do ensino de história, especialmente no Brasil, sempre marcada por preocupações de poder e ideologias, exige, no presente que respondamos à pergunta: *por que ensinar história hoje?* Formulado por muitos pesquisadores do ensino de história essa pergunta se torna um norte para o professor de História que entende que, a mesma não é um a ciência que estuda o passado, mas que toma esse passado como meio de problematizar o presente e projetar o futuro. Magalhães (2003) ao fazer um histórico do ensino de história alia a este o conceito de cidadania. Para o autor uma das funções sociais do ensino de história é justamente a construção de uma consciência de si, do sujeito, que permita que o mesmo, se perceba como parte da sociedade, como sujeito histórico e, mais, como cidadão e, dessa forma, é também função do ensino de História desvelar preconceitos, discriminações, opressões e demais situações que ferem os direitos individuais, ferindo com isso a sociedade como um todo.

Ao usarmos a estratégia do Jogo de RPG, inspirados nos X-Men, nossa perspectiva para com o ensino de História se mostra bastante evidente: esse é um espaço também de luta social e política por direitos, respeito e cidadania, construídos sobre os princípios de liberdade e solidariedade. Nesse caso, nossa defesa se estende à escola como um todo, pois ela se torna esse lugar social que permite aos seus membros viverem experiências para além daqueles familiares ou de pequenos grupos. A lida com o diferente se torna, portanto, uma das tarefas que a escola deve cumprir em uma sociedade democrática.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos são um meio de comunicação, que ao longo do tempo mostrou ser um grande aliado da informação e da didática, apesar de seu acesso não tão simples, financeiramente falando. Em um país como o nosso de grandes desigualdades sociais, o acesso aos livros ditos “uteis” é difícil, então o acesso aos quadrinhos, ainda hoje considerados por muitos como leitura inferior, é mais difícil ainda. Porém entendemos que a escola possa tomar para si também o papel de socializar essa arte, tomando-a como instrumento pedagógico, rico de elementos para problematizar temas sociais e culturais importantes na sociedade. Aliado com o RPG, esses dois produtos culturais podem abrir portas para a construção do saber histórico mais empolgante e transformador, que foge à monotonia do livro didático sem, no entanto, desconsiderá-lo como essencial na vida de uma população que muitas vezes, só acessa ao conhecimento através dos mesmos.

O RPG vem ganhando cada vez mais destaque na mídia como por exemplo na famosa série da Netflix, *Stranger Things*, e se popularizando cada vez mais. Nele é possível, por meio do jogo e da imaginação, construir em nós mesmos o exercício contínuo, da empatia e do respeito ao outro se assim quisermos. Sendo assim, o jogo além de nos proporcionar o prazer da participação, pode também nos ensinar a levar uma conduta ética em nossas vidas.

A maldade, o preconceito e a discriminação, talvez nunca tenham um fim em nossa sociedade, por isso se torna tão importante criarmos mecanismos, jogos, regras, que nos coloquem para refletir e pensar nosso papel nela. Continuaremos sendo os algozes que perpetuarão esse tipo de barbárie? Ou seremos aqueles que moldaremos nosso destino, aqueles que irão trabalhar e lutar constantemente para um mundo mais justo e de igualdade de direito para todos?

Um fato é concreto, não podemos permitir que os mesmos erros do passado continuem acontecendo, que campos de concentração voltem à tona, nossa história já foi manchada demais de sangue, por inconseqüência, despreparo e intolerância de tiranos.

Falar sobre discriminação e do respeito as diferenças, dentro dos conteúdos da história, talvez nunca tenham sido tão necessários, tendo em vista que vivenciamos uma época de constantes retrocessos nos campos políticos, sociais, e econômicos, e falhas no que se refere ao resguardo dos direitos até então garantidos aos trabalhadores e grupos marginalizados pela sociedade. Além do

forte escancarado dos discursos de ódio contra todos os grupos que não refletem os princípios, moralistas, religiosos, étnicos e ideológicos de uma parcela sem senso e escrúpulos da sociedade.

Por fim, é preciso, ainda entender a arte como inspiração para a vida. Como dissemos na introdução desse texto a arte modifica a forma de ver o mundo e pode modificar a forma de nos vermos a nós mesmos. Por isso, escolhemos também apresentar, em anexo, nossa leitura sobre os X-Men, e como suas diferenças, suas lutas nos permite hoje pensar que podemos sim mudar vidas com a nossa intervenção docente. Não é surpresa que o maior X-Men, seja justamente um professor.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. Educação e Emancipação. IN: **Educação contra a barbárie**. 3ª ed. Tradução: Wolfgang Leo Maar. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1995, p. 155-159.

ALVES, Amone Inácia. O que a chacina em Realengo tem a nos dizer: uma análise sobre os discursos da violência escolar no Brasil. **Revista Polyphonia**, Goiânia, v. 21, n. 2, 2012. DOI: 10.5216/rp.v21i2.18979. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/sv/article/view/18979>. Acesso em: 1 ago. 2022.

BANDEIRA, Lourdes. BATISTA, Analía Soria. Preconceito e discriminação como expressões de violência. **Revista Estudos Feministas - REF**, v. 10 n. 1, p. 119-141, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ref/a/77qSbxLKYLyttqQbSzFjMcb/?lang=pt> Acesso em: 15 set. 2021.

BARCA, Isabel. Educação Histórica: uma nova área de investigação? In: ARIAS NETO, J. M. (Org.). **Dez anos de pesquisas em ensino de História**. VI Encontro Nacional de Pesquisadores de Ensino de História. Londrina: AtritoArt, 2005. p. 15-25

BAUMAN, Zygmunt. **Medo Líquido**. São Paulo/SP: Companhia das Letras, 2008.

BEEVOR, Antony. **A Segunda Guerra Mundial**. Rio de Janeiro: Record, 2015 p. 1677.

BLOCH, Marc. **Apologia da história ou o ofício de historiador**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. 160p.

BOURDIEU, Pierre. **Sobre a Televisão**. Rio de Janeiro/RJ: Jorge Zahar Editor, 1997.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo, SP: Cultrix/Pensamento, 2007.

CERRI, Luís Fernando. **Ensino de História e Consciência Histórica**: implicações didáticas de uma discussão contemporânea. Rio de Janeiro: FGV, 2011.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. In: CHARTIER, Roger. **À Beira da falésia**: a história entre certezas e inquietudes. Trad. Patrícia Chutton Ramos. Porto Alegre: Ed. Universidade UFRGS, 2002.

CHINEN, Nobuyoshi. Os negros nos quadrinhos brasileiros. **In: Congress Of Latin American Studies Association**. Rio de Janeiro/RJ. 2009.

CLAREMONT, Christopher; ANDERSON, Brent E. **X-Men Deus Ama, o Homem Mata**. Primeira publicação: EUA, Marvel, 1982. Ed. Brasil, Panini, 2003.

CLAREMONT, Christopher; BYRNE, John. Superaventuras Marvel: **X-Men Dias de Um Futuro Esquecido**. Primeira publicação: EUA, Marvel, 1981. Ed. Brasil, Editora Abril, 1986.

FLICK, Uwe. **Qualidade na pesquisa qualitativa**. Coleção Pesquisa Qualitativa. Porto Alegre:

Bookman, Artmed, 2009. p. 180.

FRANCISCO, Ricardo Jeferson da Silva. **Os jogos de interpretação de personagem e suas perspectivas no ensino de história**. 2011, 227f. Dissertação (Mestrado em História Social). Universidade Estadual de Londrina. Londrina, PR, 2011.

FRONZA, Marcelo. **O Significado das histórias em quadrinhos na educação histórica dos jovens que estudam no ensino médio**. Curitiba, PR, 2007. 170f.

JARCEM, René Gomes Rodrigues História das histórias em quadrinhos. **História, imagem e narrativas**, v. 3, n. 5, ISSN: 1808-9895, p. 02-09, set. 2007. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/12942437/historia-das-historias-em-quadrinhos-historia-imagem-e-narrativas> . Acesso em: 21 abr. 2022.

KIRCHNER, Renato; CIPOLINI, Marly Otani. A Educação contra a barbárie: um confronto entre os ideais adornianos e jonasianos. **Horizontes**, v. 31, n. 1, p. 101-109, jan./jun. 2013. Disponível em: <https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/download/25/26>. Acesso em: 17 jan. 2019.

LEE, Stan. **Ucanny X-Men Vol. 390**. EUA, Marvel, 2001. Disponível em: < [https://hqdragon.com/leitor/Fabulosos_X-Men_\(1963\)/390](https://hqdragon.com/leitor/Fabulosos_X-Men_(1963)/390). Acesso em: 20 nov. 2019.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Ucanny X-Men Vol. 1-23**. Primeira publicação: Marvel, EUA, 1963. Ed. Brasil, Os Fabulosos X-Men Edição definitiva vol. 1, Panini, 2021. Disponível em: <https://hqdragon.com/hq/ndc2nq/4765-fabulosos-x-men-1963>. Acesso em: 20 nov. 2019.

MAGALHÃES, Marcelo de Souza. História e Cidadania: por que ensinar história hoje? In: ABREU, Marta e SOIHET, Raquel (orgs). **Ensino de História: conceitos, temáticas e metodologias**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

MASSON, Philippe. **A Segunda Guerra Mundial: História e estratégias**. Tradução: Ângela M. S.

Corrêa. 1. ed., 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2013. p. 638.

MONTEIRO, Rodrigo. Os X-Men e o preconceito. **Omelete**. 2014. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/os-x-men-e-o-preconceito>. Acesso em: 20 nov. 2019.

MULTIRIO. **Quadrinhos Guia Prático**. Rio de Janeiro – RJ: WalPrint Gráfica e Editora, Setembro de 2011. 65p.

OLIVEIRA, Andréa Ribeiro; GONÇALVES, Taíse Batista. O desafio em ensinar e aprender história: dificuldade dos alunos na leitura e na escrita nas séries iniciais do ensino fundamental II. **XXVII Simpósio Nacional de História: Conhecimento histórico e dialogo social**. ANPUH Brasil. Natal – RN, p. 01-09, 22 a 26 de Julho de 2013. Disponível em:

http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1365724457_ARQUIVO_TrabalhoXXVIIISN-H-AndreaRibeirodeOliveira-TaíseBatistaGoncalves.pdf. Acesso em: 19 jan. 2019.

OLMOS, Cristina Paranhos. Discriminação. **Enciclopédia Jurídica da PUCSP**. Tomo direito do trabalho e processo do trabalho, Edição 1, Agosto de 2020. Disponível em: <https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/395/edicao-1/discriminacao>. Acesso em: 19 jan. 2019.

ONU. **Declaração universal dos direitos humanos**. UNIC/Rio/005 – Dezembro, 2000.

OPINIÃO GERAL. **X-Men Evolution**. Criação: David Wise; Marty Isenberg; Robert N. Skir. Produção: Boyd Kirkland; Michael Wolf. EUA. Kids' WB. Warner Bros. Television Distribution. Aprox.. 22 min. 2002. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=t1erGb8g1Q0>. Acesso em: 10 nov. 2016.

PAULA. M. V.; FONSECA NETO. A. C. **O roleplaying game como recurso didático na escola**.

Mediação. V. 4, n. 4, (2009) – Pires do Rio – GO.

PAVIANI, Jayme. Conceitos e formas de violência. In: MODENA. Maura. R. **Conceitos e formas de violência**. Caxias do Sul, RS: EDUCS, 2016. p. 8-20.

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

ROSA. F. **Quadrinhos e super-heróis**: cronologia de mais de 120 anos de história. São Paulo – SP: Discovery Publicações, [2015?]. 96p.

RUSEN, Jörn. Didática – funções do saber histórico. In: RÜSEN, Jörn. **História Viva**: Teoria da história. Brasília: Ed. UnB, 2007, p. 85-134.

RÜSEN, Jörn. **História Viva**: Teoria da história. Brasília: Ed. UnB, 2007.

SANTOS. Mariana Oliveira dos; GANZAROLLI. Maria Emília Histórias em quadrinhos: formando leitores. **TransInformação**, [S. l.], v. 23, n. 1, 2022. Disponível em: <https://periodicos.puc-campinas.edu.br/transinfo/article/view/6177>. Acesso em: 1 ago. 2022.

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

SCHILLING, Flávia. **Indisciplina, violência e o desafio dos direitos humanos nas escolas**. Programa de ética e cidadania: construindo valores na escola e na sociedade. São Paulo. 2014. 8p. Disponível em: http://www.dhnet.org.br/direitos/militantes/flavia_schilling/flavia_schilling_indisciplina_viol_de_safio_dh_escolas.pdf . Acesso em: 06 fev. 2019.

SILVA, Segislane Moésia Pereira da; MACIEL, Valnise, Verás; FRANÇA, Marlene, Helena de Oliveira. Conservadorismo como instrumento capitalista em tempos de barbárie. **R. Katál.**, Florianópolis, v. 23, n. 2, p. 256-265, maio/ago. 2020. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-

[49802020000200256&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](https://periodicos.ufes.br/index.php/temporalis/article/view/19688) . Acesso em: 06 mai. 2021.

VALENTE, Nara Luiza; FOGAÇA, Vitor Hugo Bueno; SILVA, Silmara Carneiro. A reforma trabalhista Brasileira e a proibição de retrocesso social: Uma análise do texto reformista a partir do processo de ressignificação dos direitos sociais. **Temporalis**, Brasília (DF), ano 18, n. 36, p. 290-305, jul./dez. 2018. Disponível em:

<https://periodicos.ufes.br/index.php/temporalis/article/view/19688> Acesso em: 05 mai. 2021.

WALECKI, João Guilherme; BRUNELO, Leandro. A utilização do RPG no ensino de história: Problematizações e possibilidades de estudo. **VIII Congresso Internacional de História e XXII Semana de História**. 1917/2017 Centenários. 9 a 11 de outubro de 2017. VIII CIH. 3064 – 3070. Disponível em: <http://www.cih.uem.br/anais/2017/trabalhos/3516.pdf> Acesso em: 20 set. 2019.

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. Disponível em:

<http://periodicos.est.edu.br/identidade>. Acesso em: 21 abr. 2015.

WHEDON, Joss; CASSADAY, John. **Surpreendentes X-Men: Superdotados**. Primeira publicação: EUA, Marvel, 2004. Ed Brasil, Salvat, 2013.

X-MEN 2. Direção: Bryan Singer. Produção de **Marvel Entertainment**, et al. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2003. Disponível em: www.disneyplus.com. Acesso em: 17 jan. 2019.

X-MEN 3: O CONFRONTO FINAL. Direção: Brett Ratner. Produção de **Marvel Entertainment**, et al. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2006. www.disneyplus.com. Acesso em: 17 jan. 2019.

X-MEN: DIAS DE UM FUTURO ESQUECIDO. Direção: Bryan Singer. Produção de **Marvel Entertainment**, et al. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2014. www.disneyplus.com. Acesso em: 17 jan. 2019.

X-MEN UMA SÉRIE ANIMADA. Criação: Larry Houston; Frank Squillace. Produção de **Marvel Entertainment**, et al. Estados Unidos: Saban, 1992. Disponível em: www.disneyplus.com Acesso em: 17 jan. 2019.

ZANOLLA, Sílvia Rosa Silva. Educação e barbárie: aspectos culturais da violência na perspectiva da teoria crítica da sociedade. **Soc. e Cult.**, Goiânia, v. 13, n. 1, p. 117-123, jan./jun. 2010. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fchf/article/viewFile/11182/7342>. Acesso em: 17 jan. 2019.

ZIZEK, Slavoj. **Violência: Seis reflexões laterais**. São Paulo, SP: Boitempo Editorial, 2014.

ANEXOS

Anexo I - OS X-MENS

Os X-Men são um grupo de super-heróis originário das HQs e estrearam nas bancas de revista norte americanas no ano de 1963, em histórias publicadas pela Editora Marvel. A história foi criada pelos quadrinistas Stan Lee⁷ e Jack Kirby⁸. Na Trama os X-Men, são um grupo de pessoas que possuem poderes especiais de nascimento, popularmente chamados de mutantes, são considerados uma evolução da espécie humana, cientificamente nomeados de *Homo Superior*. Esse grupo de heróis arriscam suas vidas para proteger a humanidade dos vilões, mutantes que sucumbiram a ideia de dominação mundial. A diferença desses heróis com os outros grupos de super que os antecedem é que as narrativas dos X-Mens perpassam pelos temas da diversidade, intolerância, discriminação, e perseguição as diferenças.

Por serem considerados diferentes do restante da humanidade, e por possuírem tais poderes especiais, os mutantes são tratados como uma ameaça para a espécie humana, e sofrem constantemente com perseguições de ódio e discriminações. Nas histórias a humanidade os odeia por simplesmente existirem.

Por tratar da intolerância e do preconceito, a história pode ser interpretada, como é o caso dessa pesquisa, como uma analogia às “minorias” da nossa sociedade real que são discriminadas constantemente, seja por serem da comunidade LGBTQ+, por serem negros, deficientes físicos, mulheres, entre outros grupos que sofrem na “mão” do preconceito. Alguns arcos de histórias dos X-Men são bem mais específicos e mostram bem de perto a semelhança que suas narrativas possuem com a perseguição às diferenças que existe em nossa sociedade, cujo modelo de pessoa perfeita refere-se a homens, brancos, héteros, ricos e ocidentais.

7 Nascido em Nova Iorque em 28 de Dezembro de 1922, começou a trabalhar muito cedo, ainda na adolescência, para editoras de quadrinhos, ele sempre amou escrever e com o tempo se tornou o maior quadrinistas de HQs do gênero super-heróis da Editora Marvel que já existiu, foi responsável pela criação de inúmeros personagens conhecidos mundialmente, entres eles: Homem Aranha, X-Men, Doutor Estranho, Pantera Negra, Quarteto Fantástico entre tantos outros. (MAIR, 2002).

8 Nascido em Nova Iorque em 28 de Agosto de 1917, apreendeu cedo a desenhar e traçar personagens para tiras de jornais editoriais, e após servir na 2ª Guerra Mundial, intensificou ainda mais seu trabalho em editorias de quadrinhos se tornando um pioneiro no gênero de HQ de super-heróis, teve trabalhos em grandes editoras como a Marvel e a DC Comics, juntamente com Stan Lee criaram várias histórias e personagens. Os dois criavam seus personagens em conjunto, portanto grande parte dos personagens de Stan Lee também levam o nome de Jack. (LEE, 2021).

Inicialmente a primeira década de histórias dos X-Men não trouxe muitos elementos para se discutir esses temas. Eram apenas um grupo de jovens que lutavam contra vilões usando seus super poderes, apesar de haver uma rejeição da humanidade quanto aos mutantes, ela não era tão problematizada como é nos dias atuais, inclusive os próprios heróis em algumas situações mostravam ser desrespeitosos em relação às diferenças, com comentários depreciativos sobre a aparência de alguns vilões. Havia também uma disputa dos personagens masculinos: Ciclope⁹, Homem de Gelo¹⁰, Fera¹¹, Anjo¹², e em algumas situações até mesmo o Professor Xavier¹³ para galantear/seduzir a única personagem feminina da equipe Jean Grey¹⁴. Para tentar alcançar os sentimentos da jovem alguns dos personagens abusavam de falas sexistas, enquadrando os 12 primeiros anos de publicações dos X-Men como um show de equívocos e contradições.

A situação muda drasticamente a partir do ano de 1975, com a chegada dos novos personagens. Nessa fase, o Professor X, um cadeirante com poderes telepáticos e fundador da equipe dos X-Men, precisa recrutar uma nova equipe de super-heróis para resgatar seus X-Mens originais que estão presos em uma Ilha Viva chamada Krakoa, e assim, entram na equipe de X-

9 Um Jovem com o poder de soltar raios cinéticos pelos olhos, por longas sagas das histórias do grupo foi o Líder dos X-Men, é o par romântico da mutante Jean Grey, também conhecida como Fênix. Sua primeira aparição foi em Uncanny X-Men nº 1 em 1963 (LEE, 2021).

10 Um jovem que possui poderes congelantes, atualmente foi revelado que o personagem é gay, porém, durante mais de 50 anos suas histórias foram publicadas como se o mutante fosse heterossexual, foi um dos 5 primeiros X-Men das revistas em quadrinhos. Sua primeira aparição foi em Uncanny X-Men nº 1 em 1963 (LEE, 2021).

11 Em sua primeira aparição Fera é um jovem com habilidades extraordinárias, podendo usar os pés como mãos, porém, com o tempo ele recebe algumas mudanças, ganhando traços de um homem mais velho e experiente, ele é altamente inteligente, um cientista basicamente e braço direito do Professor Xavier. Nessa nova reelaboração de sua identidade ele assume uma forma humanoide com muitos pelos de coloração azul, semelhante a uma “Fera”, porém, ele é o mutante mais pacífico que se conhece. Sua primeira aparição foi em Uncanny X-Men nº 1 em 1963 (LEE, 2021).

12 Um adolescente filho de uma família muito rica, possui um par de asas que o permite voar. Juntamente com Ciclope, Fera e Homem de Gelo, forma os primeiros alunos de Charles Xavier, e X-Mens, ao mesmo tempo em que se esconde na mansão de Xavier para que ninguém o veja e descubram seu segredo, as asas. Sua primeira aparição foi em Uncanny X-Men nº 1 em 1963 (LEE, 2021).

13 É o fundador da escola Xavier para jovens super dotados, lar dos X-Mens. Um já senhor cadeirante que possui poderes telepáticos, normalmente é descrito como o maior telepata do Universo dos quadrinhos Marvel. Ele é responsável por ensinar e instruir seus alunos a controlarem seus poderes mutantes e os usarem em favor da humanidade. Sua primeira aparição foi em Uncanny X-Men nº 1 em 1963 (LEE, 2021).

14 Em sua primeira aparição já na edição de estreia dos X-Men, Jean surge como a nova aluna do professor Xavier, que atrai a atenção de todos os jovens rapazes da escola, em especial a de Scott Summers o Ciclope. Ela possui poderes tele cinéticos, e dentro do seu corpo se habita uma entidade cósmica capaz de destruir mundos, a poderosa Fênix. Sua primeira aparição foi em Uncanny X-Men nº 1 em 1963 (LEE, 2021).

Mens a Queniana Tempestade¹⁵, o Canadense Wolverine¹⁶, o Japonês Solares¹⁷, o Alemão Noturno¹⁸, o Soviético Colossos¹⁹, o Irlandês Banshee²⁰ e o índio Apache americano Pássaro Trovejante²¹, se tornando assim a equipe de super-heróis com maior representatividade cultural da época.

15 Filha de uma princesa tribal do Quênia e de fotojornalista americano Ororo Munroe é uma mutante com poderes de manipulação do clima, apelidada de Tempestade, ela é uma das personagens femininas mais famosas da Marvel Comics. Durante vários eventos liderou os X-Men, ela é a primeira grande personagem feminina de descendência africana nos quadrinhos. Casou-se com o Rei de Wakanda o Pantera Negra. E recentemente recebeu o título de Deusa nas HQs. Sua primeira aparição foi em Giant-Size X-Men nº 1 em 1975. (LEE, 2021).

16 Logan é talvez o personagem mais famoso do grupo de heróis X-Men por conta de suas inúmeras aparições nos longas metragens da FOX. Um mutante com poderes de regeneração celular, quase imortal, pode se curar de qualquer ferimento, por conta de seu poder ele é induzido a um experimento que reveste todos os ossos de seu corpo por adamantium (um metal fictício, considerado o mais resistente da Terra). De descendência canadense, inicialmente Wolverine participou do grupo Tropa Alfa (Equipe de Heróis do Canadá), até encontrar os X-Men, onde fez de lá o seu lar. Sua primeira aparição foi em Giant-Size X-Men nº 1 em 1975. (LEE, 2021).

17 Shiro Yoshida, também conhecido como Solaris possui poucas aparições no time dos X-Men, quando foi incluso na equipe participou apenas de uma missão, pois era bastante nacionalista e culpava os Estados Unidos pela morte de sua mãe, porém ele sempre ajudou os X-Men quando necessário, mais tarde é morto e revivido pelo vilão Apocalipse (mutante ancestral de origem Egípcia com inúmeros poderes), para atender aos seus propósitos maléficos, e é morto novamente. Solaris pode manipular o fogo, além de capacidade de voo. Atualmente em uma reformulação das histórias em quadrinhos dos X-Men ele foi ressuscitado e faz parte da equipe principal dos X-Men. Sua primeira aparição foi em Giant-Size X-Men nº 1 em 1975 (LEE, 2021).

18 Noturno é um mutante humanoide semelhante há um demônio de coloração azul. Por esse motivo as pessoas na Alemanha, tinham enorme medo e preconceito com sua aparência. Mesmo assim o mutante que pode se teleportar, se converteu ao catolicismo e passou grande parte de sua vida escondido em uma igreja, até encontrar os X-Men, além da equipe principal de mutantes, Noturno participou de outras formações de super-heróis nas equipes Excalibur e X-Force. Sua primeira aparição foi em Giant-Size X-Men nº 1 em 1975 (LEE, 2021).

19 Peter Rasputin cresceu em uma fazenda coletiva na Sibéria, foi convocado pelo Professor Xavier para resgatar a antiga equipe dos X-Men, e desde então participa das missões como um membro da equipe, seu poder é que sua pele pode ser revertida inteiramente em aço quando desejado, além de possuir uma força sobre-humana. Morre em uma tentativa bem sucedida de destruir o Vírus Legado que estava erradicando a raça mutante. Sua primeira aparição foi em Giant-Size X-Men nº 1 em 1975 (LEE, 2021).

20 Banshee tem poderes de voo e de grito sônico. Ele é um mutante e também agente da Interpol, participou da 2ª geração de X-Men como um dos mais velhos do grupo, foi uma força estabilizadora numa equipe caracterizada pelo individualismo, tendo em vista as diferentes culturas e visões de mundos que cada um possuía. Sua primeira aparição foi em Giant-Size X-Men nº 1 em 1975 (LEE, 2021).

21 John o Pássaro Trovejante nasceu em uma reserva indígena no Arizona, ele possui força, velocidade, resistência e sentidos sobre-humanos, o que lhe deu uma carreira bem sucedida no exército americano, porém, ele deixa a carreira para entrar na equipe dos X-Men com o intuito de conhecer mutantes como ele. Acaba se sacrificando para salvar a equipe logo em sua segunda missão. Sua primeira aparição foi em Giant-Size X-Men nº 1 em 1975 (LEE, 2021).

Com a inserção da 2ª geração de X-Men nas HQs, e com Chris Claremont²² a frente das histórias, o maior escritor do grupo de heróis, as narrativas se rechearam de novas abordagens, mais inteligentes e humanizadas, com personagens de diferentes países, as culturas se chocaram, e a equipe passou a aprender a conviver uns com os outros, independentemente de suas tradições. As questões sociais tomaram um novo rumo, com a aceitação dos mutantes se tornando cada vez mais uma utopia, e seus principais inimigos passaram a ser a própria humanidade, que de tempos em tempos orquestrava o extermínio de mutantes.

Em algumas histórias marcantes dos X-Men, como por exemplo, *Dias de Um Futuro Esquecido* (Chris Claremont, 1986), *Deus Ama, o Homem Mata* (Chris Claremont, 2003), a problematização da discriminação e da intolerância se tornaram as discussões centrais das narrativas.

Em X-Men *Dias de Um Futuro Esquecido* (1986), a raça mutante tem um destino cruel e fatal em um futuro obscuro e apocalíptico, quando os mutantes são aprisionados em campos de concentração, lá se tornam escravos de robôs assassinos criados pelos seres humanos para conter o avanço da espécie mutante. Grandes nomes da equipe dos X-Men, como Ciclope, Professor X, Anjo, Noturno entre outros já estão mortos, e os X-Men restantes (Tempestade, Colossos, Kitty Pride²³, Magneto²⁴ e Rachel Summers²⁵) presos nos campos de concentração precisam enviar a

22 É um roteirista de histórias em quadrinhos, mais conhecido por seu trabalho de mais de 16 anos com os X-Men, as melhores histórias do grupo têm o nome de Claremont, como *Dias de Um Futuro Esquecido* e *Deus Ama, o Homem Mata*. Nasceu em 13 de Novembro de 1950 em Londres na Inglaterra. Co-criou inúmeros personagens famosos dos X-Men como Vampira, Lince Negra, Mística, Gambit e Emma Frost. (CLAREMONT, 2003).

23 Também conhecida como Lince Negra, é uma das principais personagens dos X-Men, muitas vezes líder deste mesmo grupo, ela pode tornar seu corpo intangível há possibilitando atravessar paredes. Foi a mutante mais jovem a entrar para a equipe de mutantes. Sua primeira aparição foi em *Uncanny X-Men* nº 129 em 1980 (LEE, 2021).

24 Foi o primeiro super vilão que rivalizou com os X-Men, seu embate com a equipe se dá por conta que acredita que os mutantes devem governar o planeta, antes que sejam caçados e mortos pela humanidade, e por achar sua espécie, a de mutantes superior ao homo sapiens. Tem descendência Judia e perdeu seus pais no período da 2ª Guerra mundial, que foram assassinados pelos nazistas. Isso o deixou com um ódio pela humanidade. Recentemente Magneto não é mais um vilão e junto com o Professor Xavier governa a Ilha de Krakoa, o atual lar de todos os mutantes do Planeta Terra. Tem o poder de manipular o qualquer tipo de metal. Sua primeira aparição foi em *Uncanny X-Men* nº 1 em 1963 (LEE, 2021).

25 Rachel Summers é filha de Ciclope e Jean Grey e vem de uma realidade paralela caracterizada pela perseguição e quase extinção da raça mutante, lá ela foi tortura e obrigada a se tronar uma rastreadora psíquica de mutantes, foi libertada e enviada para a realidade onde reside os X-Men, onde tenta se encaixar na equipe e esquecer os horrores de sua realidade natal. Como sua mãe possui telepatia e Telecinese, além conseguir manipular o tempo, podendo enviar sua consciência atual para os seus “eus” do passado. Sua primeira aparição foi em *Uncanny X-Men* nº 141 em 1981 (LEE, 2021).

consciência de Kitty para o passado, para que ela juntamente aos X-Men do século XX, evitem o assassinato do candidato à presidência Robert Kelly, pela mutante Mística, e assim impedindo que o futuro apocalíptico que os aguarda aconteça. *Dias de Um Futuro esquecido*, faz referência direta aos acontecimentos da 2ª Guerra Mundial, nos lembrando dos campos de concentração para Judeus, aqui utilizados para mutantes, comparando a humanidade como um grupo fascista, por não tolerar as diferenças e criar mecanismos para o extermínio de uma raça.

Figura 1 - Super Aventuras Marvel “Dias de Um Futuro Esquecido – X-Men” (1986)



Fonte: Lee (1986).

No Filme dos X-Men 2014 sobre o mesmo título da HQ *Dias de Um Futuro Esquecido*, a história possui algumas diferenças, com Wolverine retornado ao passado, ao invés da jovem Kitty, lá ele precisa unir Magneto e Charles Xavier em um momento que não podiam estar mais separados, para deter sua antiga colega de equipe Mística, que em busca de vingança pretende assassinar o cientista e criador de sentinelas, Bolivar Trask, responsável pelo assassinato de seus amigos mutantes. No momento final do filme, vemos Magneto fazer um discurso emocionante sobre a discriminação em que sua “espécie” foi exposta, enquanto ele discursa, imagens do futuro aparecem mostrando um extermínio brutal de mutantes pelas garras dos futuros robôs sentinelas. Em sua fala magneto diz o seguinte:

Vocês construíram essas armas para nos destruir! Por quê? Porque tem medo dos nossos dons? Porque somos diferentes? A humanidade sempre temeu aqueles que eram diferentes. [...] E aos meus irmão e irmãs mutantes por aí, eu digo o seguinte. Chega de se esconderem, chega de sofrimento, vocês viveram nas sobras com vergonha e com medo por tempo demais, saiam, juntem-se a mim, lutemos juntos em uma irmandade de nossa espécie, um novo amanhã, se inicia hoje! (X-MEN DIAS DE UM FUTURO ESQUECIDO, 2014).

Na HQ *A Canção do Carrasco* de 1996, um vilão dos X-Men libera um vírus na atmosfera chamado *Legado*, o vírus afeta inicialmente apenas portadores do gene “x”, ou seja, mutantes, os portadores do vírus perdem o controle de seus poderes e definham até morrer, o vírus legado é uma alegoria simbólica do vírus da AIDS, comparando os acontecimentos fictícios que ocorreram após o surgimento do vírus Legado com os fatos reais que procederam o surgimento da AIDS em nossa realidade.

Na ficção, por um grande período de tempo, apenas mutantes são contaminados pelo vírus *Legado*, por esse motivo a população não dava a mínima para a busca de uma cura, até que a primeira humana é contaminada pela doença, deixando a espécie humana ainda mais hostil e repleta de ódio, culpando os mutantes pelo surgimento do vírus, muito parecido com o que ocorreu quando a AIDS, pois quando essa doença surgiu os homossexuais levaram a culpa, sendo considerados por muitos como o grande grupo não apenas de risco, mas transmissor. Foi nesse período que a doença ficou denominada como a “praga gay”. Segundo Monteiro (2014, p.1) grande parte da população da época parecia feliz com o vírus.

No nosso mundo "real" a AIDS, a princípio, era vista como uma doença que atacava apenas homossexuais ou pessoas com comportamento de risco - Leia-se aí pessoas ditas "promíscuas", prostitutas e viciados em drogas injetáveis. Apesar de causar apreensão

nessa fase inicial, a maioria das pessoas não se importava muito com a doença. Muitos, inclusive, a consideravam uma benção, pois, segundo elas, num pensamento tão preconceituoso que causa nojo, a AIDS eliminaria aquelas pessoas que sequer deveriam fazer parte da sociedade. E então a AIDS saiu dos becos nos quais se confinava para atingir não só essas minorias, como a população em geral, causando pânico e comoção.

O ódio a um determinado grupo e a indiferença a eles, permitiu que seus corpos e saúde fossem negligenciados pelos órgãos governamentais Estadunidenses, após o surgimento dos vírus da AIDS, configurando uma humanidade ainda ignorante e desrespeitosa, para não dizer fascista, no ponto de vista da tolerância daqueles que são diferentes e que fogem aos padrões normativos de sociedade. Como podemos constatar, a ficção nas HQs dos X-Men, novamente se apropriou de uma história real para tratar do tema do preconceito, aqui mais acentuado como dizemos hoje como homofobia, o ódio por homossexuais. Apesar de enorme semelhança entre os contextos, os quadrinhos trouxeram a cura do vírus *Legado*, diferentemente da AIDS que ainda não possui uma cura. Na história o Dr. Henry McCoy, o X-Men conhecido como Fera encontra a cura, mas para que todos sejam salvos um sacrifício deve ser feito, quem fosse o portador inicial da cura morreria no processo, emitindo no ar logo em seguida a cura efetiva para salvar toda a humanidade, sendo assim o mutante e também X-Men Colossus se sacrificou para salvar a todos.

Figura 2 - Os Fabulosos X-Men Nº 390 (2001)



Fonte: Lee (2001).

Em *Deus Ama, O Homem Mata* (2003) os X-Men mais uma vez são alvo do ódio dos humanos, para com a raça mutante. Desta vez, liderados pelo reverendo William Stryker, um grupo de extermínio, intitulado Purificadores, começa a assassinar mutantes, inclusive crianças com o gene X desperto, que os faz também mutantes. Mas o plano de William vai além, sua intenção é o extermínio global da raça mutante, para isso ele precisa da mente mais poderosa, a do Professor X.

Figura 3 - X-Men Deus Ama, o Homem Mata (2003)



Fonte: Lee (2003).

William Stryker é um fanático religioso, acredita que os mutantes são uma raça criada por demônios, seu ódio ao diferente fez com que ele assassinasse o próprio filho e esposa. Um homem sem nenhum coração, e sentimentos empáticos, que faz de tudo para alcançar seus objetivos. Seus homens que pensam assim como ele, são encarregados de sequestrar o Professor X, o maior telepata do mundo, e assim o fazem. Sendo assim os X-Men, se unem a Magneto, seu maior inimigo até então, para descobrir o que aconteceu com o Professor X e evitar que os mutantes sejam devastados da Terra de uma vez por todas.

Para entender a rivalidade entre os X-Men e o “vilão” Magneto é de suma importância resgatar as origens e histórias tanto de Magneto quanto do Professor X. Eric (Magneto) é judeu, ele desperta seus poderes de magnetismo após ver seus pais sendo assassinados em um campo de concentração durante a 2ª Guerra Mundial. Seu rancor pela raça humana começa a partir desse fato fatídico, quando viu seu povo ser exterminado pelo ódio antissemita, que explodia na Europa. Após sobreviver ao genocídio Judeu, Eric foi caçado como mutante, porém, despertando seu potencial conseguiu eliminar todos que tentaram atravessar seu caminho, iniciando uma cruzada entre a raça mutante contra a raça humana. Para Eric, os mutantes são o novo estágio da evolução humana, portanto sua espécie deve herdar a Terra, e quanto mais rápido, melhor, mesmo que sejam necessárias a violência e a força para isso. Magneto sabe que a humanidade teme e odeia aquilo que é diferente e que nunca deixaram sua espécie viver em paz e harmonia, portanto não acredita em paz entre humanos e mutantes.

Já Charles Xavier é mutante com propósitos pacíficos, diferente de Magneto que foi caçado inúmeras vezes, e que conseqüentemente conhece apenas a violência como solução de problemas. Charles nasceu em berço de ouro, em meio a uma família de milionários, seu maior sonho é que os mutantes possam viver em paz com os humanos, para isso ele funda o “Instituto Xavier para jovens super dotados”, onde treina secretamente um grupo de mutantes, ensinando-os a controlarem seus poderes e os usarem apenas para fins benéficos, recriminando todo e qualquer tipo de violência. O papel do grupo é de proteger tanto sua espécie, quanto os humanos, deste modo, os X-Mens sempre interferem nas ações e ideais de Magneto, criando um combate extenso e exaustivo no qual os únicos perdedores das causas citadas são eles mesmos.

A aliança entre o grupo de Magneto chamada de Irmandade de mutantes e os X-Men, só acontece quando a espécie deles está à beira da extinção. Porém, após mais 50 anos de incansáveis batalhas nos quadrinhos, Xavier e Magneto finalmente se uniram em um proposito comum, criando

juntos uma nação mutante, a nação de Krakoa, antiga inimiga dos X-Men, que agora abriga todos os mutantes da Terra, um refúgio onde todos que lutaram durante décadas tenham um pouco de descanso, mas isso é história para outro momento.

O sucesso dos X-Mens não se deu apenas nas HQs, transportando suas histórias para as animações e para os cinemas. Nessas outras mídias artísticas, também partes da indústria cultural, os temas do preconceito e discriminação surgem de forma recorrente nas narrativas.

Em *X-Men* uma série animada produzida em 1997 e inspirada nas HQs dos heróis X-Men, no episódio 22 podemos acompanhar a história de uma outra X-Men, a personagem Vampira. Na história, o pai da mutante ao descobrir sobre a filha, a excomunga, em *Uma história da Vampira* (1997. 15min) o personagem diz: “Sangue do meu próprio sangue, uma mutante. Você é uma desgraça, fico envergonhado de ser visto com você. Você não é minha filha, não é mais”. A rejeição do diferente demonstra a dificuldade da nossa sociedade em aceitar, acolher, conviver, com aqueles fogem às características e ações ditas “normais”. Aqui vemos a rejeição de um pai ao descobrir que sua filha não é o que ele gostaria que fosse, podemos comparar essa rejeição com a rejeição de muitas famílias ao descobrirem que seus filhos são homossexuais, ou transexuais.

Assim como na animação, em nosso mundo real, vemos constantemente jovens serem escorraçados de suas casas, obrigados a frequentar sessões religiosas de “cura gay”, espancamentos nas ruas, tratamentos psicológicos como se fossem doentes, enfim a lista de violência contra essas pessoas que fogem as expectativas da família e da sociedade é enorme. Na escola, como dito anteriormente essas exclusões e perseguições são recorrentes, muitas vezes perpetradas por crianças que em suas ações fazem repercutir as crenças e ideário de seus pais. Mesmo direitos básicos de uma pessoa, como os direitos de ir vir, são negados completamente por uma sociedade que ainda se sente ofendida ao ver alguém supostamente gay circulando livremente nas ruas. Além dessa situação vemos outros inúmeros momentos de perseguição contra mutantes, no decorrer da animação que conta com 76 episódios, tudo como uma representação da realidade de nossa sociedade atual.

Na animação *X-Men Evolution*, (2002), acompanhamos um grupo de jovens mutantes, que ainda frequenta o colegial. A história conta com a versão jovem dos X-Mens, Ciclope, Jean Grey, Spyke, Kitty Pride, Vampira e Noturno. E mostra Charles Xavier, Wolverine e Tempestade como professores da escola para jovens super dotados. No colegial os insultos e discriminação são evidentes antes mesmo da existência de mutantes vir a público, com Scott Summers (Ciclope)

sofrendo ataques por estar sempre usando um óculos escuro. O personagem Ciclope possui uma deficiência visual devido seus poderes que concentram uma quantidade infinita de energia cinética nos olhos, sem os óculos escuros Scott pode lançar rajadas de energia capazes de matar um ser humano ao abrir os olhos.

Scott é o principal alvo dos valentões da escola, porém, não é o único dos X-Mens que sofre com a discriminação e o fato de ser diferente do restante da humanidade, o também mutante Kurt Wagner (Noturno), para ser aceito pela sociedade precisa infinitamente usar um relógio que cobre sua verdadeira aparência, um ser felpudo de pele azul, de apenas três dedos e cauda, tendo que passar todos os dias do colegial sendo uma pessoa que não é. A situação desses jovens piora bastante quando a existência dos mutantes é declarada e suas identidades vem a público.

Os adolescentes do Instituto Xavier, são completamente rejeitados por todos na escola, recebendo ataques verbais, psicológicos e até físicos, recebidos com extrema violência na escola, mas especificamente no episódio *Opinião Geral* (2002), a equipe de mutantes precisa provar que não são uma ameaça para as pessoas, e é quando os familiares dos alunos não mutantes irão decidir se eles são dignos ou não de frequentar escolas públicas. Neste contexto de opressão e preconceito, os jovens têm seu direito à educação negado por breve momento, e sua liberdade de frequentar espaços públicos é ameaçada, iniciando uma segregação mutante por uma grande parte da sociedade. A animação conta 52 episódios repletos de lutas sociais e simbólicas no campo dos direitos civis e humanos.

Em relação as obras cinematográficas, a discriminação aparece de uma forma mais velada, porém, presente em todos os filmes. *X-Men 2* é uma tentativa de adaptação da HQ “Deus Ama, O Homem Mata”, infelizmente não conta com metade da carga simbólica que a história original possui, o ódio pelos mutantes de William Stryker não consegue convencer, com a discriminação sendo pouco problematizada no decorrer do filme.

No filme *X-Men O Confronto Final* de 2006 é abordado o tema da “Cura mutante”, especialistas dizem ter encontrado a cura para as mutações na ficção, ou seja, afirmam que as mutações na verdade são uma doença, que precisa ser imediatamente extirpada da humanidade, em nossa realidade, volta e meia vemos grupos tentando promover a “Cura Gay”, e acabam a realizando procedimentos bizarros, especialmente os psicológicos. Em alguns países que ainda permitem esse tipo de prática, muito disseminadas pelas Igrejas, insistindo na premissa de que a homossexualidade é uma doença.

O tema da cura mutante é abordado inicialmente na HQ *Surpreendentes X-Men: Superdotados* (2013), história de Joss Whedon e John Cassady, fazendo uma alegoria simbólica das ainda afirmações preconceituosas de que ser gay é uma doença, colocando o diferente como alguém que precisa de tratamento, tentando o obrigar a ser padrão como se deve ser, como a sociedade espera, e isso vai além das sexualidades, tratando todos aqueles diferentes, como ou pecadores, aleijados, desajustados, inferiores, rebeldes, ou tudo aquilo que diverge da sociedade patriarcal, homofóbica e racista que conhecemos.

No filme ao ser questionada sobre a cura a X-Men Ororo Munroe (Tempestade), Negra, Mulher e Líder do grupo por um longo tempo nas HQs, símbolo de representatividade e empoderamento diz: “Não professor, não podem nos curar, sabe porquê? Por que não há nada a ser curado, nada de errado, com nenhum de nós aliás”, afirmando que não existe cura para uma doença que não existe. Os mutantes nasceram assim, esse é o normal tal como as pessoas que compõe a comunidade LGBTQ+ nasceram assim, mas que por conta do ódio e preconceito, são discriminadas caso escolham ficar com as pessoas que amam.

O simples fato de existir é uma afronta à sociedade, um erro para aqueles que não aceitam as mutações (as diferenças). Assim como na ficção, ser diferente não quer dizer que o mesmo esteja sendo um inimigo da humanidade, pelo contrário, nada o fizeram, apenas nasceram. Mesmo assim, são odiados por serem o que são, como se houvesse algo de errado com eles, algo considerando indecente, ofensivo, algo que se evitaria, e que infelizmente, causa “nojo” para alguns, os “mutantes” da vida real.

Permeados pelo ódio e a intolerância encontramos em comum às histórias desses personagens fictícios os inúmeros grupos da sociedade que estão à margem dela, e que sofrem, desde que nos entendemos como sociedade, por suas identidades, seja por serem negros, por serem mulheres, por serem pessoas com deficiência, por serem LGBTQ+, por serem judeus, entre outros, pois a lista é numerosa, assim como o ódio que a persegue.

Seja nas HQs obra original em que surgem os X-Men, nas animações ou nos filmes, os personagens sempre são assolados por ódio, intolerância, discriminação e preconceito. São comumente perseguidos e caçados, quando não assassinados pela humanidade que tanto se diz pacífica, mas que encontra inúmeras formas de atormentar os mutantes, seja por meio de experiências genéticas, de grupos de extermínio, até a criações de robôs perseguidores de genes mutantes. As narrativas dos X-Men retratam o cotidiano das minorias, mostrando através da

problematização do tema do preconceito, que devemos respeitar o próximo, independentemente de suas diferenças. A luta que os personagens travam contra seus inimigos, não é apenas uma luta física, mas sim uma luta simbólica e de representações, que busca a integridade humana de um povo que está cansado de sofrer pela intolerância.

O que se deve pensar é como todas as relações, inclusive aquelas que designamos como relações econômicas e ou sociais, organizam-se segundo lógicas que colocam em jogo, em ação, os esquemas de percepção e de apreciação dos diferentes sujeitos sociais, portanto as representações constitutivas do que se pode chamar de cultura, quer seja comum a toda uma sociedade, quer seja própria de um grupo determinando. (CHARTIER, 2002, p. 59).

Um grupo que busca, o respeito por serem quem são, por direitos garantidos e acima de tudo, por humanização dos seres que mesmo apesar de todo o mal que os assola, ainda resistem.