

NARRATIVAS PARA ESCOLARIZAÇÃO DA AVENTURA? RECORTES DE GÊNERO NA RECEPÇÃO A PERSONAGENS INFANTIS MIDIÁTICAS

Lucas Duarte Barbosa (UEM)

Rafael Campos Veloso (UEM)

Giuliano Gomes de Assis Pimentel (UEM)

E-mail: ra130159@uem.br

Resumo:

Escola de Aventuras é um projeto permanente ligado ao Programa PROESPORTE/UEM. Ao atuarmos no ODS (objetivo de desenvolvimento sustentável) 5 - igualdade de gênero e empoderamento feminino - observamos a necessidade de saber quais personagens são mais recebidas quando o tema é esporte de aventura. Ao dialogarmos com escolares, os resultados foram a presença de personagens de softpower japonês e estadunidenses muito presentes e também relacionados com lançamentos cinematográficos de 2025.

Palavras-chave: Imaginário; Recreação; Personagens; Aventura.

1. Introdução

A Escola de Aventuras é um projeto de extensão da Universidade Estadual de Maringá que age em conjunto ao Grupo de Estudos do Lazer (GEL), com ações diversas, sendo uma delas especialmente voltada para combate às desigualdades de gênero no acesso à educação para o lazer.

Para tanto, uma forma de mediação educativa é a recreação, que é uma técnica (*poiesis*) de ludificação de interações humanas no tempo livre e, para tanto, articula dimensões materiais e imateriais da cultura. No contexto da escolarização da aventura, o modelo praxiológico do projeto determina que a atividade seja atravessada por narrativas (Awad e Pimentel, 2025).

Narrativa é a forma na qual o recreador utiliza para ambientar junto a uma história o processo do criar de uma atividade, visando desenvolver uma atmosfera lúdica (Awad e Pimentel, 2025). O compromisso social do projeto implica elaborar as

narrativas segundo necessidades identificadas na realidade. Quando se trata do acesso à aventura, uma das barreiras é a desigualdade de acesso das meninas a esse conteúdo. Uma das estratégias de solução foi o levantamento das personagens que permeiam o imaginário das crianças na qual essas atividades serão aplicadas.

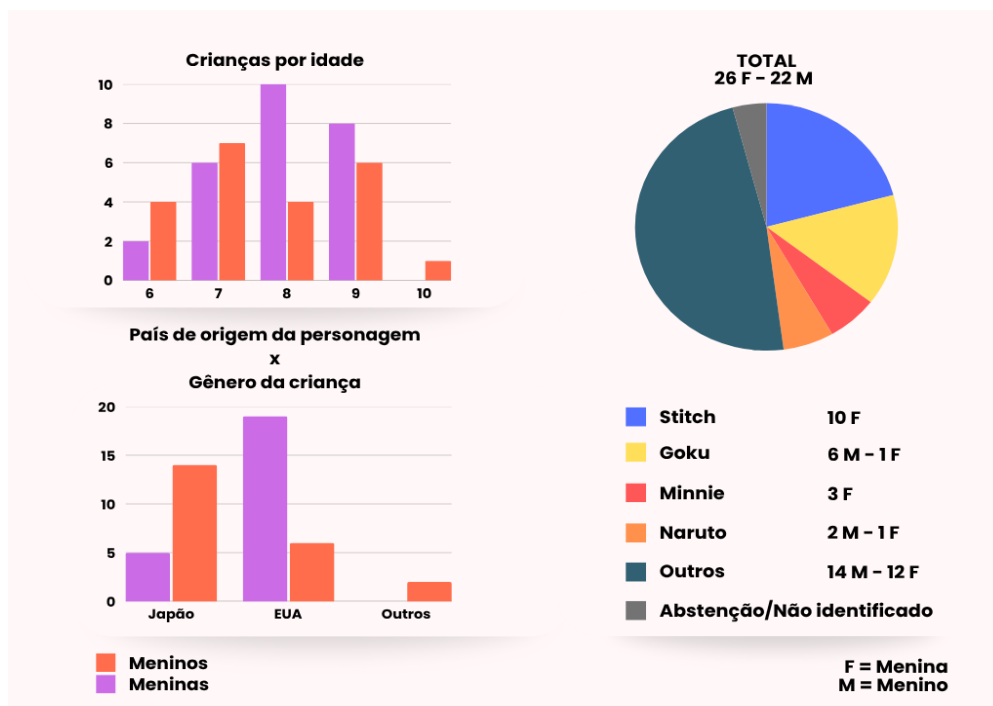
2. Metodologia

A intervenção é realizada dentro do Colégio de Aplicação Pedagógica da UEM, o CAP. Lá, realizamos pesquisa de opinião espontânea com crianças do fundamental I, de seis a dez anos. Entrevistamos 48 crianças, 26 meninas e 22 meninos. A questão norteadora foi: “Qual personagem é seu favorito que te lembre aventura?”. A resposta foi analisada por idade e gênero da criança.

3. Resultados e Discussão

Os resultados estão apresentados em uma composição de dados por idade, gênero e procedência da personagem, conforme ilustramos na Figura 1.

Figura 1. Tabulação da pesquisa espontânea



Fonte: Tabulação organizada em gráficos de pesquisa espontânea com crianças do fundamental I, 2025.

Como apresenta Aupitak (2023), as narrativas comumente estão entorno da mulher como donzela a ser resgatada. As narrativas funcionam também como forma de disciplinar os corpos (Foucault, 2013) pela visualidade. Por outro lado, as narrativas que destoam dos regimes de visualidade (Portugal, 2011) fomentam novos saberes da construção que desestabilizam normas de gênero (Storino, 2017).

Assim sendo, podemos compreender que pode ser produtora manter uma frequência de análises dos lançamentos que interessam às crianças e também os animes que elas gostam. Compreender quais as possibilidades ajudariam no desenvolvimento de narrativas já com as ferramentas utilizadas pelo projeto. O personagem Stitch, por exemplo, pratica surfe, que é uma das práticas ensinadas pela Escola de Aventuras. Cabe, de forma crítica, analisar a possibilidade de uso desse personagem e compreender com mais perguntas qual a recepção e ressignificação que as crianças fazem ao associarem-na à aventura.

Avante, no entrejo entre pesquisa e extensão, com auxílio da matriz analítica de Moya-Mata (2013), poderemos identificar padrões e abrir espaço para formulações de atividades com caráter decolonial, feminista e anti-racista. Ao identificar quais personagens estão presente no imaginário infantil, o trabalho de ensino fará mais sentido para as crianças junto de suas mediações culturais (Barbero, 1997).

4. Considerações

Abrem-se horizontes para novas pesquisas em relação ao que melhor irá se relacionar com a realidade das crianças na qual o projeto aplica suas atividades. A atualização constante desses dados poderá ajudar, nos anos seguintes, a acompanhar as rápidas mudanças das mídias e dos personagens presentes nesses imaginários, também compreender quais personagens irão persistir.

Referências

AUPITAK, Thanong. Feminist Quest Heroine: Female Superheroines and Deconstruction of Male Heroism. **REDEN. Revista Española de Estudios Norteamericanos**, v. 5, n. 1, p. 109–127-109–127, 2023.

AWAD, Hani Z. A. ; PIMENTEL, Giuliano G. A. Atividades recreativas para a vida toda: proposição de um modelo para ação e reflexão da recreação. In: MOREIRA, Evando Carlos; MOREIRA, Raquel Stoilov Pereira; REVERDITO, Riller Silva. (Org.). **Esporte e lazer para a vida: do direito à experiência vivida**. Várzea Paulista/SP: Fontoura, 2025, p. 103-120

BARBERO, Jesus Martin. Dos meios às mediações. **Rio de Janeiro: UFRJ**, 1997.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Leya, 2013.

MOYA-MATA, Irene et al. Estereotipos de sexo y raza en las imágenes de los libros de texto de educación física en primaria. **Retos**. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, n. 23, p. 14-18, 2013.

PORTUGAL, Daniel B. O realismo entre as tecnologias da imagem e os regimes de visualidade: fotografia, cinema e a “virada imagética” do Século XIX. **Discursos fotográficos**, v. 7, n. 11, p. 33-54, 2011.

STORINO, André Luiz Bernardo; AMARO, Ivan. Desenho animado, gênero e sexualidades: “A hora da aventura” e as narrativas dissidentes na escola. **Revista Brasileira de Pesquisa (Auto) biográfica**, v. 2, n. 6, p. 596-614, 2017.