

UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DO MOVIMENTO
HUMANO

SILVIO ROSSI FILHO

**SUPER-HERÓIS E EDUCAÇÃO PARA O LAZER: uma proposta pedagógica nas
aulas de Educação Física**

Piracicaba
2018

SILVIO ROSSI FILHO

SUPER-HERÓIS E EDUCAÇÃO PARA O LAZER: uma proposta pedagógica nas aulas de Educação Física

SUPERHEROES AND EDUCATION FOR LEISURE: a pedagogical proposal in Physical Education classes

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do curso de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano, da Faculdade de Ciências da Saúde - Universidade Metodista de Piracicaba/UNIMEP, como requisito final para obtenção do título de Mestre em Ciências do Movimento Humano. Linha de pesquisa: Pedagogia do Movimento e Lazer.

Orientadora: Profa. Dra. Cinthia Lopes da Silva

Piracicaba
2018

Ficha Catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNIMEP
Bibliotecária: Marjory Harumi Barbosa Hito - CRB-8/9128.

R831s	<p>Rossi Filho, Silvio</p> <p>Super-heróis e educação para o lazer : uma proposta pedagógica nas aulas de Educação Física / Silvio Rossi Filho. – 2018.</p> <p>148 f. : il. ; 30 cm.</p> <p>Orientadora: Profa. Dra. Cinthia Lopes da Silva.</p> <p>Dissertação (Mestrado) – Universidade Metodista de Piracicaba, Ciências do Movimento Humano, Piracicaba, 2018.</p> <p>1. Educação Física Escolar. 2. Ensino Fundamental. 3. Lazer - Super-Heróis. I. Silva, Cinthia Lopes da. II. Título.</p> <p>CDU – 796</p>
-------	--

*SUPER-HERÓIS E EDUCAÇÃO PARA O LAZER: uma proposta pedagógica
nas aulas de Educação Física*

SILVIO ROSSI FILHO

Dissertação de Mestrado defendida e aprovada em 20 de fevereiro de 2018, pela Banca Examinadora constituída pelos Professores:

Prof. Dr. Guanis de Barros Vilela Junior – Presidente - UNIMEP

Profa. Dra. Eline Tereza Rozante Porto - UNIMEP

Prof. Dr. Odilon José Roble – UNICAMP

Profa. Dra. Cinthia Lopes da Silva - Orientadora - UNIMEP

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por todas as bênçãos que já recebi e irei receber, pois sei que nunca me abandonarás.

Agradeço aos meus pais, Silvio e Bete, por todo incentivo aos estudos, ao apoio logístico e financeiro desde o começo dessa jornada em 2013 na graduação, possibilitando assim, a realização dos meus sonhos.

À minha querida noiva Thaís por me levantar nos momentos difíceis de cansaço e por me compreender nos momentos de stress, dando força e incentivo fundamentais para a realização dos estudos.

Aos meus amigos do GELC, por toda ajuda e companhia, sempre me incentivando, foi muito bom conviver com todos vocês nestes últimos anos, ocasionando uma aprendizagem muito rica.

À todos os meus professores, da educação básica, do boxe chinês, da graduação e pós graduação, que contribuíram para a minha formação.

Aos funcionários da UNIMEP, especialmente da Secretaria de Curso de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano e da Secretaria Integrada de Pós-Graduação por sempre esclarecerem minhas dúvidas e resolverem os problemas.

À secretaria de Educação do município de Capivari-SP, em especial a secretária Marília e a supervisora Juliana por confiarem na proposta pedagógica do presente estudo, permitindo assim, a realização da mesma na rede de ensino. E principalmente, à direção da escola “A” (Andréia, Sheila e Luciana) e da escola “B” (Dona Eva, Alexandra e Adriana), por todo apoio pedagógico, logístico e material fundamentais para a realização do trabalho.

Aos alunos participantes da pesquisa e seus responsáveis por confiarem na proposta pedagógica do presente estudo.

À Capes pelo apoio financeiro na pós graduação, e ao PROUNI pelo apoio financeiro na época da graduação.

Aos integrantes da banca, Profa. Dra. Eline Tereza Rozante Porto e Prof. Dr. Odilon José Roble, por dedicarem seu tempo nesta leitura e contribuir com esta pesquisa.

Agradeço especialmente, à Cinthia, minha orientadora, por acreditar e até brigar por mim, por sua paciência, e me guiar neste caminho acadêmico que se iniciou lá em 2014 com a Iniciação Científica durante minha graduação e culminou neste momento de defesa de mestrado.

Resumo

Falta de conteúdos diversificados, desinteresse por parte dos alunos e falta de intervenção pedagógica nas atividades desenvolvidas, são fatores que promovem o afastamento dos alunos nas aulas de Educação Física escolar, gerados por uma tradição pedagógica que tem como base valores como a competição e o individualismo. Paralelo a isso, os super-heróis são um sucesso cultural (principalmente para o público infanto-juvenil) viabilizados pelos meios de comunicação de massa, sendo associados a produtos e atividades que fazem parte do contexto do lazer. Portanto, considerando a forte presença cultural supracitada dos super-heróis no cotidiano das crianças e jovens do Brasil, os mesmos foram trabalhados nas aulas de Educação Física-Ensino Fundamental numa proposta pedagógica pautada nos valores da educação para o lazer e da Educação Física plural, em busca de viabilizar aos alunos a construção e produção de novos conhecimentos a respeito das práticas corporais e conteúdos do lazer. Sendo assim, o objetivo de tal pesquisa foi a elaboração, realização e análise de uma proposta pedagógica de inclusão do tema dos super-heróis nas aulas de Educação Física-Ensino Fundamental, no sentido da educação para o lazer. Os procedimentos metodológicos utilizados foram compostos por pesquisa bibliográfica e de campo, caracterizando este estudo como qualitativo e quantitativo. Foram realizadas e analisadas quantitativamente 10 experiências pedagógicas junto a alunos dos 2ºanos (quatro classes), 3ºanos (três classes), e 4ºanos (três classes) do Ensino Fundamental de duas escolas públicas de Capivari-SP e para uma das turmas realizamos a análise qualitativa. No total foram 08 aulas de Educação Física para cada classe. O registro da pesquisa de campo foi realizado a partir do diário de campo para fazer as anotações sobre o processo pedagógico. Utilizou-se também as técnicas de observação participante e questionários. Concluímos que por meio da proposta pedagógica houve conhecimentos construídos pelos alunos sobre a cultura corporal, sobre os conteúdos do lazer (em especial o manual), reciclagem de jornais e sobre valores éticos e morais inspirados nos super-heróis como altruísmo e cooperação. Além disso, outros resultados se destacaram como: 1) para alguns alunos a dança na escola é considerada um conteúdo optativo e/ou correspondente ao gênero feminino, 2) outros consideram os super-heróis e as super-heroínas como uma referência de beleza, 3) há também os que possuem preferência pelo Coringa (vilão) ao invés do Batman ou Superman (super-heróis), 4) Resistência inicial por parte de alguns alunos com a proposta pedagógica, pois o interesse nas aulas de Educação Física era focado no conteúdo futebol, 5) a aula 07 “Luta de super-heróis” foi a que teve maior aceitação entre as turmas, 6) as atividades e jogos cooperativos propiciaram um ambiente favorável à convivência e integração.

Palavras-chave: Super-Heróis; Lazer; Educação Física Escolar; Ensino Fundamental; Cultura, Educação.

Abstract

Lack of diversified contents, disinterest on the part of the students and lack of pedagogical intervention in the developed activities, are factors that promote the students' absence in the classes of School Physical Education, generated by a pedagogical tradition which is based on values such as competition and individualism. Parallel to this, superheroes are a cultural success (mainly among children and teenagers) enabled by the mass media, being associated to products and activities that are parts of the leisure context. Therefore, considering the strong cultural presence mentioned above of the superheroes in the daily lives of children and young people in Brazil, they were used as tools in Physical Education classes - Elementary Education in a pedagogical proposal based on the values of education for leisure and plural Physical Education, aimed at enabling the students the construction and production of new knowledge about the body practices and contents of leisure. Therefore, the goal of this research was the elaboration, realization and analysis of a pedagogical proposal of inclusion of the superheroes theme in the Physical Education classes – Elementary Education, in the sense of the education for leisure. The methodological procedures used were composed of bibliographical and field research, characterizing this study as qualitative and quantitative. Were realized and analysed quantitatively ten pedagogical experiences with students from the 2nd year (four class), 3rd year (three class), and 4th year (three class) of the Elementary Education from two public school in Capivari-SP and for one of the classes we accomplish a qualitative analysis. In total, were 08 Physical Education classes for each class. The written record of the field research was accomplished based on the field diary where the notes about the pedagogical process were made. Participant observation techniques and questionnaires were also used. We have concluded, by means of the pedagogical proposal, that there was knowledge built by the students about body culture, leisure contents (especially the manual), recycling of newspapers and about ethical and moral values inspired by the superheroes such as altruism and cooperation. In addition, other results stood out as: 1) for some students the dance in the school is considered an optional content and / or corresponding to the feminine gender, 2) others consider the superheroes and super-heroines as a reference of beauty, 3) there are also those who have a preference for the Joker (villain) instead of Batman or Superman (superheroes), 4) Initial resistance on the part of some students with the pedagogical proposal, since the interest in the classes of Physical Education was focused in the soccer content, 5) The class 07 "Fight of superheroes" was the one that had greater acceptance between the classes, 6) The activities and cooperative games propitiated an environment favourable to living together and integration.

Key-words: Superheroes, Leisure, School Physical Education, Elementary Education, Culture, Education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
1.1 Objetivo.....	16
1.2 Contribuições da pesquisa.....	16
2 MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA	17
3 ASPECTOS CULTURAIS E HISTÓRICOS DOS SUPER-HERÓIS	22
3.1 Super-heróis como produção cultural.....	22
3.2 Origem, desenvolvimento e a relação dos super-heróis com os contextos culturais.....	28
3.3 Elementos culturais e super-heróis.....	38
4 EDUCAÇÃO FÍSICA E SUPER-HERÓIS: a educação para o lazer no âmbito escolar.....	45
4.1 A Educação Física escolar nos anos iniciais do Ensino Fundamental.....	45
4.2 Sobre a educação para o lazer.....	49
4.3 Educação para o lazer e super-heróis: uma proposta pedagógica.....	55
5 LAZER, EDUCAÇÃO FÍSICA E SUPER-HERÓIS NA ESCOLA: descrição de experiências pedagógicas.	68
5. 1 Critério para a Análise Final.....	68
5. 2 Resumo da proposta pedagógica na escola “A”	71
5.2.1 <i>Resumo da experiência pedagógica no 3ºA.....</i>	73
5.2.2 <i>Resumo da experiência pedagógica no 3ºB.....</i>	75
5.2.3 <i>Resumo da experiência pedagógica no 3ºC.....</i>	76
5.2.4 <i>Resumo da experiência pedagógica no 4ºA.....</i>	78
5.2.5 <i>Resumo da experiência pedagógica no 4º B.....</i>	80
5.1.6 <i>Resumo da experiência pedagógica no 4º C.....</i>	83
5.3 Resumo da proposta pedagógica na escola “B”	85
5.3.1 <i>Resumo da experiência pedagógica no 2ºB.....</i>	86
5.3.2 <i>Resumo da experiência pedagógica no 2ºC.....</i>	87
5.3.3 <i>Resumo da experiência pedagógica no 2ºD</i>	89
5.3.4 <i>Resumo da experiência pedagógica no 2ºE.....</i>	91
5.4 A turma escolhida para a análise final: 3º ano A da escola “A”	93

6 ANÁLISE FINAL	98
6.1 Aula 01 – Treinamento de super-heróis	99
6.2 Aula 02 – Missão dos super-heróis.....	106
6.3 Aula 03 – Fantasia de super-heróis.....	112
6.4 Aula 04 – Teatro de super-heróis.....	118
6.5 Aula 05 – Recrutamento de super-heróis	123
6.6 Aula 06 – Coreografia de super-heróis.....	127
6.7 Aula 07 – Luta de super-heróis	130
6.8 Aula 08 – Avaliação Final.....	134
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	139
REFERÊNCIAS	141
ANEXO 1	147
ANEXO 2	148

1 INTRODUÇÃO

Essa pesquisa foi desenvolvida em consequência e inspiração da participação de um projeto de Iniciação Científica viabilizado pela Universidade Metodista de Piracicaba - UNIMEP, no período de agosto de 2014 a julho de 2015. O título do projeto de Iniciação Científica foi “Histórias em quadrinhos de super-heróis: educação para o lazer no âmbito escolar”. Na 13ª Mostra Acadêmica viabilizada pela UNIMEP em 2015, ocorreu o 23º Congresso de Iniciação Científica, e esse trabalho obteve destaque, classificando-se em primeiro colocado entre os bolsistas PIBIC na área de Ciências Humanas e Sociais.

É inegável o sucesso dos super-heróis como produção cultural. A indústria de super-heróis é um negócio de grande porte, elas faturam bilhões de dólares (como nos filmes do Homem-Aranha, por exemplo). Séries baseadas em super-heróis são bem-sucedidas. Em todo planeta, há vários tipos de mercadorias envolvendo os personagens, como camisetas, roupas de cama, canecas etc. (KNOWLES, 2008). Por mais que uma pessoa não tenha nenhuma simpatia com o gênero, seja ela por meio de histórias em quadrinhos, filmes, desenhos ou jogos eletrônicos, seria incapaz de ignorar alguns personagens consagrados nesse entretenimento, tais como Batman, Super-Homem (Superman), Homem-Aranha, Mulher-Maravilha, Hulk, Capitão América, dada sua fama de alcance mundial (RAMOS, 2008). Para Tardeli (2011, p. 122), “Os super-heróis chamam a atenção das crianças e dos adolescentes porque são capazes de se divertir, de estimular sua criatividade e imaginação, de enriquecer os valores culturais, além de estabelecer projeções de papéis sociais”.

A forte presença cultural dos super-heróis americanos no Brasil é bem significativa, filmes como “Os Vingadores”, “Os Vingadores: a era de Ultron”, “Capitão América: guerra civil”, “Batman vs. Superman: a origem da justiça” e “Homem-Aranha” (até a presente data da pesquisa) estão dentro das 20 maiores bilheterias do país em todos os tempos (SILVA, 2016). Em específico ao século XXI, entre as 20 maiores bilheterias de cinema até 26 de março de 2015, cinco filmes de super-heróis estão dentro da lista, sendo três deles nas dez primeiras colocações, com destaque novamente ao filme da Marvel “Os Vingadores (2012)”, na segunda colocação (HERMSDORFF, 2015). Ao analisarmos as dez maiores bilheterias do ano de 2016 no Brasil, entre as dez primeiras colocações, seis filmes são da temática dos super-heróis, chegando inclusive, na primeira e segunda colocação com os filmes “Capitão América: guerra civil” e “Batman vs Superman: a origem da justiça” (MELO, 2016).

Essa forte presença dos super-heróis americanos no universo infantil brasileiro é tão considerada que hospitais de tratamento para câncer infantil utilizam os personagens como estratégia para o tratamento, seja como visitas de adultos fantasiados de super-heróis para alegrar o ambiente (PRÓ-SAÚDE, 2016), seja para colocar cápsulas temáticas dos personagens nas embalagens de quimioterapia (LENHARO, 2013) e até confeccionar máscaras para radioterapia (FONTENELE, 2017). Como exemplo, deixaremos uma resposta incisiva de um médico sobre as sessões de radioterapia com a máscara tradicional e pós máscara confeccionada dos personagens, segundo ele:

As crianças têm bastante energia e ficam agitadas. Por isso, muitas vezes é necessária a aplicação de anestesia geral diariamente durante todo o tratamento, o que torna as sessões de radioterapia mais demoradas e complicadas. Infelizmente, para as crianças o conceito da máscara é assustador porque ela é branca e de aspecto estéril”, explicou o médico radio-oncologista, Marco Antônio Costa Campos de Santana, que teve a ideia e desenhou os super-heróis (FONTENELE, 2017, p.1).

Figura 1. Máscaras de super-heróis para radioterapia.



Fonte: Fontenele (2017)

Essa presença cultural possui tanto impacto, que “a ANVISA (Agência Nacional de Vigilância Sanitária) retirou seu veto ao uso de imagens de super-heróis e distribuição de brindes em propagandas destinadas ao público infantil, como forma de atrair a atenção da criança” (WARKENTIN, 2015). Outro aspecto que esclarece essa presença dos super-heróis americanos na cultura brasileira, em especial nas crianças, é quando ocorrem as festas de carnaval, em que a maioria das fantasias das crianças tendem a ser de super-heróis (BARBOSA, 2016).

No início do ano letivo de 2017, já era evidente que os super-heróis estavam presentes na vida dos alunos da rede municipal de ensino de Capivari-SP, principalmente por parte dos meninos. São mochilas, estojos, cadernos, tênis, garrafinhas de água enfim, tudo relacionado aos super-heróis da Marvel ou da DC. Entretanto, essa evidência ficou ainda maior na tarde de 24 de fevereiro de 2017, uma sexta-feira, véspera do feriado prolongado de carnaval.

Neste dia, a direção da escola “B¹” liberou que os alunos pudessem vir fantasiados devido ao carnaval, além disso, os mesmos teriam dez minutos a mais de recreio que conteria serpentinas para se divertirem. A maioria dos meninos fantasiados presentes na escola estava vestido de super-heróis da Marvel ou da DC. Nem todos os alunos vieram fantasiados, mas cerca de 75% dos alunos estavam com algum tipo de fantasia, sendo esmagadora a maioria de roupas relacionadas aos super-heróis.

Podemos observar, Batmans, Supermans, Lanternas-verde, Capitão América, Homens-Aranhas, Hulks, Homens de Ferro etc. Meninos que não vieram vestidos de super-heróis possuíam fantasias relacionadas à polícia, ao exército, e outros vieram com camisa de super-heróis. Em minoria, tinham algumas fantasias como o Peter-Pan, jogadores de futebol, e de um monstro. No caso das meninas, fantasias de princesas e fadas tomaram conta da festa, não encontramos meninas fantasiadas de super-heroínas no período da tarde, apenas no período da manhã, sendo poucas que vieram de Mulher Maravilha.

Outra data que ficou notório tal presença cultural na mesma escola, foi no dia 11 de agosto de 2017, ou seja, na véspera do dia dos pais. Neste dia, o corredor principal da escola no qual viabiliza o acesso às salas de aulas, estava completamente preenchido por homenagens dos alunos aos seus respectivos pais. Todas as homenagens tinham como tema os super-heróis, como por exemplo, colocando a foto do pai no corpo do Superman, frases como

¹ Na seção “2 Métodos e Técnicas de Pesquisa”, será esclarecido que a pesquisa foi realizada em duas escolas (“A” e “B”).

“Quando pequeno achava que meu pai era um super-herói. Hoje eu tenho certeza”; “Papai, sei que muitas vezes faço você subir pelas paredes, mas saiba que aos meus olhos você é meu maior super-herói”; “Pai ... você é meu super-herói. Neste dia especial quero que você saiba o quanto eu te amo. Que tenha um dia super feliz”. Além disso, ocorreu uma apresentação presencial na quadra da escola dos alunos para seus pais com a música “Pai, meu super-herói” de autoria da banda Turminha do Tio Marcelo. No encerramento, cada aluno entregou para seu pai (ou responsável) uma medalha confeccionada de material E.V.A (Espuma Vinílica Acetinada) com o símbolo do Superman com a frase: Super pai.

Portanto, considerando à forte presença cultural supracitada dos super-heróis no cotidiano das crianças e jovens do Brasil, em específico de Capivari-SP, os mesmos poderiam ser trabalhados no Ensino Fundamental (nesse caso, na disciplina de Educação Física) numa proposta pautada nos valores da educação para o lazer de Marcellino (2004)? Para que possa ocorrer uma ação mais contundente a tal problemática, devemos esclarecer primeiramente alguns problemas que a sociedade brasileira enfrenta na Educação Básica, em específico na Educação Física escolar.

Segundo a pesquisa de Neri et. al. (2009), o principal motivo estatístico da evasão de alunos no Ensino Fundamental se refere a falta de interesses, assim, os estudantes (e em boa parte seus responsáveis), não conseguem enxergar benefícios que a educação formal pode viabilizar no pleno desenvolvimento pessoal, o preparo para o exercício da cidadania e a qualificação para o mercado de trabalho. Em específico na Educação Física escolar, os estudos de Tenório e Lopes da Silva (2013) buscam refletir sobre os fatores que resultam na não participação dos alunos nas aulas da disciplina. Essa não participação não se refere aos alunos que não estão presentes fisicamente na escola, seja por falta ou por evasão, mas aos estudantes que durante as aulas da disciplina se recusam a participar do que é proposto pelo professor, ou preferem somente assistir às aulas.

Os autores tem como resultado que os principais fatores que levam a tal desinteresse nas aulas de Educação Física são: 1) O trabalho focado apenas no conteúdo esportivo, ignorando outras manifestações da cultura corporal como as ginásticas, as danças e as lutas, ou seja, há falta de conteúdos diversificados nas aulas, e 2) Falta de intervenção pedagógica nas atividades desenvolvidas, ocorrendo por exemplo o “rola bola” em que o professor apenas distribui o material (bolas, cordas) para os alunos decidirem o que fazer, em outras palavras, a disciplina vira praticamente um momento de recreação, e 3) desinteresse por parte dos

alunos, causado principalmente no Ensino Médio por consequência dos dois motivos anteriores.

Podemos fazer uma relação com as considerações de Tenório e Lopes da Silva (2013) com relação à educação para o lazer de Marcellino (2004), pois uma pessoa que não teve acesso ao conhecimento da cultura corporal, tendo conhecido apenas um conteúdo da Educação Física escolar (no caso o esporte), pode desconhecer uma gama de possibilidades de práticas corporais que poderia usufruir como atividade no contexto do lazer, e dependendo do caso até como profissão.

Um dos valores da democratização do lazer que Marcellino (2007b) relata é sobre diversificar os conteúdos culturais do lazer (manuais, artísticos, intelectuais, turísticos, físicoesportivo e sociais), entretanto, se a escola, no caso a Educação Física escolar, tendo como especificidade o trabalho dentro do conteúdo cultural físicoesportivo do lazer, e além dessa especificidade que pode ocasionar a total ignorância dos outros cinco conteúdos culturais do lazer, propicia que muitos professores de Educação Física trabalhem ao longo do Ensino Fundamental e Médio apenas com o esporte, em especial com quatro modalidades coletivas, o famoso “quarteto fantástico” (futebol, voleibol, basquetebol e handebol), restringindo assim o conhecimento da cultura corporal. Nessa perspectiva, Tenório e Lopes da Silva (2013) argumentam que:

[...] há uma tradição pedagógica que tem como base valores como a competição e o individualismo e acaba dando lugar a atitudes agressivas, em função de comportamentos competitivos e frustrantes, pois deixa de lado a satisfação pela participação, afastando aqueles que se sentem menosprezados por não conseguirem vencer (2013, p. 75).

Sendo assim, o impacto da tradição pedagógica supracitada por Tenório e Lopes da Silva (2013), acarreta diretamente implicações para o lazer das pessoas por toda sua vida, pois “É comum conhecermos alguém que atribui a desvalorização às práticas corporais devido às experiências negativas tidas na escola, relacionadas com o esporte, quando teve algum tipo de frustração decorrente de atitudes preconceituosas ou tristeza por sentimento de inferioridade (p. 75)”.

Ao considerarmos os problemas da Educação Física escolar relatados por Tenório e Lopes da Silva (2013), podemos esclarecer as contribuições de Daolio (1994), propondo uma Educação Física plural, que busca ampliar o conhecimento dos alunos a respeito das práticas

corporais (jogos, esportes, lutas, danças, ginásticas). A finalidade dessa proposta é atingir todos os alunos, sem discriminação de técnicas corporais, gênero, biotipo etc., ou seja, recusando o binômio igualdade/desigualdade para compará-los. Assim, o objetivo de tal abordagem é viabilizar aos alunos o acesso ao conhecimento das manifestações da cultura corporal, de modo a ganhar autonomia na escolha das práticas corporais para além da escola, existindo assim, uma relação com a educação para o lazer.

Diante das discussões e questionamentos acima, a finalidade de tal pesquisa é a elaboração de uma proposta pedagógica acerca dos super-heróis com finalidade da educação para o lazer e realização da mesma no Ensino Fundamental nas aulas de Educação Física.

Na seção “Métodos e técnicas de pesquisa”, fazemos a descrição metodológica e descrevemos como foram realizados o levantamento bibliográfico, a ação pedagógica, a pesquisa de campo e sua análise.

Na seção “Aspectos culturais e históricos dos super-heróis” abordamos primeiramente uma discussão sobre o conceito de cultura com base nos estudos da Antropologia. Nela relatamos as contribuições de Santos (2006) e Geertz (2008), em específico ao conceito de cultura que norteia todo nosso trabalho. Após isso, discorremos sobre a discussão da produção cultural dos super-heróis, relatamos suas origens e sua relação com o contexto cultural da época de sua criação, assim como, suas relações em momentos de crise e instabilidade da sociedade norte-americana no decorrer das décadas do século XX e início do século XXI. Por fim, apresentamos elementos culturais presentes nos enredos e personagens de super-heróis na contemporaneidade.

Na seção “Educação Física e super-heróis: a educação para o lazer no âmbito escolar”, abordamos as contribuições da Educação Física na perspectiva cultural para os anos iniciais do Ensino Fundamental, com base nas considerações de Daolio (1994; 2006a; 2006b; 2006c), Santos (2002), Nista-Piccolo e Moreira (2012) e também dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997). Em seguida, relatamos sobre as considerações da teoria do lazer de Marcellino (2004) e sua relação com a educação. Por fim, com base nas contribuições dos autores supracitados do presente estudo, construímos uma proposta pedagógica acerca dos super-heróis e da educação para o lazer no âmbito escolar.

Na seção “Lazer, Educação Física e super-heróis na escola: descrição de experiências pedagógicas” foi registrado os dados coletados no dia a dia da pesquisa de campo nas duas

escolas em que as aulas foram ministradas, por meio do formulário B (questionário) e das anotações do diário de campo; e o resumo da experiência pedagógica nas 10 classes participantes; além de apresentar o critério de escolha para a Análise Final, e a classe escolhida para a Análise Final: 3º ano A da escola “A”.

Na seção “Análise Final” foi realizada a análise qualitativa da experiência pedagógica no 3ª ano A da Escola “A”, especificamente, com destaque para os significados produzidos pelos alunos no decorrer das aulas. Por último, apresentamos as considerações finais dos resultados obtidos na pesquisa.

1.1 Objetivo

Objetivo Geral: Elaborar, realizar e analisar uma proposta pedagógica para o Ensino Fundamental nas aulas de Educação Física acerca dos super-heróis com finalidade da educação para o lazer.

Objetivos específicos:

- 1) Analisar o material bibliográfico acerca dos super-heróis, Educação Física escolar e a educação para o lazer;
- 2) Comparar quantitativamente os dados obtidos nas classes e anos do Ensino Fundamental em que a proposta elaborada foi aplicada;
- 3) Analisar os significados produzidos nas aulas ministradas acerca dos conteúdos das mesmas para uma das turmas participantes da pesquisa.

1.2 Contribuições da pesquisa

Gerar novos conhecimentos sobre o agir pedagógico a partir de um fenômeno cultural que é amplamente difundido no contexto brasileiro, nesse caso, os super-heróis norte-americanos, podendo assim, vir a ser uma referência para outros estudos e experiências pedagógicas em aulas de Educação Física, assim como para o processo pedagógico em diferentes escolas no contexto brasileiro.

2 MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA

Essa é uma pesquisa-participante aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa - CEP/Plataforma Brasil - CAAE: 67893117.0.0000.5507. Os procedimentos metodológicos utilizados foram compostos por pesquisa bibliográfica e de campo, caracterizando este estudo como qualitativo e quantitativo. Esse tipo de estudo, segundo Minayo (1994, p.22), trabalha com o “(...) universo de significados, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”. A pesquisa quantitativa foi complementar, de modo a identificar o quantitativo das respostas dos alunos coletadas por meio de formulários A (inicial) e B (final).

No levantamento bibliográfico, realizou-se uma investigação acerca dos super-heróis e a educação para o lazer no âmbito escolar, que se constituiu a primeira fase da pesquisa. Utilizamos as bibliotecas da UNIMEP e UNICAMP, a partir de livros, artigos, dissertações e teses e também a base de dados Scielo, periódicos da CAPES, e Google Acadêmico. Tivemos como palavras-chave: Super-Heróis, Lazer, Educação Física Escolar, Ensino Fundamental, Cultura, Educação.

Para a pesquisa bibliográfica, foram adotadas as diretrizes metodológicas apresentadas por Severino (2007), segundo o autor, ela deve dar-se em cinco fases: análise textual, análise temática, análise interpretativa, problematização e síntese pessoal.

A pesquisa de campo foi realizada junto a quatro classes (turmas) dos segundos anos, três dos terceiros, e três dos quartos anos do Ensino Fundamental de duas escolas públicas da rede municipal de Educação de Capivari-SP. O motivo de escolha por essas escolas é por conveniência, dado que o professor que é também o pesquisador possui, vínculo empregatício nas escolas.

No total, participaram 180 alunos. Todos os alunos participantes e seus responsáveis preencheram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – do comitê de ética em pesquisa da Universidade Metodista de Piracicaba. Para os alunos que se recusaram a participar da pesquisa, participaram das aulas do mesmo modo como os alunos participantes, devido às aulas serem parte do conteúdo de uma disciplina obrigatória da Educação Básica, no caso a Educação Física, porém seus dados, não farão parte do corpo do texto da pesquisa e de suas possíveis publicações em artigos, palestras, livros, congressos, etc.

Critério de inclusão para o participante:

- 1) Assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – do comitê de ética em pesquisa da Universidade Metodista de Piracicaba.
- 2) O seu responsável assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – do comitê de ética em pesquisa da Universidade Metodista de Piracicaba.
- 3) Não faltar mais do que 25% das aulas da pesquisa.
- 4) Estar em uma classe que no mínimo 50% dos alunos irão participar da pesquisa.

Critério de exclusão para o participante:

- 1) Não Assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – do comitê de ética em pesquisa da Universidade Metodista de Piracicaba.
- 2) O seu responsável não assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – do comitê de ética em pesquisa da Universidade Metodista de Piracicaba.
- 3) Faltar mais do que 25% das aulas da pesquisa.
- 4) Estar em uma classe que no máximo 49% dos alunos irão participar da pesquisa.

A pesquisa foi realizada nas escolas “A” e “B”. A escola “A” é uma escola de tempo integral, localizada em um bairro periférico da cidade de Capivari-SP. Em termos de infraestrutura, a mesma possui biblioteca, sala de informática, salão para práticas corporais, quadra poliesportiva com cobertura, sala de artes e 12 salas de aula. No ano letivo de 2017, houve 15 turmas de alunos do primeiro ao quinto ano, sendo três para cada ano, com exceção aos segundos anos que possuem quatro turmas. Em média as turmas possuíam cerca de 25 alunos por sala, com exceção aos 4ºanos que possuíam cerca de 30 alunos

Já a escola “B”, fica localizada no centro da cidade de Capivari-SP. Em termos de infraestrutura, a mesma possui biblioteca, sala de informática, quadra poliesportiva com cobertura, piscina e 10 classes de aula. No ano letivo de 2017, houve 20 turmas do segundo ao quinto ano, sendo cinco para cada ano. Em específico aos 2ºanos, as turmas possuíam cerca de 25 alunos por sala.

Na pesquisa, todas as classes tiveram um total de oito aulas (duas por semana) na disciplina de Educação Física. O registro da pesquisa de campo foi realizado a partir do diário de campo para fazer as anotações sobre o processo pedagógico. Essas anotações tiveram como base a técnica da observação participante de acordo com Minayo (1994), e o uso de

formulários A e B, com questões dissertativas a serem respondidas pelos alunos. Segundo Minayo (1994):

A técnica de observação participante se realiza através do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado para obter informações sobre a realidade dos atores sociais em seus próprios contextos. O observador, enquanto parte do contexto de observação, estabelece uma relação face a face com os observados. Nesse processo, ele, ao mesmo tempo, pode modificar e ser modificado pelo contexto. A importância dessa técnica reside no fato de podermos captar uma variedade de situações ou fenômenos que não são obtidos por meio de perguntas, uma vez que, observados diretamente na própria realidade, transmitem o que há de mais imponderável e evasivo na vida real. (1994, p. 59).

Dessa forma, os registros no diário de campo feitos a partir da técnica de observação participante, foram de acordo com o trabalho em categorias, como relata Minayo (1994). Assim, os registros anotados corresponderam às observações feitas pelo professor-pesquisador a partir das manifestações dos alunos em aula, considerando as categorias específicas abaixo:

- A) Conhecimento sobre a cultura corporal
- B) Conhecimento sobre super-heróis
- C) Interesse pelas aulas da pesquisa

As perguntas do questionário inicial (formulário A) que foi entregue aos alunos na primeira aula, correspondem a questões como: 1. Você já conhecia ou já leu alguma das histórias em quadrinhos dos super-heróis e super-heroínas, assistiu algum filme, jogou algum jogo de videogame, tem ou teve algum brinquedo ou fantasia? 2. O que você acha dos super-heróis ou super-heroínas?

No questionário que foi entregue aos alunos ao término das 8 aulas (formulário B) as entrevistas tiveram as seguintes questões: 1. Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis? 2. Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis? 3. O que você aprendeu nas aulas de Educação Física do projeto de super-heróis?

As aulas foram elaboradas de acordo com os princípios da perspectiva cultural da Educação Física escolar (DAOLIO, 1994) e da educação para o lazer (MARCELLINO, 2004) no contexto dos super-heróis. Os principais pontos da perspectiva cultural da Educação Física a serem considerados são:

- 1) Atingir todos os alunos, sem discriminação de gênero, biotipo e técnicas corporais;
- 2) O processo de ensino e aprendizagem deve abarcar todas as formas da chamada “cultura corporal” (jogos, esportes, danças, ginásticas, lutas), ao mesmo tempo incluindo todos os alunos.

Com relação à educação para o lazer, tivemos como propósito viabilizar aos alunos o acesso a conhecimentos para que possam ao longo da vida usufruir de atividades do contexto do lazer, a partir de um olhar crítico e criativo acerca dos conteúdos do lazer e seus gêneros.

O método de ensino considerado foi de acordo com Rodrigues Júnior e Lopes da Silva (2008), que consistiu no encontro e confronto de conhecimentos entre professor e alunos, ocorrendo tentativas de identificar a compreensão inicial dos mesmos construída a partir de suas experiências vividas e confrontar tais conhecimentos com as produções científicas. Os tópicos de construção para o planejamento das aulas tiveram objetivo, conteúdo, materiais utilizados, procedimento e avaliação.

A construção das aulas será detalhada na seção 4.3 Educação para o lazer e super-heróis: uma proposta pedagógica, (p. 51 à p.64).

A forma de avaliação para identificar a compreensão dos alunos acerca dos conteúdos desenvolvidos nas aulas foi por meio da aplicação dos formulários A e B. Além desse recurso, também utilizamos os dados do diário de campo, no qual o professor-pesquisador realizou anotações a partir de suas observações realizadas durante as aulas, complementando assim, os dados identificados com os formulários.

Para isso, utilizamos o método de análise dos dados hermenêutico-dialético de Minayo (1994). Esse método se constitui nas seguintes fases:

Primeira fase (determinações fundamentais): análise do contexto sócio-histórico no qual faz parte o grupo da pesquisa, levando em conta características geográficas do grupo, classe social, história, política.

Segunda fase (encontro que realizamos com os fatos surgidos na investigação): subdividida em três etapas:

- a) Ordenação e quantificação dos dados: um mapeamento de todos os dados obtidos no campo, nesse caso, dos formulários A e B e as anotações do diário de campo.
- b) Classificação dos dados por meio de categorias específicas sendo:
 - A) Conhecimento sobre a cultura corporal;
 - B) Conhecimento sobre super-heróis;
 - C) Interesse pelas aulas da pesquisa;

c) Análise Final: foi a finalidade de fazer uma articulação com os dados obtidos com os referenciais teóricos da pesquisa bibliográfica, “assim promovemos uma relação entre o concreto e o abstrato, o geral e o particular, a teoria e a prática” (MINAYO, 1994, p.79).

A análise Final (etapa “C” da fase 02) foi realizada na classe que obteve maior aceitação da proposta pedagógica da pesquisa. O motivo da escolha de tal classe para essa análise foi a turma que manifestou ao longo das aulas uma avaliação positiva da mesma, favorecendo uma maior exploração e interlocução com o referencial teórico estudado. Isso, no entanto, não invalida a oportunidade de investigação futura ou maior exploração dos dados nas demais turmas participantes da investigação.

O critério de escolha da turma está detalhado na seção “5.1 Critério para a Análise Final” (página 65). Nele, foram levados em consideração os dados do diário de campo (etapa qualitativa) mais os dados quantitativos do formulário B referentes às perguntas: 1) Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis? 2) Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?

O motivo da escolha dessas duas perguntas para o critério da turma que obteve mais aceitação da proposta pedagógica são por elas fornecerem possíveis respostas que tratam diretamente sobre a opinião (aceitação ou rejeição) dos alunos no que se refere às aulas da pesquisa. Além disso, foi registrado o resumo das experiências pedagógicas de todas as classes participantes, levando em consideração, participação e o envolvimento dos alunos nas aulas, os discursos dos participantes referente a aceitação ou rejeição das aulas e se os objetivos das aulas foram ou não foram alcançados por uma determinada classe de alunos.

3 ASPECTOS CULTURAIS E HISTÓRICOS DOS SUPER-HERÓIS

3.1 Super-heróis como produção cultural

Os Super-heróis são cultura? Dependendo do conceito de cultura que uma pessoa tiver, isso pode soar bizarro ou cômico. No dicionário da língua portuguesa a palavra cultura significa:

1. Ato, efeito ou modo de cultivar. 2. O complexo dos padrões de comportamento, das crenças, das instituições, das manifestações artísticas, intelectuais, etc., transmitidos coletivamente, e típicos de uma sociedade. 3. O conjunto dos conhecimentos adquiridos em determinado campo. 4. Criação de certos animais, esp. microscópicos: cultura de germes (FERREIRA, 2000 p. 197).

Como podemos observar em tal dicionário, muitos significados são atribuídos ao conceito de cultura, sendo a maioria deles insuficiente para explicá-la. Em sua obra “O que é cultura?”, Santos (2006) esclarece que a palavra cultura possui origem latina e seu significado estava atribuído às tarefas agrícolas. O verbo *colere* do latim significa cultivar. Porém, o autor argumenta que pensadores romanos de outrora ampliaram tal significado, utilizando também para se referir ao refinamento pessoal, logo, a palavra tem como sinônimo até os dias atuais “educação elaborada de uma pessoa”. Sendo assim, para o conceito de cultura foram atribuindo vários significados, segundo Santos (2006, p. 21):

Cultura está muito associada a estudo, educação, formação escolar. Por vezes se fala de cultura para se referir unicamente às manifestações artísticas, como o teatro, a música, a pintura, a escultura. Outras vezes, ao se falar na cultura da nossa época ela é quase identificada com os meios de comunicação de massa, tais como o rádio, o cinema a televisão. Ou então cultura diz respeito às festas e cerimônias tradicionais, às lendas e crenças de um povo, ou a seu modo de se vestir, à sua comida a seu idioma. A lista pode ser ampliada.

Outros conceitos dessa lista que Santos (2006) aponta, e que já permeou o início das Ciências Sociais, é sobre o fato de classificar culturas em uma escala de evolução. Assim, a cultura considerada a própria marca da civilização (europeia) está no topo da escala evolutiva, sendo que outras sociedades (africanas, indígenas, por exemplo) estão em escala de selvageria, barbárie. Ou, ainda (como já mencionado), a existência de uma “alta cultura”, que corresponde às classes mais privilegiadas de uma determinada sociedade, tendo essas acesso facilitado ao domínio da linguagem, da ciência, da religião e da arte, dessa forma, pessoas que

não tiveram tal domínio e conhecimento, podem ser consideradas não-cultas (sem cultura), que por sua vez, na esmagante maioria, são pessoas de classes sociais com baixo poder econômico.

Não são esses conceitos de cultura que Santos (2006) adota em sua obra. Primeiramente, ele relata duas concepções de cultura circulantes no senso comum que são equivocadas. Para o autor “A primeira concepção de cultura remete a todos os aspectos de uma realidade social; a segunda refere-se mais especificamente ao conhecimento, às ideias e crenças de um povo (p.23)”.

O referido autor irá esclarecer que no primeiro caso há uma preocupação com todos os aspectos de uma realidade social, ou seja, a [...] “cultura diz respeito a tudo aquilo que caracteriza a existência social de um povo ou nação ou então de grupos no interior de uma sociedade”. Nesse sentido, o autor coloca como exemplos a cultura francesa, xavante, camponesa, asteca. Por conseguinte, Santos (2006) esclarece que mesmo esse conceito de cultura genérico é mais habitual quando se refere a grupos de pessoas (povos) e de realidades sociais em que partilhamos poucas características em comum, ou seja, bem diferenciada das nossas, seja qual for o sentido (filosofia, trabalho, organização da sociedade).

Já no segundo caso, “quando falamos em cultura estamos nos referindo mais especificamente ao conhecimento, às ideias e crenças, assim como às maneiras como eles existem na vida social” (SANTOS, 2006 p. 24). Dessa forma, Santos (2006) argumenta que também ocorre a referência à totalidade de característica de uma realidade social, pois não há como abordar conhecimento, ideias e crenças sem fazer alusão à sociedade insinuada. Porém, há uma exaltação no conhecimento e dimensões associadas. Neste caso, para o autor “a cultura diz respeito a uma esfera, a um domínio, da vida social (p. 25)”. Por exemplo, ao insinuar a cultura francesa, logo (segundo esse conceito), estamos fazendo menção a língua e literatura francesa, ao conhecimento artístico, filosófico e científico produzido na França.

Contudo, Santos (2006) esclarece que ambos os conceitos são equivocados pois eles entendem a cultura como uma realidade estacionada, parada. Para ele, as culturas humanas são dinâmicas. Mesmo no caso de eventos “tradicionalistas” (festas, jogos, lendas etc.) “não dizem nada por si mesmos, eles apenas dizem algo enquanto parte de uma cultura, a qual não pode ser entendida sem referência à realidade social de que faz parte, à história de sua sociedade (p. 47)”. Ou seja, mesmo esses eventos tradicionais não podem ser vistos como

imutáveis, sendo realizados sempre da mesma forma. Portanto, por mais que tais tradições de uma cultura possam ser identificadas, isso não significa que as mesmas não se modifiquem.

Portanto, para Santos (2006, p.44):

Cultura é uma dimensão do processo social, da vida de uma sociedade. Não diz respeito apenas a um conjunto de práticas e concepções, como por exemplo se poderia dizer da arte. Não é apenas uma parte da vida social como por exemplo se poderia falar da religião. Não se pode dizer que cultura seja algo independente da vida social, algo que nada tenha a ver com a realidade onde existe. Entendida dessa forma, cultura diz respeito a todos os aspectos da vida social, e não se pode dizer que ela exista em alguns contextos e não em outros.

Nessa perspectiva, Santos (2006) deixa claro que a cultura é um produto coletivo da vida humana, uma construção histórica. “Cada realidade cultural tem sua lógica interna, a qual devemos procurar conhecer para que façam sentido as suas práticas, costumes, concepções e as transformações pelas quais estas passam (p.8)”. Com isso, é necessário correlacionar sua pluralidade de procedimentos culturais com os contextos no qual são produzidos. Por isso, o privilégio em estudar as culturas é pelo fato de tal estudo contribuir para o entendimento dos processos de modificações que passam ou passaram as sociedades, inclusive as sociedades contemporâneas (SANTOS, 2006).

O autor esclarece que “o estudo da cultura assim compreendida volta-se para as maneiras pelas quais a realidade que se conhece é codificada por uma sociedade, através de palavras, ideias, doutrinas, teorias, práticas costumeiras e rituais (2006, p. 41)”. Ou seja, Santos (2006) irá argumentar que tal estudo tem como finalidade a busca pelo entendimento e compreensão do sentido que fazem concepções e práticas (arte, esportes, religião, ciência, tecnologia, política) para a sociedade que as vive. Por exemplo, “só se pode entender a importância das brincadeiras infantis estudando toda formação cultural que se dá às crianças e localizando-as dentro desta” (SANTOS, 2006, p. 42).

Com base na discussão acima apresentada por Santos (2006), no qual vários conceitos e concepções de cultura são circulantes nas sociedades, de modo a gerar mais complicações do que esclarecimentos, Geertz (2008) em sua obra “A interpretação das Culturas” procura uma linha teórica dentro da Antropologia Social chamada de Antropologia Interpretativa. Com isso, o autor relata que seus ensaios têm como intuito um conceito mais limitado e especializado de cultura. Dessa forma, o conceito de cultura que Geertz (2008) assume é:

O conceito de cultura que eu defendo, e cuja utilidade os ensaios abaixo tentam demonstrar, é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado (GEERTZ, 2008 p. 4).

Nessa perspectiva, o autor argumenta que a cultura constitui-se em estruturas de significados socialmente estabelecidos, em que as pessoas podem realizar certas tarefas como sinais de conspiração, podem se aliar, percebem insultos, dentre outras coisas. Ou seja, o ser humano é um enigma para outro.

Vamos imaginar uma partida do jogo de baralho-truco de dois contra dois. Ao receber as cartas, um dos membros de uma dupla realiza a contração da pálpebra. A mesma pode atribuir vários significados, dentre eles; 1) uma resposta fisiológica (“tique nervoso involuntário”), 2) um sinal para seu companheiro de equipe de modo a avisá-lo que possui boas cartas e 3) sinal para tal companheiro no sentido que os adversários percebam tal sinal e acreditem que um dos membros da dupla adversária possua boas cartas, mas, na verdade, a própria dupla sabe que não estão com cartas boas e querem ludibriar seus oponentes. Assim, os três movimentos são idênticos e se fossem observados numa câmara, ninguém poderia compreender e diferenciar o que é tique nervoso involuntário, sinal de boas cartas ou sinal de ludibriar os adversários. Nesse pequeno exercício de imaginação, podemos abordar as considerações de Geertz (2008) que “Contrair as pálpebras de propósito, quando existe um código público no qual agir assim significa um sinal conspiratório, é piscar. É tudo que há a respeito: uma partícula de comportamento, um sinal de cultura e finalmente um gesto (p. 5)”.

Para Geertz (2008), a cultura é pública porque o significado o é. Uma pessoa não pode piscar ou caricaturar a piscadela sem obter conhecimento do que é considerado uma piscadela ou como contrair, fisicamente, suas pálpebras. Nessa perspectiva, uma das finalidades da Antropologia que o autor relata é o alargamento do universo do discurso humano, no qual o conceito de cultura semiótico se adapta bem. Para ele:

Aprendemos isso quando chegamos a um país estranho, com tradições inteiramente estranhas e, o que é mais, mesmo que se tenha domínio total do idioma do país. Nós não compreendemos o povo (e não por não compreender o que eles falam entre si). Não nos podemos situar entre eles (WITTGENSTEIN apud GEERTZ, 2008, p.10).

Por conseguinte, Geertz (2008) argumenta que a cultura é um contexto, algo do qual os sistemas entrelaçados de signos (símbolos) interpretáveis podem ser descritos de forma inteligível, ou seja, descritos com densidade.

Geertz (2008) afirma que os seres humanos sem cultura seriam monstruosidades incontroláveis, com poucos instintos úteis e sentimentos reconhecíveis, além de possuírem nenhum intelecto, em outras palavras, um comportamento virtualmente ingovernável. O autor argumenta de tal maneira, pois “A cultura, a totalidade acumulada de tais padrões, não é apenas um ornamento da existência humana, mas uma condição essencial para ela — a principal base de sua especificidade (p.33)”. Com isso, o sistema de símbolos significantes (linguagem, ritual, arte, mito) para a comunicação, orientação e autocontrole, criou para a humanidade um ambiente ao qual ela foi obrigada a adaptar-se. Dessa forma, a cultura modelou e continua modelando a humanidade como espécie única, obviamente modela pessoas individualmente, assim, o que os humanos tem em comum é não serem criaturas subculturais imutáveis, ao mesmo tempo, não possuem um consenso de cruzamento cultural estabelecido.

Nessa perspectiva de conceito de cultura, no qual a humanidade constrói uma teia de significados que ela mesma tece, carregando no decorrer de sua história tradições, crenças, costumes, valores, tecnologia etc., podemos considerar que os super-heróis são uma produção cultural?

Para Reblin (2011), os super-heróis são uma alternativa humana de modificar a realidade, fazendo justiça com as próprias mãos quando a lei não resolve, de auxiliar a lidar com problemas como catástrofes naturais, terrorismo etc. Nisso, além dos super-heróis serem janelas do mundo real que carregam consigo inseguranças, instabilidades, as intencionalidades e as perspicácias da vida humana, seus enredos promovem não apenas sociedades na qual vivemos, mas aquelas também que tememos, almejamos, sonhamos e enxergamos com base em nossas experiências coletivas e particulares. Dessa forma, o autor afirma que:

O fato é que os super-heróis fazem parte da cultura em que vivemos. Eles são resultados dela. Fazem parte do nosso imaginário. Estão presentes na arte que contemplamos e nas mercadorias que consumimos. Como produto cultural, isto é, como expressão de nosso universo simbólico, de significados e de valores, os super-heróis trazem em suas narrativas tudo aquilo que nós conhecemos, acreditamos, pensamos, aspiramos, imaginamos e esperamos, ora de forma mais intensa, ora menos. As tecnologias existentes e projetadas, os princípios éticos e morais, a vida em sociedade, a moda e os costumes,

tudo pode ser encontrado nas histórias dos super-heróis (REBLIN, 2011, p. 56).

Ou seja, podemos citar a frase de Viana (2011, p.15) quando afirma que “Os super-heróis são produtos históricos e sociais como qualquer outra produção cultural”. Por sua vez, Reblin (2011) ainda esclarece que as narrativas de super-heróis são mitos modernos, sendo uma produção cultural interessante (atraente) na perspectiva humana por carregar um forte elemento de imaginação e criatividade na construção de suas aventuras. O mesmo autor aborda que “Os super-heróis emergem através do ato de se contar histórias sobre eles. Essas histórias constituídas pela imaginação e utilizam as estruturas míticas para adquirir forma. Elas sempre carregarão elementos do nosso universo de significados e valores (p.64)”. Com isso, por mais fantasiosa que seja a história, sempre haverá elementos que nós partilhamos e reconhecemos. Portanto, Reblin (2011) conclui que:

Por trás de toda história de super-herói, esconde-se uma compreensão acerca de nós mesmos e do mundo que vivemos. Não é à toa que as ciências humanas e as ciências sociais aplicadas têm-se voltado ao tema atualmente, mas o interesse ainda é parcial e muito recente (p.59).

Nessa mesma linha de raciocínio de Reblin (2011), Marques (2011, p. 93) relata que “As histórias em quadrinhos são partes da totalidade que representa a sociedade e, devido a isso, devem ser encaradas como uma rica fonte de pesquisa e leitura”. Dessa maneira, o autor parte do pressuposto que as histórias acabam expressando o contexto histórico da realidade que as cercava, com isso, as HQs em seus enredos ficcionais são reflexos do mundo real. “Mito, magia, religião e imaginação misturam-se nas histórias e nos concedem um retrato (às vezes, mais difuso e, outras, mais nítido; às vezes, mais consciente e, outras, menos) da sociedade em que vivemos e até, inclusive, da sociedade em que queremos viver (p.88)”.

Em um raciocínio semelhante a Marques (2011), Knowles (2008, p.242) coloca que “a junção entre ciência, moralidade e magia está sendo representada centena de vezes por mês nas revistas em quadrinhos e outros meios, mostrando-nos implicações do potencial sobre humano”. Por conseguinte, para o autor “Quer tenhamos percebido quer não, somos programados pela cultura pop. Televisão, cinema, *videogame* fazem parte de nossa consciência coletiva, talvez ainda mais que nossos próprios sonhos (p. 235)”. Portanto, ao considerarmos as colocações supracitadas, podemos relatar que os super-heróis são uma

produção cultural, mas qual sua origem como produção cultural? É o que vamos tratar a seguir.

3.2 Origem, desenvolvimento e a relação dos super-heróis com os contextos culturais

Segundo Viana (2011), a mitologia grega ou nórdica não serve para explicar a origem dos super-heróis (mesmo reconhecendo que vários super-heróis tem suas inspirações em tais mitologias), pois a sua origem está relacionada com experiências científicas e alienígenas. Ou seja, o autor esclarece que os “super-heróis, tal como conhecemos e com suas características definidoras, são produtos da sociedade moderna (p.19)”.

Com isso, Viana (2011) relata alguns motivos que levaram ao surgimento dos super-heróis, como avanços tecnológicos, a necessidade de pessoas mais fortes em períodos de crise, o individualismo da sociedade moderna, heróis de quadrinhos (Ex: Fantasma, Mandrake), dentre outros. Um desses períodos de crise foi a Segunda Guerra Mundial. Segundo o autor, as sociedades envolvidas tinham como necessidade heróis de carne e osso para os conflitos, e uma ficção com sobre-humanos com esperança na vitória, sendo que no mundo da ficção a vitória é garantida. Em seu texto, Viana (2011) cita alguns super-heróis como Capitão América e Superman, esse último esclarece que “Era a resposta americana ao nazismo e a sua ideologia de ‘raça superior’, e, ao mesmo tempo, um apelo ao homem comum para que seja forte e suporte todas as situações desfavoráveis (a crise da época), bem como um grito de liberdade inconsciente (p.20)”. Nesse raciocínio, o referido autor conclui que:

[...] o nascimento dos super-heróis foi produto da crise e da guerra, que criaram uma situação de desemprego, angústia, necessidade de soldados, de homens fortes. Isto ligado ao desenvolvimento tecnológico e o individualismo da sociedade moderna, além da existência de heróis em quadrinhos e alguns excepcionais, como o Fantasma e Mandrake, bem como a expansão científica na literatura, no cinema e nos quadrinhos, especialmente Flash Gordon, temos assim, os ingredientes necessários para a produção dos super-heróis (p.22).

Sendo assim, para Viana (2011), com a crise do capitalismo (grande depressão americana), conflitos derivados (Segunda Guerra Mundial), associados com heróis em quadrinhos (heróis em quadrinhos é um gênero diferente de super-heróis), individualismo, avanços e desenvolvimentos tecnológicos e científicos, com um “tempero” de ficção científica, auxiliaram para a construção desse novo gênero de aventura, os super-heróis.

Assim como Viana (2011), Vergueiro (2011) também argumenta que os super-heróis surgem antes de eclodir a Segunda Guerra Mundial. Ele relata que os super-heróis nascem nas histórias em quadrinhos (HQs) pelo fator da tecnologia. Ou seja, na época, as HQs era o meio de comunicação de massa que conseguiria produzir as aventuras dos personagens, suas habilidades, poderes, ficções, de modo que não caísse no ridículo ou ficasse aquém de um nível de credibilidade. Além de mencionar o fator econômico, pois além da tecnologia do cinema para a época, e o rádio não darem “conta do recado”, o orçamento para uma empresa investir em uma produção de uma HQ de super-herói era muita mais baixa e segura comparado a um orçamento de um filme, podendo o mesmo vir a fracassar.

Além do fator da tecnologia de comunicação de massa, Vergueiro (2011) argumenta que os Estados Unidos era um ambiente cultural fértil para a criação dos super-heróis, pois com base nas considerações de Rosenberg (2008), Vergueiro (2011) relata que os estudos sociais desse autor classifica dois tipos de cultura nos quais concentra as personalidades das pessoas, sendo as culturas coletivistas e as individuais. No que se refere às culturas coletivistas, a mesma tem como características que as pessoas cedam seus interesses e objetivos em prol de benefícios para o grupo social. É uma cultura que valoriza o relacionamento com os outros. O autor cita como exemplo países do Oriente Médio, asiáticos e latinos.

Por sua vez, as culturas ditas individualistas, localizadas no Reino Unido, Austrália e nos Estados Unidos, têm como características que os objetivos e interesses da pessoa tomam precedência sobre os do grupo. Assim enaltecem a autonomia, independência, autoconfiança, assertividade. Nesse raciocínio, Vergueiro (2011) irá argumentar que os super-heróis possuem mais sentido e desenvolvimento em culturas ditas individualistas, assim são considerados uma criação tipicamente da América do Norte (ou do contexto cultural anglo-saxão) pois, os Estados Unidos em meio a grande depressão e quase o início da Segunda Guerra Mundial buscava afirmar-se como potência mundial e os super-heróis das HQs “[...] refletiam os anseios do cidadão norte-americano em sua busca de auto afirmação, de ascensão social e de domínio do meio ambiente que os circundava” (VERGUEIRO, 2011, p. 146).

Vergueiro (2011) também esclarece que muitos produtores, artistas e editores das HQs tinha ascendência judaica, com isso, devido às consequências que os judeus sofreram na Segunda Guerra Mundial, principalmente por parte do nazismo, os mesmos tinham interesse na participação e intervenção dos EUA na guerra (fato que ocorreu em dezembro de 1941) e

isso refletia na criação dos enredos. Muitos criadores dos primeiros super-heróis trocavam seus nomes judaicos por nomes semelhantes a língua inglesa, tudo isso para facilitar a entrada no mercado de trabalho. O autor apresenta como exemplo Jerry (Jerome) Siegel e Joe (Joseph) Shuster ambos os criadores de Superman, que eram filhos de judeus imigrantes da Lituânia e Holanda, assim como Stan Lee, em que os pais imigraram da Romênia.

Do mesmo modo que Viana (2011) e Vergueiro (2011), para Knowles (2008) os super-heróis modernos ganharam vida em meio à grande depressão e no começo da Segunda Guerra Mundial. Isso ocorre pois a população estava com medo, e os super-heróis propiciaram conforto e certa fuga do mundo real. O autor relata que os primeiros super-heróis (como o Superman) enfrentavam como vilões gangsters, políticos corruptos, fascistas, ou seja, quem preocupava as pessoas naquele tempo, tanto que, após o ataque a Pear Harbor no dia 7 de dezembro de 1941, os personagens praticamente se tornaram mascotes dos militares americanos, e as HQs circulavam aos milhões durante a guerra, sendo uma leitura relevante para os soldados.

As imagens abaixo são algumas capas e requadros de histórias em quadrinhos de super-heróis no período da Segunda Guerra Mundial, e é nítido que os vilões são os políticos e soldados das forças do eixo, em especial Adolf Hitler.

Figura 2. Revistas de super-heróis durante a Segunda Guerra Mundial.



Fonte: Google imagens (2016) /palavras-chave: Superman vs Hitler², Capitão América vs Hitler³.

² Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=super+herois+criados+na+segunda+guerra+mundial&espv=2&biw=1360&bih=662&source=lnms&tbnm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwje--uB6OrRahUGgZAKHUWVDUcQ_AUIBigB#tbnm=isch&q=super+man+vs+hitler> acesso em jan. 2017.

Figura 03. Soldado lendo uma HQ de super-herói



Fonte: Texto – Os super-heróis conquistaram os norte-americanos e impulsionaram a indústria dos quadrinhos⁴, p. 48.

Nesse sentido, Knowles (2008) afirma que “só invocamos nossos deuses quando precisamos deles (p.24)”, nessa frase, o autor faz uma referência aos livros proféticos bíblicos em que os visionários repreendem várias pessoas que negligenciam o culto a Jeová quando seus silos estão com cereais em abundância. No final da década de 1980 houve um estouro de vendas das HQs causada pela Batmania, um reflexo do terror das cidades americanas ocasionado por proliferação de crack e violência de gangues, como também, o atentado terrorista às torres do World Trade Center no dia 11 de setembro de 2001.

Com base nas considerações de Viana (2011), Vergueiro (2011) e Knowles (2008), é notório que ambos chegam à conclusão que os super-heróis surgem em um período de instabilidade e insegurança para várias sociedades, como a crise econômica dos Estados Unidos (1929) e a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Seus enredos eram uma produção cultural, com elementos e valores das sociedades dessas épocas e contextos históricos. Após o

³ Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=super+herois+criados+na+segunda+guerra+mundial&espv=2&biw=1360&bih=662&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwje--uB6OrRAhUGgZAKHUWVDUcQ_AUIBigB#tbn=isch&q=capit%C3%A3o+america+vs+hitler> acesso em já, 2017

⁴ Disponível em:<http://www.santoandre.sp.gov.br/biblioteca/bv/hemdig_txt/141125017m.pdf> acesso em jan. 2017.

término da Segunda Guerra Mundial como ficou o universo dos super-heróis e sua relação com a cultura até os dias atuais?

O ditado popular que Knowles (2008) utiliza “só invocamos nossos deuses quando precisamos deles (p.24)”, faz toda relação com os super-heróis após o término da Segunda Guerra Mundial. Segundo Viana (2011) “A crise e a guerra fizeram emergir os super-heróis e, uma vez superada essa situação, os super-heróis perdem espaço. Se a crise gera os super-heróis, o fim da crise gera o fim dos super-heróis (p.22)”.

Para Vergueiro (2011), a sociedade norte-americana estava em tempos de prosperidade, com o desenvolvimento do comércio, o fortalecimento do consumo, ampliação de empregos, ocorrendo assim, a solidificação do modo de vida estadunidense. No entanto, o fato dos super-heróis terem combatido e vencido os políticos supermalfeitores do mundo real, levou-os a ficar em uma situação indefinida, restando-lhes combates com ladrões de carteiras, trapaceiros, em outras palavras, se tornaram vilões bem menos relevantes.

Viana (2011) aborda que durante essa época, do término da Segunda Guerra Mundial até meados da década de 1950, outros gêneros de personagens ganharam destaque no mundo dos quadrinhos, como por exemplo, a família Disney, Pato Donald e Mickey Mouse. Ramos (2008) comenta que as vendas de HQs de super-heróis caíram demais, obrigando editoras como a *DC Comics* a cortar gastos na produção de tais HQs, concentrando assim, seus investimentos em outras temáticas como ficção de horror.

Ademais, em meio a Guerra Fria, um fato a se destacar que Ramos (2008) aborda que quase liquidou de vez as HQs de super-heróis é sobre a publicação do livro *Sedução dos Inocentes*, do psiquiatra Frederick Wertham, em 1954. Para o autor (p. 61):

O trabalho de Wertham apresentava fortes críticas e denúncias contra os personagens mais famosos da *DC Comics*, tais como as histórias de Batman & Robin enfatizarem a homossexualidade, as histórias da Mulher- Maravilha serem uma apologia ao Lesbianismo e a alusão à técnica sexual conhecida como ménage-à-trois contida na relação Super-Homem / Lois Lane / Clark Kent. Em uma época em que os EUA estavam engajados na luta contra o Comunismo e na valorização da moral e dos bons costumes, tais exemplos eram inaceitáveis, mesmo não se tratando da verdade.

Com isso, o autor comenta que o senador americano Joseph Macarthy promoveu um “caça às bruxas” gerando o Código de Ética dos Quadrinhos (ou Comics Code Authority). Essa era uma ferramenta a “[...] qual o congresso dos EUA limitava toda a criatividade de

roteiristas e desenhistas de quadrinhos aquilo que julgavam pertinente (p. 62)”. Ou seja, Ramos (2008) relata que qualquer enredo que pudesse ferir ou não condizer com os padrões da sociedade americana simplesmente não possuía o código em sua publicação. Enredos de terror (vampiros, mortos-vivos, almas penadas, torturas) foram praticamente extintos do mercado.

Com a chegada dos anos de 1960, houve uma certa estabilização econômica nos EUA e na Europa, acarretando no aumento do poder aquisitivo da população, que por sua vez, aumentou o poder de consumo. Paralelo a isso, a população juvenil teve um crescimento populacional bem significativo, atraindo a atenção da indústria cultural, conseqüentemente, as HQs de super-heróis ganharam destaque novamente no mercado (VIANA, 2011).

Para Ramos (2008), desde a década de 1960 a Marvel adota em seus enredos de super-heróis, uma aventura em que os personagens superpoderosos (sejam eles heróis ou vilões), são atingidos e confrontados com os mesmos problemas reais de um cidadão comum no mundo contemporâneo. Ou seja, apesar de um super-herói possuir poderes sobre-humanos, o personagem é “[...] tão afetado pelos acontecimentos mundiais quanto uma pessoa normal e, mesmo possuindo mais poderes, muitas vezes se encontra incapaz de solucionar carências ou mazelas políticas, econômicas e / ou sociais (p.63)”. Com isso, Ramos (2008, p.79) esclarece que:

Questões presentes e controversas dos anos 60 e também da atualidade, tais como crises existenciais, morte, uso de drogas, segregação étnica, religiosa ou racial, epidemias, clones, luta contra o câncer e a aids e lutas de minorias impulsionaram a Marvel *Comics* ao posto de líder de vendas em um mercado altamente competitivo, fazendo com que a maioria das outras editoras de quadrinhos, inclusive a sua principal rival, a DC *Comics*, adaptasse parte de seus enredos para atender a demanda de leitores interessados em ler quadrinhos coerentes com suas realidades, onde os personagens expressassem dúvidas e opiniões similares a que seus leitores expressariam.

Vergueiro (2011) relata que um dos responsáveis por essa mudança nos enredos das HQs de super-heróis é Stan Lee, que tinha como receita na criação de seus personagens heróis que adquiriam poderes (preferencialmente) com base na ciência, com ênfase especial nos efeitos de radiação atômica. O autor argumenta que uma característica principal de Stan Lee é colocar nas aventuras “[...] a convivência com dificuldades existenciais, seja de motivação econômica, emocional, psicológica ou mesmo social (p. 155)”. Elaboramos um quadro abaixo

com base no raciocínio de Vergueiro (2011), nela temos alguns super-heróis criados com a participação de Stan Lee e seus respectivos problemas pessoais:

Quadro 1 – Super-heróis e problemas pessoais

SUPER-HERÓI (S)	PROBLEMA
Quarteto Fantástico (1961)	Heróis com poderes bem específicos, problemáticos com dificuldades de relacionamento em grupo, incertezas e até rejeição ao papel de herói (caso do personagem <i>o Coisa</i>).
Homem- Aranha (1962)	Enfrenta problemas de relacionamento com estudantes do colégio em que estuda, tem dificuldades financeiras de sustentar sua tia idosa e a si próprio, além de viver em estado de arrependimento e se culpando pela morte de seu tio Ben.
Hulk (1962)	É criado pela sabotagem de um agente soviético na exposição de raios gama durante um teste nuclear do Dr. Bruce Banner (o próprio Hulk daqui em diante), que se transforma quando raivoso, causando uma grande destruição, e por causa disso, é perseguido pelo exército dos Estados Unidos.
Homem de Ferro (1963)	“[...] empresário e milionário ligado a indústria de armamentos, e que, após ser aprisionado no Vietnã é forçado a colaborar com o inimigo na construção de uma armadura especial, consegue escapar ao construir uma armadura de ferro, embora com um grave problema de saúde devido a um estilhaço de granada alojado perto do coração (p. 155)”.
X-Man (1963)	Jovens que possuem poderes específicos bem diversos que são avaliados pelos humanos comuns como anomalias.
Demolidor (1964)	Jovem que ficou cego por produtos radioativos, com isso, ampliou bastante seus outros sentidos, porém, mesmo graduado em advocacia, não se sente confiante para declarar seus sentimentos a sua secretária, com medo da rejeição.

Fonte: VERGUEIRO (2011)

Com base nas informações do quadro acima, Vergueiro (2011) chega à conclusão que nos anos da década de 1960, era notório nos enredos das HQs de super-heróis os problemas

cotidianos que semelhantes ou idênticos aos que os leitores passavam no dia a dia, além de expressar momentos especificamente conflitantes dos Estados Unidos e do Mundo como a Guerra do Vietnã, aossado pela “[...] Guerra Fria e as crises entre as duas potências, pela contestação da juventude mundial, pelos movimentos de contra cultura, pelo movimento hippie, pela liberação feminina (p. 156)”.

Já na década de 1980, a sociedade dos EUA estava passando por problemas sociais provocado pela violência urbana, e com isso, obteve um sucesso de vendas de HQs de super-heróis. Isso ocorreu notoriamente no ano de 1986 com a HQ de Batman: O Cavaleiro das Trevas (KNOWLES, 2008). Segundo Knowles (2008), a HQ foi um reflexo brutal da violência urbana das cidades americanas, com várias propagandas cripto-fascistas e imagens sexualmente transgressíveis. Isso tinha muita significância para os jovens moradores de áreas pobres das cidades (principalmente latinos e negros), pois enfrentavam problemas parecidos em seus cotidianos. O autor aborda que como as cidades dos Estados Unidos estavam passando por momentos de crise existencial, ou seja, épocas que “os deuses aparecem”, e como argumenta Reblin (2011 p. 62), “o sucesso dos super-heróis e o lucro assombroso que eles provocam na sociedade contemporânea se deve justamente à carência de valores, à quebra constante de paradigmas, à individualização e à atomização das relações sociais no convívio cotidiano”.

Ao contrário de super-heróis da década de 1940 e 1950 centrados na dialética do bem contra o mal, Vergueiro (2011, p.159) descreve que a HQ Batman: O Cavaleiro das Trevas “É uma versão adulta, crítica, de um homem determinado a fazer valer sua noção de justiça, mesmo quando ela entra em choque com aquilo que as autoridades estabelecidas entendem como correto ou legal”. Dessa forma, o autor irá esclarecer que nesses enredos de HQs de super-heróis, os produtores acabavam quebrando a simples dialética comportada de heróis (100% bondade) contra o vilão (100% maldade) e seu modelo bem-comportado, colando em debate e reflexão, questões como abuso de poder, dependência química, discriminação racial.

Essa diferença entre os enredos dos super-heróis de antes da metade do século XX (em especial no período da Segunda Guerra Mundial) para pós metade de tal século, fica explícita nos argumentos de Radhe (2001) quando a mesma analisa o filme “Corpo fechado (*Unbreakable*, 2000) ”. Para a autora, o protagonista do filme (o herói) “nega sua invulnerabilidade, mergulhado numa profunda e angustiada solidão, ao contrário do herói da

modernidade que, mesmo só, utilizava seus poderes com naturalidade, imbuído de sua missão inquestionável (2001, p.40)”.

Tais características descritas acima, são para Radhe o que diferencia o herói moderno para o herói pós-moderno, em que os heróis da modernidade (durante a Segunda Guerra Mundial) combatiam solitários, mas com alegria e bravura. Em contrapartida, o herói pós-moderno “passa a questionar o que anteriormente lhe era natural: - Por que lutar sempre? Qual o sentido da existência de tamanhos poderes? Por que levar uma vida sempre oculta, ao contrário do homem comum (RADHE, 2001, p. 40)?”. Em outras palavras, a autora argumenta que:

O herói da modernidade enfrentava o perigo em ritmo acelerado, com fé e disposição de vencer, em histórias seriadas que não possuíam um final definitivo, mas encadeavam-se para novas aventuras e novos desafios. Na pós- modernidade, o herói se tornou amargurado de ter que sempre vencer e/ou provar sua invencibilidade (RADHE, 2001, p. 41).

Nessa linha de raciocínio da autora, Knowles (2008) coloca que se antes os super-heróis eram soldados em guerra contra o fascismo ou lutavam contra o crime organizado, “agora lidam com uma ansiedade maior – a sensação de impotência numa nova e tecnocrática ordem mundial (p. 237)”. Nesse sentido, podemos relatar que mais um desses momentos de crises que a sociedade americana e, por consequência, outras sociedades do globo passaram, foi no dia 11 de setembro de 2001.

Nesse evento, Vergueiro (2011) com base em Ramone (2007), discute que após o atentado ocorrido por terroristas no dia 11 de setembro de 2001, nas torres gêmeas do World Trade Center, em Nova York, as editoras de quadrinhos de super-heróis tiveram como reação inicial de solidariedade às vítimas, fazendo publicações de HQs de super-heróis socorrendo vítimas do atentado em que os lucros reverteriam para ajudar os atingidos pela tragédia ocorrida.

Ramos (2008) retrata que o Capitão América é um símbolo para a sociedade estadunidense e para a comunidade de super-heróis. No entanto, o personagem é anacrônico (basicamente sua origem é específica à Segunda Guerra Mundial), e precisa se adaptar continuamente às mudanças comportamentais da humanidade a qual defende. Sendo assim, após o lamentável ataque terrorista às torres gêmeas de Nova York, Vergueiro (2011) discute

que alguns heróis tiveram suas histórias redirecionadas após a tragédia, como exemplo o Capitão América. Para o autor:

Isso é até compreensível, quando são considerados super-heróis como o Capitão América, basicamente a representação viva do espírito norte-americano; em suas histórias, o personagem passou a enfrentar terroristas com frequência cada vez maior, firmando-se como defensor mesmo do *American Way of Life*, mas sem, no entanto, deixar de manter uma visão crítica sobre o papel das autoridades de seu país na gênese dos ataques contra o país, na medida em que estes últimos constituíam muitas vezes respostas a atrocidades cometidas pelo governo norte-americano (VERGUEIRO, 2011, p. 164).

Outro super-herói que Ramos coloca como exemplo é o Homem-Aranha que “[...] se deparou com o desastre de 11 de Setembro e, ao lado de outros heróis, procurou auxiliar as vítimas da tragédia, em uma edição especial marcada pela capa preta (2008, p.77)”. Assim, citamos mais uma vez a frase de Knowles (2008, p.24) que “só invocamos nossos deuses quando precisamos deles”, e no que se refere ao atentado terrorista ocorrido no dia 11 de setembro de 2001, o próprio Knowles (2008) argumenta que no mundo novamente viam-se bons e maus elementos, vítimas e vilões, assim pós 11 de setembro a sociedade dos EUA invoca a necessidade de algo ou alguém que salvasse o mundo civilizado de um mal sem rosto e sem nome, com potencial de provocar o caos instantâneo. Consequentemente, a indústria de HQs de super-heróis reagiu, fornecendo os super-heróis, que poderiam por ordem a um país aterrorizado e confuso.

Portanto, podemos considerar que os enredos das HQs de super-heróis são construídos com base na cultura de uma determinada sociedade em uma determinada época, e como aponta Vergueiro (2011, p. 167), essas HQs [...] ‘representam em geral, uma espécie de espelho dos anseios, incertezas, expectativas e visão de mundo dos seus leitores’. Sendo assim, quais elementos e valores dessas aventuras estão explícitos na contemporaneidade?

3.3 Elementos culturais e super-heróis

Para Vieira (2007), as histórias em quadrinhos “tradicionais” (dentre elas as de super-heróis), sofreram várias críticas ao longo da história, na qual, essas HQs obstruíam o ser humano de fazer uma auto reflexão, ignorando as contradições da sociedade, as diferenças de etnias, classes sociais e cultura. Contudo, o autor debate essas críticas argumentando que na contemporaneidade os enredos das HQs de super-heróis (e outros gêneros) demonstram as

imperfeições e males da época atual. Em outras palavras, se antes as HQs “tradicionais” possuíam uma característica de leitura ingênua e com remota diversidade de interpretações, atualmente seus enredos contém pontos para abordarem temas de ideologia, política, valores, tecnologia, propiciando uma reflexão sobre a própria sociedade e mundo que as criaram.

Em vista disso, Vieira (2007) coloca que os heróis em quadrinhos transformaram em foco de crítica e resistência a passividade do leitor, dessa forma, os enredos das HQs na contemporaneidade contém várias questões que são discutidas na sociedade atual. Os heróis foram se tornando “mais” humanizados e próximos do dia a dia das pessoas. Portanto, o autor esclarece que essas narrativas podem servir como material de estudo sobre a época e o contexto em que situam, e segundo Vieira (2007), quanto mais crítico e intelectualizado é o leitor, suas interpretações e visão reflexiva das mensagens são maiores, evitando o conformismo e possíveis manipulações do entretenimento.

Em relação às considerações de Vieira (2007), em que as histórias em quadrinhos (e também outras mídias como os filmes) de super-heróis são produções que contém elementos e valores relacionados a sociedade contemporânea, Rossi Filho, Origuela e Lopes da Silva (2016) ao analisarem uma história em quadrinhos com o título de “Essa garota é das minhas...” publicada pela Marvel/comics Panini/comics contida dentro da revista “A teia do Homem-Aranha 13 – A essência do medo”, no período de junho de 2012, tiveram como resultados cinco (5) temas (elementos e valores) da sociedade atual para serem discutidos na escola: 1) a compreensão do tempo e a velocidade que ocorrem os fatos na sociedade contemporânea, 2) as novas tecnologias, 3) a construção cultural do corpo 4) o imperialismo cultural e econômico controlado pelos Estados Unidos e 5) a questão dos valores (éticos e morais).

O primeiro elemento se refere a compreensão do tempo e a velocidade em que ocorrem os fatos na sociedade contemporânea. Essa é uma característica da época atual em que Augé (2012) irá denominar de superabundância factual, pois, atualmente, com os avanços das novas tecnologias podemos ter acesso a uma imensidão de fatos que ocorrem no planeta que não se tinha em tempos anteriores. Assim, podemos saber ao mesmo tempo o que ocorre do outro lado do globo, na cidade vizinha, no próprio bairro e com familiares, por isso a denominação de superabundância factual.

Eis que esse elemento é evidente na pesquisa de Rossi Filho, Origuela e Lopes da Silva (2016), pois na história analisada pelos autores, muitos fatos ocorrem simultaneamente

no enredo. Praticamente ao mesmo tempo, a protagonista salva o Homem-Aranha do pior, compartilha os fatos nas redes sociais, observa a movimentação da cidade que está sendo atacada por robôs gigantes e defendida por super-heróis, e por fim, combate criminosos que estão aproveitando o caos do conflito para assaltar lojas comerciais.

O segundo elemento destacado pelos autores, se refere às novas tecnologias (celulares, tabletes, redes sociais etc.) presentes na época atual. Na HQ analisada pelos mesmos, a protagonista Garota-Aranha em todo enredo compartilha com seus seguidores das redes sociais os acontecimentos da história. Aquele balão clássico de pensamento das HQs, nessa obra, foi substituído por balões de publicações em redes sociais. Dessa forma, consideramos os argumentos de Viana (2012, p.81) em que:

[...] é necessário ampliar conhecimento sobre rede e seus usos, uma vez que críticos da Internet e reportagens de mídia sustentam uma visão, por vezes ora apocalíptica, ora exclusivamente consumista, prejudicando, assim, uma leitura das apropriações neste contexto.

Ao considerarmos as contribuições de Viana (2012) no parágrafo anterior, é evidente que as novas tecnologias é uma característica explícita na época atual, basta verificar que as HQs publicadas em décadas passadas não apresentavam super-heróis compartilhando fatos e pensamentos com seus seguidores em redes sociais.

O terceiro elemento encontrado na sociedade contemporânea contido na HQ da super-heroína na pesquisa de Rossi Filho, Origuela e Lopes da Silva (2016) foi a mercadorização do corpo, no qual se estabelece com produtos e serviços relacionados a cirurgias plásticas e estéticas, dietas e treinamentos físicos, suplementos alimentares, medicamentos em que a finalidade é as pessoas moldarem seus corpos de acordo com o modelo estabelecido por esse mercado.

Os autores supracitados tiveram como base elementos dos estudos de Beiras et al. (2007), demonstrando que os super-heróis e super-heroínas são mais um dos meios que o mercado do corpo utiliza para divulgar seu modelo corporal a ser seguido. A pesquisa relata que os super-heróis possuem seus corpos mesomórficos, atléticos e musculosos, já as super-heroínas possuem corpos esguios, ampulhetas, sendo que, ambos modelos corporais padronizados atendem ao mercado do corpo. Os personagens que se diferenciam desse modelo são coadjuvantes ou excluídos do enredo.

O quarto elemento encontrado na pesquisa de Rossi Filho, Origuela e Lopes da Silva (2016) foi o imperialismo cultural e econômico controlado pelos Estados Unidos, nesse aspecto é observado que os principais super-heróis das empresas Marvel e DC *comics* são da etnia europeia, ou seja, super-heróis de outras etnias são coadjuvantes ou excluídos do enredo. Nesse caso, o intuito dessa discussão colocada pelos autores é fornecer subsídios para combater possíveis preconceitos raciais dos alunos.

Por fim, os autores supracitados destacam como o quinto elemento a ser discutido na Educação Básica a questão dos valores (éticos e morais), contidos no enredo das HQs, colocando a capacidade para a reflexão e o senso crítico em vários aspectos, como por exemplo, as questões que propõem Vilela (2009), O super-herói está acima da lei? O que é, de fato, ser um super-herói? O super-herói pode fazer justiça com as próprias mãos?

Outro elemento cultural que está presente na construção dos personagens e enredos de HQs de super-heróis são as religiões e as antigas mitologias como aponta Reblin (2011). Na incursão dos super-heróis, cultura e religião, o autor aborda que as heranças religiosas e mitológicas estão fortemente associadas na construção dos personagens de super-heróis. Essa relação de religião e super-heróis está integrada na caracterização dos personagens como salvadores, isso se baseia na apropriação dos mitos e das histórias relativos às religiões no decorrer da história da humanidade. Nessa linha de raciocínio, Knowles (2008, p.131) irá argumentar que:

Todos os super-heróis são, basicamente, salvadores. Diferentemente dos salvadores religiosos, porém, os super-heróis oferecem a salvação como um acontecimento concreto e nada ambíguo. Eles existem simplesmente para salvar as pessoas de perigos físicos – o que explica seu encanto permanente. Histórias sobre suas façanhas lidam com ansiedade real e satisfazem uma necessidade profunda. A necessidade infantil de um pai ou irmão mais velho que nos proteja de agressões e resolva nossos problemas é um impulso que todos nós sentimos. É por isso que os super-heróis têm grande popularidade – entre crianças e adultos – em épocas de *stress* nacional. As crianças são particularmente sensíveis a ameaças existenciais e costumam interiorizar a ansiedade dos pais. E os adultos costumam se sentir tão vulneráveis quanto crianças quando enfrentam o medo da guerra ou crises econômicas.

Com essa perspectiva, Knowles (2008, p.43) argumenta que “toda cultura tem seus super-heróis”. Em períodos de crise e guerra a coragem e a força significa a sobrevivência, assim, os fortes e corajosos eram tidos na mais alta conta. Sendo assim, o autor aborda que é comum o incentivo das histórias de bravura, coragem e conquistas e as mesmas por toda sua

significação eram passadas de geração para geração, chegando tais histórias a outras culturas por meio de imigrações. Para Knowles (2008, p.43), “Desses contos originais de super-heróis, surgiram as primeiras histórias sobre deuses”.

Na obra “Nossos deuses são super-heróis”, o mesmo autor relata sobre as influências das mitologias egípcias e suméria, grega e romana, as sagas nórdicas e a tradição judaico-cristã, na construção dos personagens. Dessa forma, Knowles (2008), classifica os personagens de super-heróis em categorias arquetípicas.

Nessa questão de arquétipo, os estudos de Gomes e De Andrade (2009) com base em Jung (2002) abordam que:

O conceito de arquétipo [...] deriva da observação reiterada de que os mitos e os contos da literatura universal encerram *temas* bem definidos que reaparecem sempre e por toda parte. Encontramos esses mesmos temas nas fantasias, nos sonhos, nas ideias delirantes e ilusões dos indivíduos que vivem atualmente. A essas imagens e correspondências típicas, denomino representações arquetípicas. Quanto mais nítidas, mais são acompanhadas de tonalidades afetivas vívidas [...] Elas nos impressionam, nos influenciam, nos fascinam. Têm sua origem no arquétipo que, em si mesmo, escapa à representação, forma preexistente e inconsciente que parece fazer parte da estrutura psíquica herdada e pode, portanto, manifestar-se espontaneamente sempre e por toda parte (JUNG, 2002, p. 352 apud GOMES; DE ANDRADE, 2009, p. 145).

Nessa perspectiva, Gomes e De Andrade (2009) relatam que Jung (2002) procurou estudar símbolos cotidianos, religiosos, mitológicos, mágicos de várias culturas e eras, para uma possível compreensão da natureza humana, e chegou à conclusão que existe duas camadas da psique inconsciente, sendo a pessoal que corresponde a conteúdos mentais construídos durante a vida de uma pessoa e que foram esquecidos ou reprimidos, e o coletivo que “seria uma estrutura herdada comum a toda a humanidade composta dos arquétipos. Uma elaboração derivada destes arquétipos povoa todos os grandes sistemas mitológicos e religiosos do mundo (GOMES; DE ANDRADE, 2009, p. 140)”.

Sendo assim, para as considerações de Jung (2002) citadas por Gomes e De Andrade (2009), o mito busca explicar os principais acontecimentos da vida, como os fenômenos naturais, a origem da humanidade e do mundo por meio de deuses, semideuses e heróis etc. “A partir disso vemos que todas as culturas têm os seus mitos, muitos dos quais são expressões particulares de arquétipos comuns a toda humanidade. Assim sendo, os mitos são

formas de expressão dos arquétipos, falando daquilo que é comum aos homens de todas as épocas (GOMES; DE ANDRADE, 2009, p. 140)”.

Com base em tais considerações sobre o conceito de arquétipo, Gomes e De Andrade (2009) chegam a conclusão que:

A partir desse conceito, podemos estudar o herói enquanto uma figura arquetípica, a qual reúne os atributos necessários para superar de forma excepcional um problema de dimensão épica. Essa figura varia consoante a época e é marcado por uma projeção ambígua, representando, por um lado, a condição humana na sua complexidade psicológica, social e ética, e, por outro lado, transcende essa condição, representando facetas e virtudes (como fé, coragem e determinação) que o homem não consegue, mas que gostaria de atingir. O heroísmo é um fato profundamente arraigado no imaginário e na moralidade popular; feitos de coragem e superação inspiram modelos e exemplos em diversos povos e culturas constituindo assim figuras arquetípicas (GOMES; DE ANDRADE, 2009, p. 145)”.

Portanto, numa aproximação com a discussão supracitada de Gomes e De Andrade (2009) pautada em Jung (2002) sobre o estudo do herói enquanto figura arquetípica e com as considerações de Knowles (2008), elaboramos um quadro abaixo para demonstrar o raciocínio do autor.

Quadro 2 – Arquétipos de super-heróis e suas influências religiosas/mitológicas

ARQUÉTIPO	RAÍZES e CARACTERÍSTICAS	EXEMPLOS
MAGO	Arquétipo mais antigo. Raízes nas religiões orientais ou africanas, com misticismo ou ocultismo (xamãs, curandeiros, professores e sacerdotes, chefes de antigas sociedades tribais). Seus Poderes não tem base na ciência real.	Doutor Estranho, Mandrake, Zatara, Doutor Oculto etc.
MESSIAS	Arquétipo mais encontrado nos super-heróis. Raízes na tradição Judaico-cristã. Caracterizado pelo autossacrifício, forte senso de altruísmo e por trazer prosperidade.	Superman, Capitão América, Homem-Aranha etc.
GOLEM	2º arquétipo mais encontrado nos super-heróis. Arquétipo de anti-herói. Origem no misticismo judaico na cabala. Super-heróis que agem por causa de uma necessidade de vingança e subproduto da insegurança e do orgulho ferido.	Batman, Homem de Ferro, Wolverine, Hulk, o Coisa, Justiceiro etc.
AMAZONA	Variação feminina do arquétipo Messias. Na mitologia grega significa mulheres guerreiras. Grande parte são versões femininas de personagens masculinos que fizeram sucesso.	Mulher-Maravilha; Supergirl, Feiticeira Escarlata, Vespa etc.

IRMANDADE	Arquétipo de superequipes, criadas como estratégia comercial da indústria cultural. Porém, tem suas raízes nas mitologias grega, romana e egípcia.	X-man, os Vingadores, o Quarteto Fantástico, Liga da Justiça.
------------------	--	---

Fonte: KNOWLES (2008)

Para Knowles (2008), os super-heróis representam atualmente o mesmo papel dos deuses das antigas sociedades, não no sentido em que os fãs rezam para o Superman ou Batman, mas no sentido que ao se fantasiar de seu herói predileto ocorre uma adoração semelhante no antigo mundo pagão, no qual, os “celebrantes se vestiam como objeto de sua adoração e encenavam seus dramas em festivais e cerimônias” (p. 36). Segundo o autor, em um curto espaço de tempo as HQs deixaram de ser reuniões de poucas pessoas e se tornaram praticamente missas para os “novos deuses” da cultura popular “*Cosplay*” (brincadeira com trajes). “Os fãs mais ardorosos dos quadrinhos reverenciam sinceramente seus heróis, e a desgraça recai sobre o artista ou escritor que não compartilha dessa adoração (p. 234)”.

Tecnologia e ficção científica, valores éticos e morais, religião e mitologia, enfim, diante de tantos elementos e valores contemporâneos presentes nas produções dos super-heróis apresentados anteriormente, como relacionar esse fenômeno cultural com a Educação Física escolar nos anos iniciais do Ensino Fundamental na interface com a educação para o lazer, de modo a atender os objetivos e conteúdos dessa disciplina escolar?

4 EDUCAÇÃO FÍSICA E SUPER-HERÓIS: a educação para o lazer no âmbito escolar

4.1 A Educação Física escolar nos anos iniciais do Ensino Fundamental

Para as séries iniciais do Ensino Fundamental, Nista-Piccolo e Moreira (2012) abordam que antes de qualquer coisa, as aulas de Educação Física na escola devem visar à formação de um cidadão para depois o capacitar. Com isso, os autores colocam que, os conteúdos trabalhados é um ponto crucial na transformação social que a escola propõe, sendo por meio deles que os professores acabam delineando a formação humana dos alunos, e não podendo o conteúdo trabalhado estar desconectado do contexto em que vivem os estudantes, ou seja, não fazendo sentido para os mesmos, restringindo assim, o processo de ensino e aprendizagem. “Se as escolhas das atividades propostas pelo professor estiverem coerentes com as expectativas das crianças e adequadas ao seu desenvolvimento, provavelmente a participação nas aulas será mais significativa (NISTA-PICCOLO E MOREIRA, 2012, p. 76)”.

Para Santos (2002), a Educação Física se diferencia de outras disciplinas escolares pois para praticá-la devemos colocar o corpo em movimento. Nesse sentido, o autor esclarece que devemos primeiramente compreender um conceito sobre corpo, um conceito sobre movimento corporal para adiante compreendermos um conceito de Educação Física.

Segundo Santos (2002, p. 13) o conceito de corpo é “O que tenho para me reconhecer diante das outras coisas e o que utilizo para existir no planeta em que vivemos”. Assim, o autor tem como base as considerações de Wagner Wei Moreira, e portanto, Santos (2002) afirma que o corpo deve ser entendido como “objeto, não como características distintas dos demais objetos mas entendido como fonte de experiências significativas, como veículo de comunicação com o mundo, ou mais precisamente, o corpo com expressão possível do ser – no – mundo (SANTOS, 2002, p. 13 apud MOREIRA, 1991)”.

Ao esclarecer o conceito de corpo, Santos (2002) argumenta que o movimento corporal é o que permite nos comunicarmos com outros seres, que por sua vez, possibilita a construção do conhecimento. Para o autor, os movimentos corporais são compreendidos como “ações realizadas com o corpo e que nos permite estabelecer relações com as coisas e as pessoas que estão a nossa volta (p.13)”.

Assim sendo, Santos (2002) aborda que o ser humano tem uma capacidade diferente de outras espécies que é a de simbolismo ou faz-de-conta, que possibilita a criação de

múltiplas ações corporais que representam algo, que por sua vez, é denominado de cultura corporal.

Segundo Santos (2002), “Cultura corporal é o conjunto de ações corporais produzidas na sociedade no transcorrer de sua história e que tem capacidade de representação ou simbolismo (p.14)”. Nesse sentido, o autor esclarece que a Educação Física possui divisões diferenciadas de manifestações.

Quadro 3 – Manifestações da Cultura corporal

JOGO	“É uma ação baseada numa experiência simbólica que ocorre num tempo e num espaço definido livre de qualquer interesse material seguido de regras criadas a partir da necessidade dos jogadores e que podem ser transformadas sempre que necessário” (p.17).
ESPORTE	“É uma prática social que possui regras oficiais, espaços próprios para praticá-lo e é desenvolvido, organizado e divulgado através de federações e confederações esportivas [...]” (p.18).
GINÁSTICA	“É uma atividade da cultura corporal definida por exercícios específicos de acordo com suas técnicas que tem por finalidade o desenvolvimento e manutenção de qualidades físicas visando a preparação para práticas esportivas, para o relaxamento, para a manutenção ou recuperação da saúde” (p.19).
LUTA	“As lutas são disputas em que os oponentes ou adversários devem combater com técnicas e estratégias que envolvem desequilíbrios, imobilizações ou exclusão de um determinado espaço de prática e que combinam ações de ataque e de defesa” (p. 20).
ATIVIDADES RÍTMICAS E EXPRESSIVAS	“Todas as atividades corporais do ser humano possuem ritmo e expressão. No entanto, vamos considerar as atividades rítmicas e expressivas aquelas que tem a intenção clara de expressão e comunicação por meio de gestos na presença de ritmos, sons e da música na construção de expressão corporal” (p.20).

Fonte: SANTOS (2002)

Em uma linha de raciocínio semelhante a Santos (2002), Daolio (2006b, p. 85), argumenta que a Educação Física como parte da cultura humana, se “constituiu numa área de conhecimento que estuda e atua sobre um conjunto de práticas ligadas ao corpo e ao movimento criadas pelo homem ao longo de sua história: os jogos, as ginásticas, as lutas, as danças e os esportes. É nesse sentido que se tem falado atualmente de uma cultura corporal [...]”.

Daolio (1994), em sua obra “Da cultura do corpo”, tem como referencial teórico sobre cultura as contribuições de Geertz (2008) apresentadas no capítulo anterior, além da obra de Mauss (1974) sobre as técnicas do corpo, pois segundo o mesmo, as técnicas corporais são atos tradicionais e eficazes de uma determinada cultura, assim, é pela transmissão dessas técnicas que o ser humano se diferencia dos animais, isso implica um processo de educação para que as pessoas de diferentes contextos sociais possam aprender o conjunto de técnicas corporais de seu meio. Nesse sentido, é possível a compreensão dos comportamentos, gestos, e os movimentos corporais, aceitos ou não aceitos em determinados grupos ou sociedades como atos culturais. Portanto, o autor esclarece que as técnicas corporais, que se diversificam de acordo com a faixa etária, podem ser assimiladas por imitação dos mais velhos, tecendo habitus que variam, não apenas de pessoa para pessoa, mas, “sobretudo, com as sociedades, as educações, as conveniências e as modas, com os prestígios” (MAUSS, 1974, p. 214).

Com base nessas considerações de Mauss (1974), Daolio (2006a, p. 49) afirma que:

Cada gesto que fazemos, a forma como nos sentamos, a maneira como caminhamos, os costumes com o corpo da gestante (a mensagem hoje é que ela se movimenta, ao contrário de poucos anos atrás), cuidados com o bebê... tudo é específico de uma determinada cultura, que não é melhor nem pior que qualquer outra. A forma de chutar, os cuidados higiênicos com o corpo, os esportes que se praticam numa determinada época, num determinado local, são influenciados pela cultura. As brincadeiras, os tipos de ginástica, os cuidados estéticos com corpo... enfim, tudo é influenciado pela cultura.

Com base nessa linha de pensamento, Daolio (1994) defende essa ideia propondo uma Educação Física plural, devendo atingir todos os alunos, sem discriminação de gênero, biotipo, técnicas corporais etc. Sendo assim, essa Educação Física plural parte do pressuposto que os alunos são diferentes, recusando o binômio igualdade/desigualdade para compará-los. Com isso, o processo de ensino e aprendizagem deve abarcar todas as formas da chamada “cultura corporal” (jogos, esportes, danças, ginásticas, lutas) ao mesmo tempo incluindo todos os alunos. Ou seja, os objetivos não serão aptidão física e nem a busca do melhor rendimento esportivo, sendo assim, os elementos da cultura corporal serão tratados como conhecimentos a serem sistematizados e reconstruído pelos alunos.

O autor ao defender essa proposta, argumentando que no caso de uma Educação Física escolar voltada a uma perspectiva biológica de rendimento, a mesma acaba privilegiando apenas os alunos habilidosos e com biotipos corporais favorecidos em uma determinada prática corporal. Com isso, os alunos que fogem de tal nível de habilidade, rendimento e

biotipo corporal, podem ser excluídos da Educação Física, que por consequência, pode gerar implicações para o resto de suas vidas, por desconhecerem tais manifestações culturais. Sendo assim, Daolio (2006a) esclarece que:

Em outros termos, a função da educação física escolar não é, a nosso ver, ensinar o basquetebol, o voleibol ou o handebol, mas utilizar atividades valorizadas culturalmente num dado grupo para proporcionar um conhecimento que permita ao aluno, a partir da prática, compreender, usufruir, criticar e transformar as formas de ginástica, as danças, as lutas, os jogos e os esportes, elementos da chamada cultura corporal ou cultura física (DAOLIO, 2006c, p. 57).

Ao esclarecer as afirmações supracitadas, Daolio (2006b, p.88) aborda que nos anos iniciais do Ensino Fundamental os professores devem buscar uma metodologia da seguinte maneira:

Nas séries iniciais do ensino fundamental, esse conhecimento a respeito da cultura corporal será desenvolvido, prioritariamente, de forma vivencial. Nesse momento, as aulas de educação física devem propiciar uma ampla gama de oportunidades, a fim de que o aluno explore sua capacidade de movimentação, descubra novas expressões corporais, domine seu corpo em várias situações, experimente ações motoras com novos implementos, com ritmos variados etc. O professor deverá procurar levar os alunos, ao realizar as ações motoras, a compreender as razões do fazer, os alunos adquirirão autonomia crescente, sentindo prazer em realizar as atividades.

Com base nas discussões em relação à cultura corporal discutida por Santos (2002) e Daolio (2006b), Brasil (1997, p. 23) relata que atualmente a Educação Física, “contempla múltiplos conhecimentos produzidos e usufruídos pela sociedade a respeito do corpo e do movimento”, seja por finalidade de lazer, expressão de sentimentos, recuperação e manutenção da saúde etc. Nessa perspectiva:

Trata-se, então, de localizar em cada uma dessas manifestações (jogo, esporte, dança, ginástica e luta) seus benefícios fisiológicos e psicológicos e suas possibilidades de utilização como instrumentos de comunicação, expressão, lazer e cultura, e formular a partir daí as propostas para a Educação Física escolar (BRASIL, 1997, p.23).]

Sendo assim, ao partirmos das considerações de Daolio (2006b), em que os alunos são diferentes e por isso a Educação Física deve incluir todos os estudantes, além de abarcar todas as formas da chamada “cultura corporal” (jogos, esportes, danças, ginásticas, lutas), associado

a um dos objetivos relatados pelos PCN's que é desenvolver a criticidade sobre a estética imposta pela mídia, por meio do bloco de conteúdo “conhecimentos sobre o corpo” (BRASIL, 1997), os super-heróis é um material que pode ser trabalhado nas aulas de Educação Física com a finalidade da educação para o lazer, de modo a viabilizar aos alunos o acesso a reflexões críticas e criativas.

Vale ressaltar que apesar de fazermos algumas considerações dos PCN's para o presente estudo, devido ao fato de ser um documento de escala nacional, é notório que o documento acaba misturando muitas abordagens da Educação Física, assim, concordamos com a argumentação de Lopes da Silva (2002, p.47) que “A maneira como os temas analisados são tratados, além de superficiais, são confusos e contraditórios. Não há distinção das diferentes teorias presentes no debate acadêmico da Educação Física, ocasionando uma infeliz tentativa de reunir as diferentes concepções a respeito da área”. Dessa forma, a autora conclui que sua crítica é no sentido de revisão e reconstrução de tal documento, “[...] para que se possa, de fato, propiciar uma educação voltada para a formação de cidadãos autônomos, críticos e conhecedores da cultura corporal (LOPES DA SILVA, 2002, p.47)”.

Entretanto, para não nos contradizermos à crítica descrita acima, no presente estudo, em específico a discussão sobre a Educação Física escolar na perspectiva cultural, reunimos alguns autores como Nista-Piccolo e Moreira (2012), Santos (2002) e até os PCN's (BRASIL,1997), para estabelecermos possíveis aproximações de ideias referente a cultura corporal, mesmo reconhecendo que tais autores possuem um referencial teórico diferente do autor base dessa pesquisa (DAOLIO, 1994).

4.2 Sobre a educação para o lazer

Para tratar da educação para o lazer, devemos esclarecer primeiramente o que é lazer. Um dos autores mais considerados e citados no âmbito dos estudos do lazer no Brasil é Nelson Carvalho Marcellino⁵, na maioria das disciplinas de graduações que envolve lazer, suas obras são praticamente referência aos conteúdos a serem ensinados. Em sua obra “Lazer e Educação”, o autor define o lazer como:

[...] a cultura – compreendida no seu sentido mais amplo – vivenciada (praticada ou fruída) no “tempo disponível”. O importante, como traço definidor, é o caráter “desinteressado” dessa vivência. Não se busca, pelo menos outra recompensa além da satisfação provocada pela situação. A

⁵ Ao todo as obras de Marcellino possui 3247 citações (30/01/2017). Fonte: <https://scholar.google.com.br/citations?user=dXrvP1UAAAAJ&hl=pt-BR&oi=ao>

disponibilidade de tempo significa possibilidade de opção pela atividade prática ou contemplativa (MARCELLINO, 2004, p. 31).

Como podemos observar em tal conceituação, para Marcellino (2004), os aspectos tempo (e espaço) e atitude são essenciais para a definição do lazer. No que se refere ao aspecto tempo, o autor considera o tempo disponível não somente das obrigações trabalhistas, mas também, das obrigações sociais, familiares, religiosas, políticas, entre outras. O espaço pode ser considerado tanto o físico como o virtual. Já no aspecto atitude, é a satisfação da pessoa pela atividade em si.

Com base nos conceitos supracitados, podemos exemplificá-los na seguinte situação: João gosta de praticar natação como atividade do contexto do lazer. Logo, como vimos anteriormente, para ocorrer o lazer é necessário três pilares básicos (tempo, espaço e atitude), ou seja, basta um pilar ser rompido para que o mesmo não ocorra. Pois bem, se por algum motivo João perder a vontade de nadar, conseqüentemente o pilar Atitude será rompido e João não entrará na piscina, assim essa atividade não ocorrerá. Agora, se a piscina que João tem disponibilidade estiver passando por manutenção, ou o “tempo virar” e começar a ter uma tempestade com várias descargas elétricas, João não conseguirá nadar, ou seja, neste caso o pilar Espaço foi rompido. Por último, o dia está ensolarado e João está com muita vontade de praticar natação, porém, é tarde de quarta-feira e ele está trabalhando, João só terá um tempo disponível para cair na piscina no domingo, neste último caso, o pilar tempo foi quebrado, e a atividade do contexto do lazer natação de João, não acontecerá.

Além disso, podemos observar nesse conceito de lazer a afirmação “Como a cultura [...]”, isso corresponde ao conceito de cultura que Marcellino (2004) tem como base os estudos de Macedo (1984), em que a cultura é caracterizada pela atividade humana com base na construção de significados que dão sentido à vida. Esse conceito significa, segundo a autora, um “conjunto global de modos de fazer, ser, interagir e representar que, produzidos socialmente, envolvem simbolização e, por sua vez, definem o modo pelo qual a vida social se desenvolve (p.35)”. Dessa forma, e fazendo uma relação com uma das discussões do presente estudo, em específico a subseção 3.1 “super-heróis como produção cultural”, podemos observar que o conceito de cultura de Macedo (1984) é similar ao conceito de Geertz (2008) e Santos (2006), ou seja, um conjunto de significados, simbolizações, tradições passadas de gerações a gerações e, com isso, o lazer é mais uma das esferas dentro da produção cultural humana. Vale ressaltar que Marcellino (2004) prefere utilizar o termo

“tempo disponível” do que “tempo livre” pois, para o autor, não existe um tempo que seja totalmente livre, dado as coações sociais.

No que se refere aos conteúdos culturais do lazer, Dumazedier (1975) aborda cinco: os manuais, os artísticos, os sociais, os físicos, e os intelectuais. No entanto, um dos seus ex-alunos, Camargo (1986), aborda também o conteúdo turístico do lazer. Dessa forma, Marcellino (2012a) agrega esses seis conteúdos apresentados em sua teoria do lazer, mudando apenas a nomenclatura de físico para físicoesportivo. A seguir, elaboramos um quadro com base no raciocínio do autor.

Quadro 4 – Os Conteúdos ou Interesses Culturais do Lazer

INTERESSES CULTURAIS DO LAZER	CARACTERÍSTICA	EXEMPLOS
MANUAIS	“[...] capacidade de manipulação, quer para transformar objetos ou materiais” (p.19), quer para lidar com a natureza ou cuidado com animais.	Tricô, artesanato, jardinagem, criar e cuidar de <i>pets</i> .
ARTÍSTICOS	O campo de domínio é o “imaginário – as imagens, emoções e sentimentos; seu conteúdo é estético e configura a busca da beleza e do encantamento” (p.19).	Teatro, cinema, novela, leitura de livros de contos, etc.
SOCIAIS	Principal foco é a sociabilidade.	Festas, encontro de amigos, churrascos, bares, bailes, etc.
FÍSICOESPORTIVOS	“[...] atividades nas quais prevalece o movimento, ou o exercício físico” (p.19).	Esporte, dança, artes-marciais, ginástica, caça, pesca etc.
INTELECTUAIS	“[...] busca é o contato com o real, as informações objetivas e explicações racionais. A ênfase é dada ao conhecimento vivido, experimentado” (p.19).	Realização de cursos (culinário, marcenaria etc.), assistir documentários (ex: sobre a Segunda Guerra Mundial), leitura de livros de cunho científico, ir a palestras.
TURÍSTICO	“A quebra da rotina temporal e espacial, pela busca de novas paisagens, de novas pessoas e costumes” (p.19).	Viagens e passeios.

Fonte: MARCELLINO (2012a)

Vale ressaltar que os interesses culturais do lazer podem ocorrer simultaneamente, por exemplo, em um churrasco de amigos pode ocorrer uma partida de futebol, assim há uma mescla dos interesses social e físicoesportivo. Além disso, a autora Schwartz (2003) aborda sobre a existência do interesse virtual do lazer (jogos eletrônicos, redes sociais etc.). Entretanto, outros autores como Fraga e Lopes da Silva (2010) argumentam que o virtual possui característica de um espaço para o acesso a outros conteúdos do lazer, não sendo considerado um interesse propriamente dito. Por exemplo, uma pessoa que está conversando com um amigo pela *internet* está usando o espaço virtual para ter acesso ao interesse social. Por fim, devemos destacar que todos os exemplos de interesses culturais do lazer citados anteriormente são realizados como atividades do contexto do lazer, até porque todo lazer é cultura mas nem toda cultura é lazer, pois existe a jardinagem profissão, o teatro profissão, o turismo profissão, o esporte profissão, e assim por diante. Além dos interesses culturais citados anteriormente, outra possibilidade de atividade no contexto do lazer que Marcellino (2007a) relata é a contemplação (ócio).

Com base nas considerações acima, podemos observar que a especificidade da Educação Física está relacionada ao conteúdo físicoesportivo, entretanto, isso não significa que os profissionais dessa área precisam agir “engessados” e trabalhar uma proposta de lazer apenas considerando o conteúdo físicoesportivo. Até porque na obra “Como fazer projetos de lazer”, Marcellino (2007b) esclarece que um dos valores da democratização do lazer é “diversificação de conteúdos, procurando atender aos 6 ‘interesses’ culturais do lazer” (p.86). Em vista disso, Marcellino (2007a) também esclarece que todos os conteúdos podem ser vivenciados em três diferentes gêneros, sendo a assistência, a prática e o conhecimento. Nessa perspectiva, podemos relacionar tal argumento com o quadro abaixo, no qual elaboramos uma relação dos interesses culturais do lazer exemplificado nos gêneros apresentados:

Quadro 5 – Exemplos de gêneros do lazer de acordo com os conteúdos culturais do lazer

INTERESSES CULTURAIS DO LAZER	ASSISTÊNCIA (Exemplos)	PRÁTICA (Exemplos)	CONHECIMENTO (Exemplos)
MANUAIS	Presenciar exposições de artesanato.	Realizar artesanato.	Busca de informação via livros, cursos ou palestras de novas técnicas de artesanato.
ARTÍSTICOS	Assistir peças de teatros ou filmes.	Realizar uma peça de teatro ou produzir um filme (amador).	Ler informações sobre críticos de cinema, assim como buscar novas técnicas de teatro.
SOCIAIS	Assistir programas de “fofocas” ou <i>reality shows</i> (<i>Big Brother Brasil</i>).	Estar em roda de conversa entre amigos, ou em festas.	Busca de conhecimento sobre organização de festas, bailes etc.
FÍSICOESPORTIVOS	Assistir uma partida de futebol no estádio ou pela televisão.	Jogar uma partida de futebol.	Ir a museus do esporte, ler livros sobre a história de um clube de futebol, participar de cursos sobre táticas.
INTELECTUAIS	Presenciar debates de intelectuais de uma determinada área.	Ministrar palestras e cursos, escrever livros, responder caça palavras.	Busca pelo conhecimento pessoal.
TURÍSTICO	Visualizar fotos de pontos turísticos, ou assistir reportagens sobre determinado local ou cultura não cotidiana.	Viajar, se deslocar para outras regiões desconhecidas	Busca de informações via livros, guias, reportagens sobre um determinado local ou cultura não cotidiana.

Fonte: MARCELLINO (2007a)

Ao abordarmos o conceito, os conteúdos culturais do lazer e os gêneros do lazer, podemos relatar também os níveis de lazer que, segundo Marcellino (2004), são classificados como elementar/conformista, médio/crítico e superior/crítico criativo. A atitude passiva ou ativa dos sujeitos diante das atividades de lazer não é referente ao nível de movimento físico realizado, mas ao nível de reflexão, criticidade e criatividade da pessoa pela atividade em si, ou seja, um indivíduo pode ter uma atitude passiva ou ativa assistindo ou jogando uma partida de futebol, por exemplo. Essa reflexão que envolve uma atitude crítica e criativa é o que

diferencia para Marcellino (2004) os três níveis, sendo: o elementar um sujeito passivo e conformista diante das atividades do âmbito do lazer (seja ela qual for - assistência, prática ou conhecimento), médio/crítico que predomina a criticidade, e o superior uma pessoa crítica e criativa às atividades do contexto do lazer.

Para Dumazedier (2004), as funções do lazer são: a) descanso, b) divertimento, recreação e entretenimento e c) desenvolvimento. Já para Marcellino (2004), as possibilidades/valores do lazer são também o descanso, o divertimento e desenvolvimento pessoal e social. O ponto mais significativo a ser destacado é a visão de desenvolvimento entre Dumazedier (1975) e Marcellino (2004), pois eis a diferença entre os autores. Para o autor clássico, o desenvolvimento envolve questões de valores, no seu aspecto cultural, questões que as pessoas poderão “equilibrar mais” as atividades de obrigação e de não obrigação em suas vidas, de modo que as atividades do contexto do lazer tenha um caráter compensatório, o desenvolvimento está relacionado ao fato dos sujeitos conseguirem adaptar ao contexto em que vive. Já para Marcellino (2004), o desenvolvimento (pessoal e social) diz respeito a um tipo de atitude que poderá levar os sujeitos a transformações sociais no meio em que vive. Em outras palavras, podemos citar como exemplo um leitor de história em quadrinhos (HQ) crítico e criativo, em que esse leitor tem conhecimento das características de uma HQ, como e o porquê o enredo, os diálogos, os personagens são construídos na época atual, quais elementos da contemporaneidade estão presentes nas HQs. Sendo assim, para instigar a imaginação crítica, criadora e reflexiva, Marcellino (2004) com base em Requiza, propõe a educação para/pelo o lazer, que para nós é o que diferencia Marcellino (2004) e Dumazedier (1975), pois aponta para uma visão de sujeito e sociedade centrado no propósito de transformação social em oposição a valores como competição exacerbada, concorrência, individualismo, busca por status social.

Nessa perspectiva das pessoas terem autonomia para atingir os níveis crítico e criativo do lazer, em sua obra “Lazer e Educação” Marcellino (2004) aborda que existem duas possibilidades de utilizar o lazer na educação, sendo a educação para o lazer (lazer como objeto de educação) e a educação pelo lazer (lazer como veículo de educação). O que diferencia os dois aspectos é o fator tempo, assim sendo, o processo de ensino e aprendizagem da educação para o lazer pode ser trabalhada no tempo de obrigação e de não obrigação das pessoas. Podemos citar como exemplo os horários de aula na escola, os professores podem buscar metodologias que proporcionem um entendimento por parte dos alunos do conceito, conteúdo, gêneros e níveis do lazer. Já a educação pelo lazer é trabalhada no tempo disponível

dos indivíduos, ou seja, os profissionais do lazer deverão adentrar o lazer que considere as suas possibilidades de aproveitamento como práticas educativas, com finalidade do desenvolvimento pessoal e social proporcionados na educação pelo lazer. Nessa perspectiva, pode-se ter uma efetiva atuação pedagógica, seja com a educação para o lazer e/ou educação pelo lazer. Isso com base em valores, ética e pluralidade cultural, respeitando o tempo, o espaço e a atitude, enfatizando a possibilidade de escolha das atividades e seu caráter desinteressado; enaltecendo as possibilidades educativas contidas no lazer (MARCELLINO, 2004).

Com base nas discussões acima, podemos reforçar a visão de lazer que é base para este estudo, de modo a ampliá-la:

O Lazer é considerado, para nós, portanto, como a cultura, praticada, assistida ou conhecida, no tempo/espaço disponíveis, com determinadas características de atitude, abrangendo a atividade (conteúdos culturais), e a não atividade (ócio), em três gêneros(prática, assistência, e informação), e levando em conta a superação de níveis conformistas para críticos e criativos, oferecendo possibilidades de descanso, de divertimento e desenvolvimento pessoal e social, este vinculado ao duplo aspecto educativo do lazer, como veículo e como objeto de educação (educação pelo e para o lazer) (MARCELLINO, 2012b p.1).

Diante das considerações acima, como podemos construir uma proposta pedagógica nas aulas de Educação Física com a finalidade de viabilizar aos alunos o acesso aos elementos da cultura corporal e a educação para o lazer a partir dos super-heróis?

4.3 Educação para o lazer e super-heróis: uma proposta pedagógica

As 08 aulas a seguir foram elaboradas de acordo com os princípios da perspectiva cultural da Educação Física escolar e da educação para o lazer no contexto dos super-heróis. No que se refere aos princípios da primeira, eles são: 1) Atingir todos os alunos, sem discriminação de gênero, biotipo e técnicas corporais e 2) O processo de ensino e aprendizagem deve abarcar todas as formas da chamada “cultura corporal” (jogos, esportes, danças, ginásticas, lutas), ao mesmo tempo incluindo todos os alunos. Já a segunda (educação para o lazer), teve como propósito viabilizar aos alunos o acesso a conhecimentos para que possam ao longo da vida usufruir de atividades do contexto do lazer, a partir de um olhar crítico e criativo acerca dos conteúdos do lazer e seus gêneros.

Vale ressaltar que os super-heróis não são conteúdos das aulas de Educação Física, mas foram incluídos nas aulas como recurso pedagógico que instigasse os alunos no sentido de viabilizar a eles o acesso aos elementos da cultura corporal e à educação para o lazer.

Nas duas primeiras aulas, tivemos inspirações com base em arquétipos para a elaboração de algumas atividades. Nesse caso, tais arquétipos não foram relacionados a mitologia ou religião como apontou os estudos de Knowles (2008), mas as capacidades físicas exacerbadas nos super-heróis como força, velocidade e técnica/poder⁶.

A primeira parte da aula 01 teve um caráter introdutório à experiência pedagógica, além da aplicação do formulário inicial, como uma das medidas para a aquisição de dados em uma pesquisa qualitativa.

No caso da segunda parte da aula 01, uma questão que é fundamental no que se refere aos conteúdos físicoesportivos correspondente ao gênero prática, é o nível de técnica corporal que uma pessoa possui. Daolio (2006b) aborda que as aulas de Educação Física para os anos iniciais do Ensino Fundamental devem fornecer aos alunos uma variedade de oportunidades no sentido de que a criança “[...] explore sua capacidade de movimentação, descubra novas expressões corporais, domine seu corpo em várias situações, experimente ações motoras com novos implementos, com ritmos variados etc. (p.88)”. Nesse sentido, se tal capacidade de exploração não for desenvolvida na infância, pode levar uma pessoa ao desgosto para os interesses físicoesportivos do lazer para o resto de suas vidas, além de facilitar o hábito do sedentarismo.

As ginásticas são práticas corporais que propiciam uma variedade de movimentos corporais como locomoção, manipulação e equilíbrio. Nesse sentido, uma das atividades proposta dessa aula foi a montagem do “treinamento de super-heróis”, em que os alunos precisaram utilizar as mais diversas técnicas corporais, porém, o componente lúdico foram os super-heróis. A ludicidade ocorreu quando o professor explicou aos alunos que eles seriam “treinados” para serem super-heróis, por isso precisavam passar por um treinamento que foi o circuito criado pelo docente. O circuito foi elaborado em estações, representando as capacidades físicas e técnicas corporais exacerbadas nos super-heróis, sendo: 1) força, 2) velocidade e 3) técnica/poder.

Sendo assim, a proposta da aula acima foi aprimorar e ampliar as técnicas corporais dos alunos para que isso possa ser base de alguma prática corporal que os mesmos possam

⁶ Técnica/poder foi o termo utilizado no presente estudo (do professor-pesquisador para com os alunos) por se tratar do contexto dos super-heróis, que tem como base às técnicas corporais abordadas por Mauss (1974).

usufruir na vida. Os tópicos de construção para o planejamento das aulas tiveram objetivo, conteúdo, materiais utilizados, procedimento e avaliação.

Aula 1- Avaliação inicial e treinamento de super-heróis.	
Objetivo:	Responder o formulário A de modo a identificar sua compreensão inicial dos super-heróis americanos; Executar diferentes técnicas corporais por meio do treinamento dos super-heróis
Conteúdo da aula:	Avaliação inicial; capacidades físicas de força e velocidade; técnicas corporais referentes a manipulação de objetos (habilidades manipulativas).
Conteúdo da cultura corporal	Ginástica.
Materiais utilizados:	01 formulário de avaliação para cada aluno; Cones de sinalização, trave de equilíbrio, bolas de borracha, cordas, colchonetes, latas de alumínio, bastões, etc.
Procedimento da aula: atividade 01	Aplicação do formulário A ⁷
Procedimento da aula: atividade 02	<u>Treinamento de super-heróis:</u> o professor elaborou um circuito em que os alunos tiveram que passar por diversos obstáculos, como corridas, acertar as latas com uma bola de borracha, golpear folhas, carregar objetos etc. Essas atividades foram classificadas em força, velocidade e técnica/poder).
Avaliação:	Respostas dos alunos sobre a pesquisa por meio do questionário inicial; Observação do professor nas habilidades demonstradas pelos alunos nos movimentos corporais necessários para o circuito.

Para a aula 02, uma “missão de super-heróis” foi exposta aos alunos. A atividade teve um caráter cooperativo, todos da sala venceriam ou todos perderiam. Para Santos (2002), esses jogos cooperativos são aqueles que um grupo de pessoas trabalham juntas para conseguir um objetivo comum, assim, o sucesso de cada um contribui para o sucesso de todos.

⁷ 1) Você já conhecia ou já leu alguma das histórias em quadrinhos dos super-heróis e super-heroínas, assistiu algum filme, jogou algum jogo de videogame, tem ou teve algum brinquedo ou fantasia? 2) O que você acha dos super-heróis ou super-heroínas?

Os jogos cooperativos e jogos competitivos podem apresentar valores diferentes, como “ganhar com o outro versus ganhar do outro”, “parceria versus rivalidade”, “sucesso compartilhado versus ilusão de vitória individual”. Entretanto, “dependendo da orientação, da intenção e das relações estabelecidas no contexto do jogo, este poderá ser predominantemente cooperativo ou competitivo, tendo em geral, a presença de ambos (BROTTO, 1999, p.79)”. Ou seja, para Brotto (1999, p. 80):

O esforço em caracterizar comparativamente Jogos Cooperativos e Jogos Competitivos, não tem a intenção de opor um ao outro. Ao contrário, essa dedicação visa, primeiramente, ampliar nossa percepção sobre as dimensões que o Jogo e o Esporte nos oferecem como campo de vivência humana. E, em segundo lugar, pretende indicar que nos Jogos e Esportes, bem como, na Vida, existem alternativas para jogar além das formas de competição, usualmente, sugeridas como única ou a melhor maneira de jogar e viver.

Dessa forma, concordamos com as considerações acima de Brotto (1999), pois a competição é um dos elementos presentes em algumas atividades do contexto do lazer, além disso, ela deve ser trabalhada pela Educação Física escolar, principalmente no conteúdo esporte, o problema quando a mesma se transforma em uma competição exacerbada.

As atividades cooperativas da missão dos super-heróis foram divididas em duas etapas sendo: 1) Acesso a fortaleza (caça ao tesouro) e 2) Missão final - tarefas cooperativas e competitivas com ludicidade dos super-heróis.

Aula 2- Missão de super-heróis	
Objetivo:	Vivenciar atividades cooperativas e competitivas modificadas ao contexto dos super-heróis – uma missão.
Conteúdo da aula:	Jogos cooperativos e competitivos no contexto dos super-heróis.
Conteúdo da cultural corporal:	Jogo
Materiais utilizados:	Espaço físico ampliado, mapas e pistas, corda grande, bolas, etc.
Procedimento da aula: atividade 01	<u>Acesso à Fortaleza:</u> Em um espaço determinado na escola, o professor escondeu sete esferas (bolinhas de gude), que juntas são a chave de acesso à fortaleza, sendo o objetivo dos alunos encontrarem o mais rápido possível.

Procedimento da aula: atividade 02	Missão final: após completar a missão anterior, a missão final tinha como objetivo o grupo invadir a fortaleza do vilão e derrotá-lo. Entretanto, dentro da fortaleza vários desafios ocorreram (jogos cooperativos e competitivos) e os super-heróis tiveram que resolver o problema. Cada desafio foi realizado baseado nos diferentes arquétipos (desafios de força, de velocidade e técnica/poder).
Avaliação:	Entendimento dos alunos na missão dos super-heróis nas atividades cooperativas e competitivas por meio de suas estratégias para solucionar os problemas.

Sendo assim, as atividades da aula acima são classificadas segundo Correia (2006) com base em Orlick em “jogos cooperativos sem perdedores” pois todos jogam unidos e o jogo só é vencido se todos os participantes vencerem. Incentivando assim, valores de solidariedade e trabalho em equipe, utilizando como ludicidade os super-heróis, sem perder o elemento da competição.

As aulas 03 e 04 construídas a seguir, tiveram como intuito trabalhar a criatividade, o trabalho em equipe, além de viabilizar aos alunos experiências de outros interesses do lazer, no caso, os manuais e artístico. Uma proposta de educação para o lazer deve fornecer múltiplas experiências de atividades no contexto do lazer, de modo a viabilizar um conhecimento que a mesma poderá usufruir nos momentos disponíveis de sua vida.

Conforme a teoria do lazer supracitada, os super-heróis estão vinculados ao conteúdo artístico, seja por meio das histórias em quadrinhos (que por sinal é o principal meio midiático do gênero), desenhos, filmes, brinquedos e fantasias. Porém, com o surgimento dos *videogames*, os super-heróis também invadiram de vez o mundo virtual, devendo ser considerado também esse um espaço conforme as considerações de Fraga e Lopes da Silva (2010).

Por outro lado, e conforme já mencionado, a especificidade da Educação Física é trabalhar com os conteúdos físicosportivos, e como já relatado, os super-heróis estão muito vinculados ao conteúdo artístico do lazer. Sendo assim, uma das finalidades da ação pedagógica é vincular esse fenômeno cultural (os super-heróis), aos conteúdos físicosportivo de modo a atender minimamente os elementos da “cultura corporal” mencionados por Daolio (2006b) e Santos (2002), pois, lutas, esportes, danças, ginásticas, jogos, estão vinculados aos interesses físicosportivos apresentados na teoria de Marcellino (2012a).

Como já relatado na teoria do lazer proposta por Dumazedier/Marcellino, são seis grandes interesses culturais que as pessoas podem procurar como atividades no contexto do lazer (manuais, artísticos, intelectuais, físicoesportivo, sociais e turísticos). A Educação Física escolar, pautada na educação para o lazer, pode trabalhar também outros conteúdos para além dos físicoesportivos, haja visto as considerações de Marcellino (2007b), mesmo reconhecendo que esse conteúdo é a especificidade da área e deve ser o mais trabalhado durante o período letivo. Segundo o referido autor, uma proposta pautada nos valores da democratização do lazer deve atender aos múltiplos conteúdos do lazer, sendo assim, com base no contexto dos super-heróis, elaboramos duas aulas com foco nos conteúdos manuais e artísticos.

Aula 3- Fantasia de super-heróis	
Objetivo:	Confeccionar fantasias de super-heróis com material alternativo
Conteúdo da aula:	Confeção de fantasias com material alternativo; habilidades manipulativas; criatividade e expressão corporal.
Conteúdo/Interesse cultural do lazer:	Manual
Materiais utilizados:	Fita crepe e jornais.
Procedimento da aula: atividade 01	a) Os alunos foram divididos em grupos, nos quais receberam materiais (jornais e fita crepe) para elaborar as fantasias de super-heróis b) Cada grupo de alunos apresentou seus uniformes no tempo determinado pelo professor.
Procedimento da aula: atividade 02	Ao término da confecção das fantasias, o docente realizou uma sessão de fotos dos alunos para ser exibida na aula 8.
Avaliação:	Observação do professor na organização em grupo e criatividade dos alunos na elaboração das fantasias.

Aula 4- Teatro de super-heróis	
Objetivo:	Construir um enredo de teatro no contexto dos super-heróis.
Conteúdo da aula:	Elaboração de enredo de teatro; capacidades intelectivas; criatividade e expressão corporal
Conteúdo/Interesse cultural do lazer:	Artístico
Materiais utilizados:	Capas de super-heróis
Procedimento da aula: atividade 01	<p>Teatro de super-heróis:</p> <p>a) Os alunos foram divididos em grupos, nos quais receberam capas de super-heróis para representar personagens de um enredo de teatro.</p> <p>b) Os grupos de alunos tiveram um tempo determinado pelo professor para a criação do enredo do teatro.</p> <p>c) Cada grupo de alunos apresentou seu teatro no tempo determinado pelo professor.</p>
Avaliação:	Observação do professor em como os alunos se organizaram para a elaboração de uma atividade em grupo (teatro);

A aula 05 teve como conteúdo o esporte no contexto dos super-heróis. O esporte e os jogos competitivos considerados “tradicionalistas” estão muito presentes na Educação Física escolar, e também devem ser trabalhados na educação básica. Segundo Santos (2002, p.25), “os jogos tradicionais são aqueles que estão presentes na nossa cultura há muito tempo e que são passados de uma geração para outra”. A maioria desses jogos possuem características de competição, em que equipes se enfrentam por meio de desafios.

Podemos elaborar um jogo que se aproxima do contexto dos super-heróis? Se o herói é a pessoa que deve guardar e proteger, sacrificando-se para servir de maneira útil à sociedade, em outras palavras, colocando o interesse coletivo acima de seus próprios, na busca de um mundo justo onde o bem-comum está acima de tudo (VIEIRA, 2008), a proposta da ação pedagógica deve acrescentar esses valores de heroísmo, que por consequência, pode minimizar valores de individualidade e egocentrismo presentes na contemporaneidade. Esse jogo chama-se recrutamento dos super-heróis e está descrito na tabela da aula 05 abaixo:

Aula 5 –Recrutamento de super-heróis	
Objetivo:	Praticar um jogo de iniciação esportiva adaptado ao contexto de super-heróis;
Conteúdo da aula:	Handebol adaptado a iniciação esportiva (fundamentos de arremessos e bloqueios) no contexto dos super-heróis.
Conteúdo da cultura corporal:	Esporte
Materiais utilizados:	Coletes, cones de sinalização e bola de borracha.
Procedimento da aula: atividade 01	<u>Jogo Recrutamento de super-heróis</u> – Em um campo quadrado determinado pelo professor, quatro subcampos foram formados (quadrantes). Cada quadrante representou uma empresa de super-heróis (Marvel, DC, etc.). Os alunos formaram duplas e elas foram distribuídas de forma igualitária pelas empresas. O objetivo do jogo são os participantes de uma empresa conseguir recrutar todos os super-heróis das outras empresas. Para conseguir realizar tal recrutamento, um super-herói dentro do seu campo (empresa) teve que acertar a bola de recrutamento em outro super-herói de outra empresa. Cada membro da dupla representou um super-herói ou de gelo ou de fogo, sendo o primeiro defensor e o segundo atacante. O super-herói de fogo é o único que pode arremessar a bola de recrutamento, ele deve acertar o super-herói de fogo de outra empresa (qualquer parte do corpo menos a cabeça). Já o super-herói de gelo é imune a bola de recrutamento independente em qual região do corpo for atingido. O recrutamento ocorre quando um super-herói de fogo acerta outro, assim esse super-herói de fogo atingido, mais seu parceiro (super-herói de gelo), passam a integrar a empresa do super-herói que o acertou a bola. Vale ressaltar que as duplas podem trocar de papéis (fogo e gelo), desde que não seja com a bola do jogo em andamento.
Avaliação:	Entendimento dos alunos demonstrado no jogo recrutamento dos super-heróis.

No jogo “recrutamento dos super-heróis” podemos observar duas variações que pode minimizar o individualismo, egocentrismo e a competição exacerbada. A primeira é que os alunos tiveram que trabalhar em equipe sendo jogadores que podem atacar e jogadores que devem defender, preocupando-se assim, com uma outra pessoa, de modo a se sacrificar se for possível para que sua equipe não seja derrotada. A outra variação, se refere que caso uma dupla de super-heróis seja recrutado, a mesma passa a ajudar outra equipe, eliminando a

exclusão dos alunos como ocorre em alguns jogos clássicos (dança da cadeira, vivo-morto). Portanto, o jogo mantém a característica de competição, porém recheado de valores de solidariedade, heroísmo e inclusão.

Já para a aula 06 encontramos outro conteúdo além do jogo, que é a dança (que se encontra dentro do conteúdo atividades rítmicas e expressivas dos PCNs). Segundo Brasil (1997, p. 39):

Por meio das danças e brincadeiras os alunos poderão conhecer as qualidades do movimento expressivo como leve/pesado, forte/fraco, rápido/lento, fluido/interrompido, intensidade, duração, direção, sendo capaz de analisá-los a partir destes referenciais; conhecer algumas técnicas de execução de movimentos e utilizar-se delas; ser capazes de improvisar, de construir coreografias, e, por fim, de adotar atitudes de valorização e apreciação dessas manifestações expressivas.

Como relatado anteriormente, a dança é um conteúdo da Educação Física que deve ser trabalhado na Educação Básica. No que se refere ao lazer, essa prática corporal ocorre frequentemente em festas, bailes, baladas, carnavais etc. Várias pessoas podem “perder” essa atividade de lazer (a dança) por falta de incentivo a prática na infância, pois podem se sentir inseguras e sem um conhecimento corporal mínimo para tal prática. Desse modo, para incentivá-las a vivenciar a dança, foi proposto uma ação pedagógica com a ludicidade dos super-heróis, em outras palavras, uma coreografia de dança com o tema de super-heróis. A música escolhida está descrita abaixo:

Seremos Heróis ⁸ [Tv size]- The Kira Justice

Eu sei que a vida é assim

Às vezes cruel

E nem tudo sai

Como a gente escolheu

E as coisas não são

Fáceis de entender

Por que é tão difícil achar

E tão fácil perder?

⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iITqzBI8n0I>> Acesso em: 20 jul. 2017.

Mas se nós pudermos
 Juntar nossa força
 Para vencer

Seremos heróis
 E vamos lutar
 Por um amanhã
 Que valha a pena estar!

Não vamos parar!
 E se encontrarmos o que há de melhor
 Em nós seremos heróis!

Essa música foi escolhida por tratar do tema dos super-heróis que é a educação para o lazer do presente estudo. Portanto, essa atividade teve como finalidade que os alunos pudessem vivenciar uma coreografia de dança sem se sentirem inseguros por falta de habilidade específica e possivelmente motivados pelo tema dos super-heróis.

Aula 6 – Dança de super-heróis	
Objetivo:	Vivenciar uma dança na coreografia de super-heróis.
Conteúdo da aula:	Movimentos ritmados e expressivos no contexto dos super-heróis.
Conteúdo da cultura corporal:	Atividades rítmicas e expressivas.
Materiais utilizados:	Aparelho de som.
Procedimento da aula: atividade 01	<u>Dança dos super-heróis:</u> O professor apresentou e explicou uma coreografia de super-heróis, logo em seguida, com procedimentos pedagógicos (ensaiando diversas vezes a mesma), a turma de alunos dançou a mesma.
Avaliação:	Desempenho dos alunos demonstrados na coreografia de dança no contexto dos super-heróis

Em relação a aula 07, podemos observar que no contexto da teoria do lazer de Dumazedier (1975) e Marcellino (2012a), discutida anteriormente, as lutas são práticas corporais praticadas, assistidas ou estudadas nos momentos disponíveis. Existem grupos de artes-marciais que possuem semelhanças e diferenças nos combates como lutas traumatizantes⁹(boxe, taekwondo, caratê), lutas de projeção¹⁰ e submissão¹¹ (judô, jiu-jitsu), lutas com armas (esgrima, kendo). Uma pessoa pode ter interesse nos momentos de lazer em praticar, assistir ou conhecer uma arte-marcial dentro de um desses grandes grupos e não ter o menor interesse em artes-marciais de outro grande grupo, ou seja, existem pessoas que possuem interesse em lutas traumatizantes, e podem não ter satisfação em lutas de submissão por exemplo. Uma das finalidades da Educação Física escolar (dentre outras, é claro) é propiciar o conhecimento em lutas, de modo a abarcar os vários grandes grupos desse bloco. Isso tem como finalidade que o aluno conheça as múltiplas características de artes-marciais, de modo a vivenciar combates dos diferentes grupos, dessa forma, essas experiências na escola ao viabilizar o conhecimento da cultura corporal relacionada às artes-marciais, pode acarretar em atividades no contexto do lazer para a vida dos alunos, mesmo que alguns prefiram artes-marciais dentro de apenas um grande grupo de estilo de combate. Portanto, ao trabalhar o conteúdo de lutas na Educação Física escolar, o professor pode propiciar atividades que correspondam a características de diversos estilos de combate e utilizar o fenômeno cultural dos super-heróis como ludicidade, para adentrar no contexto e no mundo infantil das crianças, pois segundo Ferreira (2006, p. 40):

É inquestionável o poder de fascinação que as lutas provocam nos alunos. Nos dias atuais, constata-se que o tema está em moda, seja em desenhos animados, em filmes ou em academias. Não é difícil encontrar crianças brincando de luta nos intervalos das aulas ou colecionando figurinhas dos heróis que lutam em seus desenhos animados.

Para o autor citado anteriormente, as lutas devem fazer parte do conteúdo da Educação Física por toda Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio), e que as

⁹ “Lutas traumatizantes são aquelas que envolvem golpes de impacto sobre o oponente diferente das outras que não são permitidas socos e pontapés” (CORRÊA; QUEIROZ; PEREIRA, 2010, p. 23).

¹⁰ “As Lutas de Projeção tem como o principal representante o judô, que utiliza golpes que arremessam o oponente. Em contra partida elas são um destaque por ensinar técnicas com amortecimento de quedas” (CORRÊA; QUEIROZ; PEREIRA, 2010, p. 23).

¹¹ “As Lutas de Submissão são as lutas que envolvem torções e pressões sobre as articulações para submeter o oponente e fazê-los desistir do combate, nesse caso temos como principal representante o jiu-jitsu, mas também existem alguns golpes dessa classe que são permitidos no judô” (CORRÊA; QUEIROZ; PEREIRA, 2010, p. 23).

mesmas não são somente um conjunto de técnicas sistematizadas. Dessa forma, Ferreira (2006, p. 40) relata que “braço de ferro, o cabo de guerra, as técnicas recreativas de empurrar, de puxar, de deslocar o parceiro do local, as lutas representativas como a luta do sapo (alunos agachados, um tentando derrubar o outro) [...]”, são alguns exemplos de atividades que podem ser trabalhadas na disciplina. Com base nessas considerações, elaboramos a aula descrita abaixo:

Aula 7- Luta de super-heróis	
Objetivo:	Vivenciar estilos de lutas de projeção, traumatizantes e com armas, no contexto dos super-heróis.
Conteúdo da aula:	Iniciação às lutas no contexto dos super-heróis, capacidade física de agilidade e habilidades manipulativas.
Conteúdo da cultura corporal:	Luta
Materiais utilizados:	Prendedores de roupa, coletes, giz, espada de espaguete de natação, etc.
Procedimento da aula: atividade 01	Luta de super-heróis: Um círculo foi delimitado para o espaço da luta. Dois super-heróis (alunos com capa) estiveram posicionados dentro do círculo. O objetivo foi o lutador agarrar (não empurrar) e locomover o adversário de modo que o mesmo pisasse fora do círculo. Um rodízio de lutadores foi realizado, de modo a competir com várias pessoas.
Procedimento da aula: atividade 02	Combate de super-heróis: Em dupla, cada aluno teve 1 prendedor de roupa no peito (na região do externo). O objetivo foi o aluno “A” tentar pegar todos os prendedores do aluno “B” e vice-versa.
Procedimento da aula: atividade 03	Duelo de Jedi: O professor dividiu os alunos em trios, assim, um aluno foi o juiz e os outros dois (cada um com uma espada de espaguete de natação) duelaram. Uma área de combate foi definida, com isso, os <i>jedi</i> só puderam se locomover pela mesma. No combate, para pontuar o <i>jedi</i> podia atingir qualquer parte do corpo do oponente, menos a cabeça, no entanto, o aluno juiz só devia validar o ponto se o golpe do aluno “A” atingiu claramente primeiro o Aluno “B”, golpes que atingisse os dois <i>jedi</i> simultaneamente não seriam validados pontos para ambos. Após uma determinada pontuação ou tempo, o aluno juiz passará a ser <i>jedi</i> e um aluno espadachim será juiz, e assim sucessivamente, de modo que todos seriam juizes e <i>jedi</i> . Obs: Mesmo a pesquisa tendo enfoque nos super-heróis da Marvel e da DC, essa atividade decidimos usar os cavaleiros de <i>jedi</i> de “ <i>Star Wars</i> ” devido o contexto da atividade. Lembrando que os <i>jedi</i> também são considerados heróis.

Avaliação:	A interação e o respeito mútuo dos alunos no decorrer das atividades. Observação do envolvimento dos alunos com as atividades.
-------------------	---

Como podemos observar na aula proposta, a atividade “luta de super-heróis” representa lutas de projeção. Já a atividade “combate de super-heróis” representa ao grupo de lutas traumatizantes, e por fim, o “duelo de *Jedi*” (mesmo não sendo esses heróis do mundo da Marvel ou da DC), tem como características o grupo de lutas com armas. Assim, a aula ao utilizar o contexto lúdico dos super-heróis, viabilizou uma educação para o lazer referente às práticas corporais de lutas, no sentido como apresenta Daolio (2006b), que o aluno no Ensino Fundamental I deve vivenciar várias práticas corporais, para ter além um repertório da cultura corporal.

Por fim, a aula 08 teve como caráter o encerramento da pesquisa, o intuito foi obter dados sobre as considerações dos alunos após passar por todas as etapas da pesquisa. Para isso, foi aplicado o questionário final além de uma roda de conversa para debater sobre a pesquisa ocorrida. Assim, a aula foi construída da seguinte forma:

Aula 8 – Avaliação final	
Objetivo:	Responder o formulário B de modo a identificar sua compreensão final das atividades da pesquisa; Debater sobre possíveis contribuições da pesquisa. Visualizar a sessão de fotos referente a aula 03
Conteúdo da aula:	Discussão, análise e interpretação sobre o processo pedagógico vivenciado a partir do tema dos super-heróis.
Materiais utilizados:	01 questionário de avaliação para cada aluno.
Procedimento da aula: atividade 01	Aplicação do questionário final de avaliação
Procedimento da aula: atividade 02	Roda de conversa sobre possíveis contribuições da pesquisa.
Procedimento da aula: atividade 03	Apresentação da sessão de fotos relacionadas a aula 03 por meio de aparelho audiovisual
Avaliação:	Respostas dos alunos sobre a pesquisa por meio do questionário final. Compreensão dos alunos por meio dos discursos propostos na roda de conversa.

5 LAZER, EDUCAÇÃO FÍSICA E SUPER-HERÓIS NA ESCOLA: descrição de experiências pedagógicas.

Diante da elaboração e realização das oito aulas supracitadas na seção anterior, iremos apresentar e discutir quais os significados produzidos e apresentados pelos alunos que vivenciaram a proposta pedagógica, as reações das diferentes escolas, turmas e anos, assim como, a aula que obteve maior aceitação e a que teve maior resistência, e os conhecimentos construídos pelos alunos. Entretanto, antes de adentrarmos em tais questões, iremos esclarecer o critério para a Análise final.

5.1 Critério para a Análise Final

O critério de escolha da turma selecionada para a Análise Final correspondeu a duas etapas: etapa quantitativa e qualitativa.

Conforme mencionado anteriormente, o método de análise dos dados hermenêutico-dialético de Minayo (1994) se constitui em duas fases: 1) determinações fundamentais, 2) encontro que realizamos com os fatos surgidos na investigação, sendo dividida em três etapas: a) ordenação e quantificação dos dados; b) classificação dos dados por meio de categorias específicas; e c) Análise Final.

A Análise Final (etapa “C” da fase 02) foi realizada para a turma que obteve maior aceitação da proposta pedagógica da pesquisa. Para o critério de escolha da turma, foram levados em consideração os dados do diário de campo (etapa qualitativa) mais os dados quantitativos do formulário B (etapa quantitativa) referentes as perguntas: 1) Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis? 2) Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?

O motivo da escolha dessas duas perguntas para o critério da turma que obteve mais aceitação da proposta pedagógica são por elas fornecerem possíveis respostas que tratam diretamente sobre a opinião (aceitação ou rejeição) dos alunos no que se refere as aulas da pesquisa.

É importante salientar que no dia da aplicação do formulário B (aula 08), para não desperdiçar qualquer dado relativo da pesquisa, o professor-pesquisador fez um recordatório no quadro negro com os títulos de cada aula no sentido de despertar as lembranças das crianças nas experiências vividas. Assim, foram descritos no quadro as seguintes informações:

Aula 1 – Circuito (que representava o “Treinamento de super-heróis”);

Aula 2 – Caça ao tesouro (que representava a “Missão dos super-heróis”);

Aula 3 – Fantasia de Jornal (que representava a “Fantasia de super-heróis”);

Aula 4 – Teatro (que representava o “Teatro de super-heróis”);

Aula 5 – Jogo (que representava o “Recrutamento de super-heróis”);

Aula 6 – Dança (que representava a “Coreografia de super-heróis”);

Aula 7 – Luta (que representava a “Luta de super-heróis”);

Nas anotações feitas na lousa, o título das aulas foram substituídos da seguinte forma: “Treinamento de super-heróis” por circuito; “Missão de super-heróis” por caça ao tesouro; “Recrutamento de super-heróis” por jogo, “Luta de super-heróis” por luta e assim por diante, devido a semelhança da aula para algumas atividades previamente conhecidas pelos alunos e, principalmente, para ser uma descrição manual no formulário final mais curta, simples e acessível para as crianças do 2º ao 4º ano do Ensino Fundamental.

Etapa quantitativa:

A quantificação das respostas dos alunos nas perguntas 01 e 02 do formulário B foram feitas em três etapas:

1-) Se um aluno respondeu na pergunta 01 que gostou do circuito, jogo e luta – foi computado um ponto para cada uma dessas aulas mencionadas; se respondeu que gostou de tudo – foi computado um ponto para todas as aulas. Essa mesma forma de quantificação foi utilizada nas respostas da pergunta 02, porém, nela foi computado as aulas que os alunos não gostaram.

2-) O número de respostas (positivas e negativas) mencionados acima para as aulas da investigação, foi transformado em porcentagem, exemplo: se uma sala tem 20 alunos-participantes com 10 respostas (pontos) computadas positivamente para a aula “circuito”, 5 respostas computadas negativamente para a mesma aula, a porcentagem foi de 50% de alunos que gostaram da aula, 25 % de alunos que não gostaram da aula e 25% de alunos que não opinaram sobre.

3-) Após transformar as respostas (pontos) computadas das perguntas 01 e 02 do formulário B para cada aula em porcentagem, foi a vez de fazer a média desses números sobre todas as aulas. Exemplo:

Tabela 1 –Resultado dos alunos do 4ºB sobre as perguntas 01 e 02 do formulário B - Exemplo

1 – Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			2 – Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			Não opinaram	
Respostas	Nº	Nº (%)	Respostas	Nº	Nº (%)	Nº	Nº (%)
CIRCUITO	7	43,75%	CIRCUITO	9	56,25%	0	0%
CAÇA AO TESOURO	8	50%	CAÇA AO TESOURO	6	37,5%	2	12,5%
FANTASIA	4	25%%	FANTASIA	9	56,25%	3	18,75%
TEATRO	7	43,75%	TEATRO	7	43,75%	2	12,5%
JOGO	10	62,5%	JOGO	5	31,25%	1	6,25%
DANÇA	6	37,56%	DANÇA	10	62,5%	0	0%
LUTA	11	68,75%	LUTA	3	18,75%	2	12,5%
TODAS (média)		47,33%	TODAS (média)		43,75%	Média 8,92%	

Legenda: Nº= número de respostas mencionadas pelos alunos. Nº (%) = número de respostas mencionadas pelos alunos transformadas em porcentagem.

As médias apresentadas na última linha da tabela 6 (exemplo acima), 47,33% de alunos que gostaram, 43,75% que não gostaram e 8,92% de alunos que não opinaram, correspondem aos dados quantitativos do formulário B de uma determinada classe (4ºB). Cada classe apresentou uma média final, que foi comparada entre elas levando em consideração a maior porcentagem de alunos que gostaram das aulas, e que aliado aos dados do diário de campo (etapa qualitativa), definiu a classe que foi realizada a Análise Final referente a análise dos dados hermenêutico-dialético de Minayo (1994).

Etapa qualitativa:

Inicialmente foi registrado o resumo das experiências pedagógicas de todas as classes participantes, levando em consideração a aceitação e a resistência dos alunos em todas as aulas da pesquisa observadas pelo professor-pesquisador, registradas no diário de campo.

Os registros no diário de campo feitos a partir da técnica de observação participante (MINAYO, 1994), foram de acordo com o trabalho em categorias “Interesse pelas aulas da

pesquisa” mencionados na página 17 do presente estudo. Assim, os registros anotados corresponderam a participação e o envolvimento dos alunos nas aulas, os discursos dos participantes referente a aceitação ou rejeição das aulas e se os objetivos das aulas foram ou não foram alcançados por uma determinada classe de alunos.

Sendo assim, foram pré-escolhidas para a Análise Final, as classes que: 1) Apresentaram maior porcentagem de alunos que gostaram das aulas em relação aos que não gostaram e aos que não opinaram, e 2) Demonstraram nas aulas participação, interesse e envolvimento, de maneira positiva, com as atividades propostas, observadas pelo professor-pesquisador.

Portanto, a turma escolhida para a Análise Final foi a turma que apresentou maior porcentagem de alunos que gostaram das aulas comparada às outras turmas, mais a participação, interesse e envolvimento, de maneira positiva, com as atividades propostas, observadas pelo professor-pesquisador. Ou seja, caso uma turma apresentasse a maior porcentagem de alunos que gostaram das aulas comparada as outras turmas e, em contrapartida, apresentasse também pouca participação, interesse e envolvimento, de maneira negativa, com as atividades propostas, observadas pelo professor-pesquisador, não seria escolhida para a Análise Final.

A seguir, iremos descrever o resumo das experiências pedagógicas das classes da escola “A” (3ºA, 3ºB, 3ºC, 4ºA, 4ºB e 4ºC), e da escola “B” (2ºB, 2ºC, 2ºD e 2ºE). Após isso, será realizada a análise qualitativa (Análise Final) da turma que obteve mais aceitação das aulas da experiência pedagógica.

5. 2 Resumo da proposta pedagógica na escola “A”

A escola “A” é uma escola de tempo integral, localizada em um bairro periférico da cidade de Capivari-SP. Em termos de infraestrutura, a mesma possui biblioteca, sala de informática, salão para práticas corporais, quadra poliesportiva com cobertura, sala de artes e 12 salas de aula. No ano letivo de 2017, houve 15 turmas de alunos do primeiro ao quinto ano, sendo três para cada ano, com exceção dos segundos anos que contemplavam quatro turmas. Em média, as turmas possuíam cerca de 25 alunos por sala.

Pela experiência de trabalho adquirida durante o ano letivo de 2017, os alunos da escola “A” em média aparentam possuir um poder socioeconômico menor em relação aos

alunos da escola “B”, isso pode ser observado pelas diferenças entre os carros nos quais os pais levavam seus filhos para as escolas (“A e B”) e também de suas profissões (vários pais da escola “B” eram empresários), os brinquedos que as crianças levavam para as escolas, as roupas usadas, os comentários que os alunos faziam sobre viagens e passeios nos fins de semana (vários alunos da escola “B” comentaram com o professor que já foram para a Disneylândia na Flórida – Estados Unidos, e outros países da Europa).

Na escola “A” foram convidados a participar da pesquisa 10 classes sendo o quinto ano (A, B e C), o quarto ano (A, B e C) e o terceiro ano (A, B e C). Dentre essas turmas e anos, foram excluídos da pesquisa os quintos anos (A, B e C) por não apresentarem interesse na proposta, ou seja, nas três turmas mais de 50% da classe não entregou os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE e os Termos de Assentimento. Algumas possíveis explicações para o não-interesse dos quintos anos de 2017 se refere a uma realidade escolar específica da escola “A”, pois grande parte são alunos retidos de um a dois anos, elevando assim, a faixa etária para o ano escolar. Dessa maneira, muitos alunos consideravam a pesquisa apenas para o público infantil (crianças), alegando que sua idade era avançada para super-heróis. Particularmente, consideramos essa rejeição do quinto ano como uma realidade singular e que, provavelmente, em outras turmas (2018, 2019...), ou em outras escolas, a pesquisa poderia ser aceita para tal ano escolar.

Tabela 2 – Quantidade de alunos participantes da escola “A”.

SALA (Turma/Classe)	TOTAL DE ALUNOS	Nº ALUNOS QUE PARTICIPARAM DA PESQUISA
3ºA	23	16 (05 F - 11 M)
3ºB	24	18 (07 F - 11 M)
3ºC	24	16 (08 F - 08 M)
4ºA	27	21 (12 F – 09 M)
4ºB	25	15 (10 F – 05 M)
4ºC	27	20 (10 F – 10 M)

Legenda: F (feminino), M (masculino).

A seguir o resumo da proposta pedagógica nas turmas da escola “A”.

5.2.1 Resumo da experiência pedagógica no 3ºA

A faixa etária dos alunos era de 8 a 9 anos de idade com exceção de um aluno que possuía 10 anos. Dos 26 alunos que iniciaram a lista de chamada da classe, 3 foram transferidos e uma aluna iniciou-se na turma no 4ºbimestre, após o término das aulas da pesquisa. Dessa forma, 23 alunos foram convidados a participar da pesquisa, sendo 10 meninas e 13 meninos. Dentre esses, 5 meninas e 11 meninos, ou seja, 18 alunos aceitaram participar da investigação, todos com as devidas autorizações de seus responsáveis.

Na primeira aula “Treinamento de super-heróis”, a participação dos alunos foi unânime. Entretanto, alguns alunos não-participantes ¹²sendo duas meninas e dois meninos não tiveram interesse na atividade porque “acharam” que não podiam participar. O docente explicou a esses alunos que mesmo eles não sendo participantes oficiais¹³ da pesquisa poderiam participar das atividades (exceto responder o formulário A e B). Com isso, tais alunos passaram a se interessar pela atividade, vivenciando o treinamento.

Na aula 02 “Missão de super-heróis”, os alunos cumpriram o objetivo da aula, vivenciando uma missão por meio de atividades cooperativas e competitivas modificadas ao contexto dos super-heróis. A turma completou todas as tarefas propostas e não houve caso de alunos-não participantes.

No caso da aula 03 “Fantasia de super-heróis”, três alunos apresentaram uma dificuldade inicial no momento da confecção das fantasias, mas com a intervenção do professor-pesquisador (algumas dicas de confecção) conseguiram atingir o objetivo proposto pela aula, assim como os demais alunos da sala, ou seja, confeccionaram fantasias de super-heróis com material alternativo.

Em específico a aula 04 “Teatro de super-heróis”, a participação dos alunos foi unânime, e os mesmos construíram enredos de teatro no contexto dos super-heróis sem dificuldades, com pouca ajuda do professor-pesquisador. Já no caso da aula 05 “Recrutamento de super-heróis”, os alunos praticaram o jogo adaptado no contexto de super-heróis conforme as regras estabelecidas, dessa maneira, a partida durou todo o tempo da aula e quase foi finalizado, restando apenas duas equipes/empresas sendo uma delas com apenas uma dupla.

¹² Alunos que não entregaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (assinado pelos pais) e/ou não assinaram o Termo de Assentimento - TA

¹³ Alunos que entregaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (assinado pelos pais) e assinaram o Termo de Assentimento - TA

Por sua vez, a aula 06 “Coreografia de super-heróis”, teve uma resistência inicial de 04 alunos por se tratar do conteúdo dança - dizendo que não iriam dançar porque não gostam. Desse modo, o professor-pesquisador teve que conversar, explicar e convencer tais alunos a experimentarem a aula antes de se recusarem a participar. Assim que foram apresentados os primeiros passos da coreografia e por estar relacionado aos super-heróis, tal resistência foi praticamente anulada, e tais alunos se dirigiram ao centro da quadra para participar da coreografia. Ao final, a turma conseguiu dançar a coreografia.

Na aula 07 “Luta de super-heróis” a participação dos alunos foi unânime. As três atividades de lutas propostas pela aula ocorreram no tempo determinado e, ao término, os alunos solicitaram que tais atividades pudessem ocorrer mais uma vez durante o ano letivo.

Por fim, na aula 08 ocorreu a avaliação final, sendo feita a aplicação do formulário B. Neste dia, 01 aluno participante da pesquisa estava ausente, com isso, 15 alunos responderam o formulário B. Sendo assim, as respostas dos alunos nas perguntas 01 e 02 do formulário B foram:

Tabela 3 –Resultado dos alunos do 3ºA sobre as perguntas 01 e 02 do formulário B

1 – Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			2 – Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			Não opinaram	
Respostas	Nº	Nº (%)	Respostas	Nº	Nº (%)	Nº	Nº (%)
CIRCUITO	11	73,33%	CIRCUITO	2	13,33%	2	13,33%
CAÇA AO TESOURO	12	80%	CAÇA AO TESOURO	0	0%	3	20%
FANTASIA	10	66,66%	FANTASIA	4	26,66%	1	6,66%
TEATRO	11	73,33%	TEATRO	2	13,33%	2	13,33%
JOGO	11	73,33%	JOGO	3	20%	1	6,66%
DANÇA	10	66,66%	DANÇA	5	33,33%	0	0%
LUTA	12	80%	LUTA	3	20%	0	0%
TODAS (média)		73,33%	TODAS (média)		18,09%	Média: 8,56%	

Legenda: Nº= número de respostas mencionadas pelos alunos. Nº (%) = número de respostas mencionadas pelos alunos transformadas em porcentagem.

O resultado acima demonstra que dentre as 07 aulas, todas apresentaram uma porcentagem a mais de alunos que gostaram da aula, isso demonstra que o 3ºA foi uma turma

que teve uma boa aceitação em relação as aulas da pesquisa. Nesse sentido, o 3ºA foi uma das turmas pré-escolhida para a Análise Final.

5.2.2 Resumo da experiência pedagógica no 3ºB

A faixa etária dos alunos era de 8 a 9 anos de idade, com exceções de 05 alunos que possuíam 10 anos e 02 com 11 anos (todos meninos). Dos 26 alunos que iniciaram a lista de chamada da classe, 2 foram transferidos. Dessa forma, 24 alunos foram convidados a participar da pesquisa, sendo 8 meninas e 16 meninos. Dentre esses, 7 meninas e 11 meninos, ou seja, 18 alunos aceitaram participar da investigação, todos com as devidas autorizações de seus responsáveis.

A participação dos alunos na aula 01 “Treinamento de super-heróis” foi unânime. Todos vivenciaram o treinamento e o objetivo da aula foi cumprido. Porém, na aula 02 “Missão de super-heróis”, os alunos não conseguiram terminar a aula como o planejado, ou seja, não derrotaram o “vilão”, pois ocorreram, nas duas últimas atividades da aula, momentos de falta de disciplina (alunos brigando entre si por questões extra-aula), ocasionando uma desorganização em que o professor precisou intervir, perdendo “tempo de aula”. Essa “perda de tempo” comprometeu, principalmente, a última tarefa da missão.

No caso da aula 03 “Fantasia de super-heróis”, a turma teve dificuldade na atividade (na criação e confecção das fantasias), mas cerca de dois terços dos alunos conseguiram terminar a fantasia no tempo da aula. A dificuldade também foi apresentada na aula 04 “Teatro de super-heróis”, dois grupos não conseguiram elaborar o enredo sozinhos, assim, o professor-pesquisador teve uma participação direta e ajudou na elaboração dos mesmos.

Em relação a aula 05 “Recrutamento de super-heróis”, os alunos não tiveram dificuldades na compreensão das regras do jogo. Porém, houve 02 alunos não-participantes por desinteresse na atividade. No caso da aula 06 “Coreografia de super-heróis”, ocorreu uma resistência por parte de alguns meninos por se tratar do conteúdo dança. Cerca de 04 alunos não tiveram interesse na atividade e, também, por associarem a dança como uma prática relacionada ao gênero feminino. Em específico a aula 07 “Luta de super-heróis”, a participação dos alunos foi unânime, a turma vivenciou as três atividades de lutas proposta pela aula.

Por fim, na aula 08 ocorreu a avaliação final, sendo feita a aplicação do formulário B. Neste dia, os 18 alunos participantes da pesquisa responderam o formulário B (não houve ausência de aluno participante). Sendo assim, as respostas dos alunos nas perguntas 01 e 02 do formulário B foram:

Tabela 4 –Resultado dos alunos do 3ºB sobre as perguntas 01 e 02 do formulário B

1 – Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			2 – Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			Não opinaram	
Respostas	Nº	Nº (%)	Respostas	Nº	Nº (%)	Nº	Nº (%)
CIRCUITO	7	38,88%	CIRCUITO	1	5,55%	10	55,55%
CAÇA AO TESOURO	11	61,11%	CAÇA AO TESOURO	1	5,55%	6	33,33%
FANTASIA	6	33,33%	FANTASIA	1	5,55%	11	61,11%
TEATRO	9	50%	TEATRO	2	11,11%	7	38,88%
JOGO	8	44,44%	JOGO	6	33,33%	4	22,22%
DANÇA	7	38,88%	DANÇA	8	44,44%	3	16,66%
LUTA	13	72,22%	LUTA	2	11,11%	3	16,66%
TODAS (média)		48,40%	TODAS (média)		16,66%	Média: 34,91%	

Legenda: Nº= número de respostas mencionadas pelos alunos. Nº (%) = número de respostas mencionadas pelos alunos transformadas em porcentagem.

O resultado acima demonstra que dentre as 07 aulas, 04 apresentaram uma porcentagem a mais de alunos que gostaram da aula (Caça ao tesouro, Teatro, Jogo e Luta) e 01 aula apresentou uma porcentagem a mais de alunos que não gostaram (Dança). Com isso, a média apresentou um número maior de alunos que gostaram das aulas (48,40%), para os que não gostaram (16,66%), nesse sentido, o 3ºB foi uma das turmas pré-escolhidas para a Análise Final.

5.2.3 Resumo da experiência pedagógica no 3ºC

A faixa etária dos alunos era de 8 a 9 anos de idade, com exceções de 02 alunos com 10 anos (um menino e uma menina). Dos 26 alunos que iniciaram a lista de chamada da classe, 02 foram transferidos. Dessa forma, 24 alunos foram convidados a participar da pesquisa, sendo 11 meninas e 13 meninos. Dentre esses, 8 meninas e 8 meninos, ou seja, 16 alunos aceitaram participar da investigação, todos com as devidas autorizações de seus responsáveis.

Os alunos do 3ºC cumpriram os objetivos da aula 01 “Treinamento de super-heróis” e da aula 02 “Missão de super-heróis”, ou seja, vivenciaram uma missão no contexto dos super-heróis por meio de atividades cooperativas e competitivas.

Na aula 03 “Fantasia de super-heróis”, a maioria dos alunos conseguiram concluir suas fantasias e não pediram muita ajuda ao docente, tendo a iniciativa de construírem por conta própria. Isso também ocorreu na aula 04 “Teatro de super-heróis”, em que todos os enredos foram elaborados e apresentados com pouca intervenção do professor-pesquisador.

Em relação a aula 05 “Recrutamento de super-heróis”, os alunos não tiveram dificuldades na compreensão das regras do jogo. Houve também um grande envolvimento dos alunos pela atividade. Uma curiosidade a ser notada é que sobre a experiência realizada no “Recrutamento de super-heróis”, foi que ao total de dez turmas que vivenciaram o jogo, somente o 3ºC conseguiu finalizá-lo no tempo da aula.

No caso da aula 06 “Coreografia de super-heróis”, a turma não mostrou muita empolgação com a atividade no início, principalmente alguns meninos que tiveram uma resistência por se tratar do conteúdo dança. Contudo, conforme o professor foi ministrando a coreografia, mostrando os passos, os alunos foram ficando confiantes e se envolvendo mais na atividade. Já na aula 07 “Luta de super-heróis”, a maioria dos alunos participaram (apenas duas meninas não demonstraram interesse na atividade), todas as atividades ocorreram dentro do tempo estabelecido.

Por fim, na aula 08 ocorreu a avaliação final, sendo feita a aplicação do formulário B. Neste dia, 03 alunos participantes da pesquisa estavam ausentes, com isso, 13 alunos responderam o formulário B. Sendo assim, as respostas dos alunos nas perguntas 01 e 02 do formulário B foram:

Tabela 5 –Resultado dos alunos do 3°C sobre as perguntas 01 e 02 do formulário B

1 – Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			2 – Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			Não opinaram	
Respostas	Nº	Nº (%)	Respostas	Nº	Nº (%)	Nº	Nº (%)
CIRCUITO	7	53,84%	CIRCUITO	1	7,69%	5	38,46%
CAÇA AO TESOURO	11	84,61%	CAÇA AO TESOURO	0	0%	2	15,38%
FANTASIA	5	38,46%	FANTASIA	4	30,76%	4	30,76%
TEATRO	6	46,15%	TEATRO	3	23,07%	4	30,76%
JOGO	6	46,15%	JOGO	2	15,38%	5	38,46%
DANÇA	7	53,84%	DANÇA	2	15,38%	4	30,76%
LUTA	9	69,23%	LUTA	1	7,69%	3	23,07%
TODAS (média)		56,04%	TODAS (média)		14,28%	Média: 29,66%	

Legenda: Nº= número de respostas mencionadas pelos alunos. Nº (%) = número de respostas mencionadas pelos alunos transformadas em porcentagem.

O resultado acima demonstra que dentre as 07 aulas, todas apresentaram uma porcentagem a mais de alunos que gostaram da aula, isso demonstra que o 3°C foi uma turma que teve uma boa aceitação em relação às aulas da pesquisa. Nesse sentido, o 3°C é uma das turmas pré-escolhida para a Análise Final.

5.2.4 Resumo da experiência pedagógica no 4ºA

A faixa etária dos alunos era de 9 a 10 anos de idade, com exceção de dois alunos (meninos) que tinham 11 anos. Dos 32 alunos que iniciaram a lista de chamada da classe, 04 foram transferidos e uma aluna (nº 03) foi remanejada para o 4°C. Dessa forma, 27 alunos foram convidados a participar da pesquisa, sendo 14 meninas e 13 meninos. Dentre esses, 12 meninas e 9 meninos, ou seja, 21 alunos aceitaram participar da investigação, todos com as devidas autorizações de seus responsáveis.

Os alunos do 4ºA cumpriram os objetivos da aula 01 “Treinamento de super-heróis” e da aula 02 “Missão de super-heróis”. Nas duas primeiras aulas, a participação dos alunos foi unânime. No caso da aula 03 “Fantasia de super-heróis” houve resistência por parte de alguns meninos querendo o conteúdo futebol. Todavia, após a distribuição dos materiais (jornais e

fitas crepe) e o início concreto da atividade, tal resistência tornou-se inexistente. Ao final, os alunos cumpriram o objetivo da aula, elaborando várias fantasias.

Em relação a aula 04 “Teatro de super-heróis” e aula 05 “Recrutamento de super-heróis”, os alunos atingiram o objetivo proposto. No desenvolvimento da aula 04, a turma elaborou os enredos sem dificuldades, e em relação a aula 05, o jogo “fluiu” com as regras propostas ocorrendo durante todo o tempo da aula.

No caso da aula 06 “Coreografia de super-heróis”, ocorreu uma resistência por parte de alguns meninos por se tratar do conteúdo dança. Entretanto, assim que foram apresentados os primeiros passos da coreografia e pelos passos estarem relacionados aos super-heróis, tal resistência foi praticamente anulada. Ao final, os alunos conseguiram dançar a coreografia. Por sua vez, na aula 07 “Luta de super-heróis”, a participação dos alunos foi unânime tanto dos meninos como das meninas. As três atividades ocorreram dentro do tempo da aula.

Por fim, na aula 08 onde ocorreu a avaliação final, foi aplicado o formulário B. Neste dia, os 21 alunos participantes da pesquisa responderam o formulário B (não houve ausência de aluno participante). Sendo assim, as respostas dos alunos nas perguntas 01 e 02 do formulário B foram:

Tabela 6 –Resultado dos alunos do 4ªA sobre as perguntas 01 e 02 do formulário B

1 – Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			2 – Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			Não opinaram	
Respostas	Nº	Nº (%)	Respostas	Nº	Nº (%)	Nº	Nº (%)
CIRCUITO	7	33,33%	CIRCUITO	4	19,04%	10	47,61%
CAÇA AO TESOURO	8	38,09%	CAÇA AO TESOURO	3	14,28%	10	47,61%
FANTASIA	7	33,33%	FANTASIA	3	14,28%	11	52,38%
TEATRO	10	47,61%	TEATRO	5	23,80%	6	28,57%
JOGO	9	42,85%	JOGO	1	4,76%	11	52,38%
DANÇA	6	28,57%	DANÇA	10	47,61%	5	23,80%
LUTA	17	80,95%	LUTA	1	4,76%	3	14,28%
TODAS (média)		43,53%	TODAS (média)		18,36%	Média: 38,09%	

Legenda: Nº= número de respostas mencionadas pelos alunos. Nº (%) = número de respostas mencionadas pelos alunos transformadas em porcentagem.

O resultado acima demonstra que dentre as 07 aulas, 02 apresentaram uma porcentagem a mais de alunos que gostaram da aula (Teatro e Luta) e 01 aula apresentou uma porcentagem a mais de alunos que não gostaram da aula (Dança). Com isso, a média apresentou um número maior de alunos que gostaram das aulas (43,53%), para os que não gostaram (18,36%), nesse sentido, o 4ºA foi uma das turmas pré-escolhida para a Análise Final.

5.2.5 Resumo da experiência pedagógica no 4º B

A faixa etária dos alunos era de 9 a 10 anos de idade com exceção de um aluno que possui 11 anos. Dos 30 alunos que iniciaram a lista de chamada da classe, 05 foram transferidos e uma aluna (nº 31) iniciou-se na turma no 4º bimestre, após o término das aulas da pesquisa. Dessa forma, 25 alunos foram convidados a participar da pesquisa, sendo 14 meninas e 11 meninos. Dentre esses, 10 meninas e 6 meninos, ou seja, 16 alunos aceitaram participar da investigação, todos com as devidas autorizações de seus responsáveis.

Dentre as dez turmas que vivenciaram a proposta pedagógica, consideramos o 4º B a turma que obteve mais resistência à proposta da pesquisa. Inicialmente, quando foi apresentado o projeto aos alunos, não houve muito manifesto de apoio à proposta por parte da turma. Apenas quatro alunos trouxeram os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE e o Termo de Assentimento - TA assinados corretamente, a maioria da turma não tinha mostrado para seus responsáveis, alguns por esquecimento e outros por falta de interesse. Sendo assim, o professor-pesquisador esclareceu aos alunos que pelo menos metade da sala deveria concordar em participar da investigação para que a pesquisa fosse realizada com o 4º B.

Até o término da semana (14/08/2017 a 18/08/2017), o professor-pesquisador passava uma vez por dia no 4º B e o resultado, como já mencionado, 16 dos 25 alunos participaram da pesquisa. Alguns alunos não-participantes não trouxeram os termos porque não demonstraram nenhuma vontade de participar. Vale ressaltar que alguns pais não assinaram o termo, um desses motivos, é por fator religioso.

Na aula 01 “Treinamento de super-heróis”, a grande parte dos alunos participou da atividade proposta. Não houve alunos dizendo que “era chato”. Entretanto, alguns alunos não-

participantes sendo três meninas e um menino não tiveram interesse na atividade e preferiram sentar na arquibancada. O docente explicou que mesmo eles não sendo participantes oficiais da pesquisa poderiam participar das atividades. No decorrer da aula, tais alunos passaram a se interessar pela atividade e somente uma aluna não mudou de opinião.

Na aula 02 “Missão de super-heróis”, a participação dos alunos foi correspondida, sendo que apenas duas alunas não tiveram interesse na atividade. O curioso é que, em algumas atividades, houve uma certa separação de gênero, ou seja, as meninas não aceitavam a ajuda dos meninos em algumas atividades.

No caso da aula 03 “Fantasia de super-heróis”, houve uma resistência por parte de alguns meninos querendo o conteúdo futebol. Nos primeiros 15 minutos de aula, tais alunos ficaram na arquibancada insatisfeitos com o conteúdo da aula, porém, mudaram de ideia e começaram a ter uma participação ativa na confecção das fantasias. Ao final, os alunos cumpriram o objetivo da aula, elaborando várias fantasias.

Em específico na aula 04 “Teatro de super-heróis”, o professor sugeriu que os alunos se dividissem em grupos de 4 à 7 alunos. Entretanto, a separação de gênero prevaleceu na turma e somente dois grupos foram formados, sendo um com todas as meninas e outro com todos os meninos. Todavia, apesar de algumas discussões que o docente teve que intervir (principalmente no grupo das meninas) sobre quem seriam as super-heróínas, as vilãs e as coadjuvantes, a turma conseguiu apresentar as peças de teatro, cumprindo o objetivo da aula.

No jogo “Recrutamento de super-heróis” da aula 05, a maioria da turma participou ativamente, os alunos compreenderam a regra e o jogo durou, praticamente, a aula inteira, mas não chegou a ser finalizado durante esse tempo.

No caso da aula 06 “Coreografia de super-heróis”, no início, a turma não mostrou muita empolgação com a atividade, principalmente alguns meninos que tiveram uma resistência por se tratar do conteúdo dança. Contudo, conforme o professor foi ministrando a coreografia, mostrando os passos, os alunos foram ficando confiantes e se envolvendo mais na atividade. Entretanto, cerca de 05 alunos da turma não se envolveram na atividade, sendo 02 meninos por falta de interesse e 03 deles por motivos religiosos alegando que a “religião não permitia”. Ao final, os alunos participantes conseguiram dançar a coreografia com êxito.

Em específico na aula 07 “Luta dos super-heróis”, a participação dos alunos foi unânime, não ocorrendo casos de alunos não-participantes. Além disso, não houve

reclamações da atividade, como também, não houve desistência por parte de alunos que estavam perdendo as lutas, pois alguns alunos eram derrotados em um estilo de luta e vitoriosos em outros, devido ao seu biotipo e técnicas corporais. Conseqüentemente, não houve resistência e pedido por outro conteúdo, as três atividades de lutas propostas pela aula ocorreram no tempo determinado e, ao término, os alunos solicitaram que tais atividades pudessem ocorrer mais uma vez durante o ano letivo.

Por fim, na aula 08 ocorreu a avaliação final, sendo feita a aplicação do formulário B. Neste dia, os 16 alunos participantes da pesquisa responderam o formulário B (não houve ausência de aluno participante). Sendo assim, as respostas dos alunos nas perguntas 01 e 02 do formulário B foram:

Tabela 7 –Resultado dos alunos do 4ºB sobre as perguntas 01 e 02 do formulário B

1 – Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			2 – Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			Não opinaram	
Respostas	Nº	Nº (%)	Respostas	Nº	Nº (%)	Nº	Nº (%)
CIRCUITO	7	43,75%	CIRCUITO	9	56,25%	0	0%
CAÇA AO TESOURO	8	50%	CAÇA AO TESOURO	6	37,5%	2	12,5%
FANTASIA	4	25% %	FANTASIA	9	56,25%	3	18,75%
TEATRO	7	43,75%	TEATRO	7	43,75%	2	12,5%
JOGO	10	62,5%	JOGO	5	31,25%	1	6,25%
DANÇA	6	37,56%	DANÇA	10	62,5%	0	0%
LUTA	11	68,75%	LUTA	3	18,75%	2	12,5%
TODAS (média)		47,33%	TODAS (média)		43,75%	Média 8,92%	

Legenda: Nº= número de respostas mencionadas pelos alunos. Nº (%) = número de respostas mencionadas pelos alunos transformadas em porcentagem.

O resultado acima demonstra que dentre as 07 aulas, 03 apresentaram uma porcentagem a mais de alunos que gostaram da aula (Caça ao tesouro, Jogo e Luta), 03 apresentaram uma porcentagem a mais de alunos que não gostaram da aula (Circuito, Fantasia e Dança) e houve um empate na aula “Teatro”. Com isso, a média apresentou um número maior de alunos que gostaram das aulas (47,33%), para os que não gostaram (43,75%), todavia, apesar da classe apresentar uma porcentagem maior de alunos que gostaram da aula, o 4ºB foi também, a

turma que apresentou a maior porcentagem de alunos que não gostaram das aulas em comparação com outras turmas, por isso, não foi a turma escolhida para a Análise Final.

5.1.6 Resumo da experiência pedagógica no 4º C

A faixa etária dos alunos era de 9 a 10 anos de idade, com exceção de 01 aluno que possuía 11 anos. Dos 31 alunos que iniciaram a lista de chamada da classe, 04 foram transferidos. Dessa forma, 27 alunos foram convidados a participar da pesquisa, sendo 14 meninas e 13 meninos. Dentre esses, 10 meninas e 10 meninos, ou seja, 20 alunos aceitaram participar da investigação, todos com as devidas autorizações de seus responsáveis.

No início da aula 01 “Treinamento de super-heróis” (ainda na sala de aula), alguns meninos pediram o conteúdo de futebol e tiveram uma resistência à primeira aula da pesquisa, mas quando começou o “Treinamento de super-heróis”, não se recusaram a participar da atividade.

Na aula 02 “Missão de super-heróis”, a participação dos alunos foi correspondida. Os alunos trabalharam em equipe para solucionar as atividades propostas. No caso da aula 03 “Fantasia de super-heróis”, ocorreu novamente uma resistência por parte de alguns meninos querendo o conteúdo futebol. Entretanto, mudaram de ideia a partir do momento em que notaram que estavam “livres” para confeccionar qualquer fantasia, após isso, começaram a ter uma participação ativa na aula. Ao final, os alunos cumpriram o objetivo da aula, elaborando várias fantasias.

Em específico na aula 04 “Teatro de super-heróis”, o professor sugeriu que os alunos se dividissem em grupos de 5 ou 6 alunos. Dos quatro grupos formados, dois eram mistos e, em relação aos outros dois, um era formado somente por meninos e outro somente por meninas, inclusive, o grupo liderado por meninas, convidou alguns meninos, de outros grupos, para atuarem em suas peças. Uma curiosidade, é que os alunos do 4º C pediram outros materiais que estavam na sala de Educação Física para usarem na peça (como bastões que serviriam de espada e armas de fogo e alguns coletes de treino), o docente atendeu à solicitação. Vale lembrar que, antes disso, o professor tinha deixado à disposição dos alunos capas pretas e vermelhas para utilizarem na peça.

No jogo “Recrutamento de super-heróis” da aula 05, a maioria da turma participou ativamente, os alunos compreenderam a regra e o jogo durou, praticamente, a aula inteira, mas não chegou a ser finalizado durante esse tempo. No caso da aula 06 “Coreografia de super-heróis”, alguns alunos diziam que “*não sabiam dançar*”, contudo, conforme o professor-pesquisador foi ministrando a coreografia e mostrando os passos, os alunos foram ficando confiantes e se envolvendo mais na atividade. Ao final, os alunos conseguiram dançar a coreografia com êxito.

Em específico na aula 07 “Luta de super-heróis”, a participação dos alunos foi unânime, não ocorrendo casos de alunos não-participantes, e as três atividades de lutas propostas pela aula ocorreram no tempo determinado. Ao término, os alunos solicitaram que tais atividades pudessem ocorrer mais uma vez durante o ano letivo.

Por fim, na aula 08 onde ocorreu a avaliação final, foi aplicado o formulário B. Neste dia, os 20 alunos participantes da pesquisa responderam o formulário B (não houve ausência de aluno participante). Sendo assim, as respostas dos alunos nas perguntas 01 e 02 do formulário B foram:

Tabela 8 –Resultado dos alunos do 4ºC sobre as perguntas 01 e 02 do formulário B

1 – Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			2 – Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			Não opinaram	
Respostas	Nº	Nº (%)	Respostas	Nº	Nº (%)	Nº	Nº (%)
CIRCUITO	10	50%	CIRCUITO	3	15%	7	35%
CAÇA AO TESOURO	12	60%	CAÇA AO TESOURO	0	0%	8	40%
FANTASIA	09	45%	FANTASIA	3	15%	8	40%
TEATRO	11	55%	TEATRO	4	20%	5	25%
JOGO	09	45%	JOGO	2	10%	9	45%
DANÇA	07	35%	DANÇA	6	30%	7	35%
LUTA	18	90%	LUTA	1	5%	1	5%
TODAS (média)		54,28%	TODAS (média)		13,57%	Média: 32,14%	

Legenda: Nº= número de respostas mencionadas pelos alunos. Nº (%) = número de respostas mencionadas pelos alunos transformadas em porcentagem.

O resultado acima demonstra que dentre as 07 aulas, 06 apresentaram uma porcentagem maior de alunos que gostaram da aula (Circuito, Caça ao Tesouro, Fantasia,

Teatro, Jogo e Luta). Com isso, a média apresentou um número maior de alunos que gostaram das aulas (54,28%), para os que não gostaram (13,57%), nesse sentido, o 4ºC foi uma das turmas pré-escolhida para a Análise Final.

5.3 Resumo da proposta pedagógica na escola “B”

A escola “B” fica localizada no centro da cidade de Capivari-SP. Em termos de infraestrutura, a mesma possui biblioteca, sala de informática, quadra poliesportiva com cobertura, piscina e 10 salas de aula. No ano letivo de 2017, houve 20 turmas do segundo ao quinto ano, sendo cinco para cada ano. Em específico aos 2ºanos, as turmas possuíam cerca de 25 alunos por sala. Na escola “B” foram convidados a participar da pesquisa 04 classes, sendo o 2ºano B, C, D e E do ensino fundamental, todas as classes eram do período da tarde.

O discurso referente a escola “B” por parte dos funcionários da Educação (professores, diretores, coordenadores, inspetores, etc.), como também da comunidade, é que essa é a escola “modelo” da cidade. Em todo ano letivo, há uma grande procura por vagas (matrículas) na escola, inclusive, de alunos que moram em bairros distantes da mesma. Vale ressaltar que apesar do discurso da população citado acima, tanto a escola “B” como a escola “A” são escolas municipais, dessa maneira, os conteúdos estudados em cada ano são os mesmos, direcionados por uma apostila preparadas pelo sistema Anglo de ensino.

Como já mencionado anteriormente (p.68), em média, os alunos da escola “B” aparentam possuir um poder socioeconômico maior em relação aos alunos da escola “A”.

Tabela 9 – Quantidade de alunos participantes da escola B.

SALA (Turma/Classe)	TOTAL DE ALUNOS	Nº ALUNOS QUE PARTICIPARAM DA PESQUISA
2ºB	24	21 (6 F – 15 M)
2ºC	26	16 (4 F – 12 M)
2ºD	25	19 (5 F – 14 M)
2ºE	25	18 (7 F – 11 M)

Legenda: F (feminino), M (masculino).

5.3.1 Resumo da experiência pedagógica no 2ºB

A faixa etária dos alunos era de 7 a 8 anos de idade. Dos 24 alunos que iniciaram a lista de chamada da classe, um aluno (nº 25) iniciou-se no fim do 3º Bimestre após o término das aulas da pesquisa. Dessa forma, 24 alunos foram convidados a participar da pesquisa, sendo 7 meninas e 17 meninos. Dentre esses, 6 meninas e 15 meninos, ou seja, 21 alunos aceitaram participar da investigação, todos com as devidas autorizações de seus responsáveis.

Os alunos do 2ºB cumpriram os objetivos da aula 01 “Treinamento de super-heróis” e da aula 02 “Missão de super-heróis”. Nas duas primeiras aulas, a participação dos alunos foi unânime. No caso da aula 03 “Fantasia de super-heróis” a turma teve dificuldade na atividade, sendo que apenas metade da turma conseguiu terminar a fantasia no tempo da aula.

Em relação a aula 04 “Teatro de super-heróis” e aula 05 “Recrutamento de super-heróis”, os alunos atingiriam o objetivo proposto. No caso da aula 04, a turma elaborou os enredos sem dificuldades, já em relação a aula 05, o jogo “fluiu” com as regras propostas ocorrendo durante todo o tempo da aula.

No caso da aula 06 “Coreografia de super-heróis”, ocorreu uma resistência por parte de alguns meninos por se tratar do conteúdo dança. Cerca de 08 alunos não tiveram interesse na atividade, por associarem a dança como uma prática relacionada ao gênero feminino.

Na aula 07 “Luta de super-heróis”, quatro meninas do 2ºB tiveram uma resistência inicial sobre a atividade e quando apresentaram interesse em participar, o tempo da aula já estava quase acabando. Além disso, durante a aula, ocorreram momentos de falta de disciplina (alunos não estavam respeitando as regras da atividade e “furando fila”) e alguns participantes estavam correndo pela quadra, ocasionando uma desorganização em que o professor precisou intervir, perdendo “tempo de aula”. Essa “perda de tempo” comprometeu, principalmente, o desenvolvimento das atividades e aproveitamento da aula pelos alunos do 2ºB (que era a última aula do dia), das três atividades planejadas para a aula, houve tempo apenas para duas (“combate de super-heróis” e “duelo de *Jedi*”).

Por fim, na aula 08 ocorreu a avaliação final, sendo feita a aplicação do formulário B. Neste dia, 03 alunos participantes da pesquisa estavam ausentes, com isso, 18 alunos responderam o formulário. Sendo assim, as respostas dos alunos nas perguntas 01 e 02 do formulário B foram:

Tabela 10 –Resultado dos alunos do 2ºB sobre as perguntas 01 e 02 do formulário B

1 – Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			2 – Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			Não opinaram	
Respostas	Nº	Nº (%)	Respostas	Nº	Nº (%)	Nº	Nº (%)
CIRCUITO	6	33,33%	CIRCUITO	3	16,66%	9	50%
CAÇA AO TESOURO	8	44,44%	CAÇA AO TESOURO	2	11,11%	8	44,44%
FANTASIA	8	44,44%	FANTASIA	6	33,33%	4	22,22%
TEATRO	8	44,44%	TEATRO	3	16,66%	7	38,88%
JOGO	8	44,44%	JOGO	4	22,22%	6	33,33%
DANÇA	3	16,66%	DANÇA	9	50%	6	33,33%
LUTA	12	66,66%	LUTA	2	11,11%	4	22,22%
TODAS (média)		42,05%	TODAS (média)		23,01%	Média: 34,91%	

Legenda: Nº= número de respostas mencionadas pelos alunos. Nº (%) = número de respostas mencionadas pelos alunos transformadas em porcentagem.

O resultado acima demonstra que dentre as 07 aulas, 04 apresentaram uma porcentagem maior de alunos que gostaram da aula (Fantasia, Teatro, Jogo e Luta) e 01 apresentou uma porcentagem maior de alunos que não gostaram da aula (Dança). Com isso, a média apresentou um número maior de alunos que gostaram das aulas (42,05%), para os que não gostaram (23,01%), nesse sentido, o 2ºB foi uma turma pré-escolhida para a Análise Final.

5.3.2 Resumo da experiência pedagógica no 2ºC

A faixa etária dos alunos era de 7 a 8 anos de idade. Dos 26 alunos que iniciaram a lista de chamada da classe, todos foram convidados a participar da pesquisa, sendo 8 meninas e 18 meninos. Dentre esses, 4 meninas e 12 meninos, ou seja, 16 alunos aceitaram participar da investigação, todos com as devidas autorizações de seus responsáveis.

Os alunos do 2ºC cumpriram os objetivos da aula 01 “Treinamento de super-heróis” e da aula 02 “Missão de super-heróis”. Na primeira aula, apenas uma aluna não se interessou em fazer a atividade, porém teve interesse em ajudar na logística do circuito.

No caso da aula 03 “Fantasia de super-heróis”, assim como o 2º B, a turma teve dificuldade na atividade, sendo que apenas metade da turma conseguiu terminar a fantasia no tempo da aula. Na aula 04 “Teatro de super-heróis”, após a explicação da atividade, grande parte dos alunos não estavam conseguindo elaborar o enredo, assim, o professor-pesquisador foi orientando-os para que conseguissem realizar a elaboração e apresentação dos mesmos.

Em relação a aula 05 “Recrutamento de super-heróis”, os alunos não tiveram dificuldades na compreensão das regras do jogo. Porém, houve alunos não-participantes, cerca de 6 a 7 alunos (meninos e meninas). Alguns desses motivos foram desinteresse e não aceitação de uma determinada função, definida pela dupla ou quadrante inicial. Vale ressaltar que o docente deixou os alunos formarem suas duplas e dentre esses alunos não-participantes, que “sobraram” e não aceitavam se unir a outro colega de sua preferência, o professor-pesquisador conseguiu convencê-los e obteve a participação com êxito, outros não participaram no início, mas entraram no decorrer da atividade e outros não se envolveram durante a aula.

No caso da aula 06 “Coreografia de super-heróis”, ocorreu uma resistência por parte de alguns meninos por se tratar do conteúdo dança. Metade dos alunos não tiveram interesse na atividade e, também, por associarem a dança como uma prática relacionada ao gênero feminino. Já na aula 07 “Luta de super-heróis”, a maioria dos alunos participaram (apenas duas meninas se recusaram a participar, alegando que não estavam “*se sentindo bem*”), todas as atividades ocorreram dentro do tempo estabelecido.

Por fim, na aula 08 onde ocorreu a avaliação final, foi aplicado o formulário B. Neste dia, 01 aluno participante da pesquisa estava ausente, com isso, 15 alunos responderam o formulário B. Sendo assim, as respostas dos alunos nas perguntas 01 e 02 do formulário B foram:

Tabela 11 –Resultado dos alunos do 2°C sobre as perguntas 01 e 02 do formulário B

1 – Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			2 – Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			Não opinaram	
Respostas	Nº	Nº (%)	Respostas	Nº	Nº (%)	Nº	Nº (%)
CIRCUITO	3	20%	CIRCUITO	1	6,66%	11	73,33%
CAÇA AO TESOURO	6	40%	CAÇA AO TESOURO	2	13,33%	7	46,66%
FANTASIA	2	13,33%	FANTASIA	2	13,33%	11	73,33%
TEATRO	3	20%	TEATRO	6	40%	6	40%
JOGO	5	33,33%	JOGO	2	13,33%	8	53,33%
DANÇA	1	6,66%	DANÇA	10	66,66%	4	26,66%
LUTA	10	66,66%	LUTA	2	13,33%	3	20%
TODAS (média)		28,56%	TODAS (média)		23,80%	Média: 47,61%	

Legenda: Nº= número de respostas mencionadas pelos alunos. Nº (%) = número de respostas mencionadas pelos alunos transformadas em porcentagem.

O resultado acima demonstra que dentre as 07 aulas, somente 01 apresentou uma porcentagem maior de alunos que gostaram da aula (Luta) e 01 apresentou uma porcentagem maior de alunos que não gostaram da aula (Dança). Com isso, a média apresentou um número maior de alunos que não opinaram sobre as aulas (47,61%), para os que gostaram das aulas (28,56%) e os que não gostaram (23,80%), nesse sentido, o 2°C não foi a turma escolhida para a Análise Final.

5.3.3 Resumo da experiência pedagógica no 2ºD

A faixa etária dos alunos era de 7 a 8 anos de idade. Dos 25 alunos que iniciaram a lista de chamada da classe, todos foram convidados a participar da pesquisa, sendo 8 meninas e 18 meninos. Dentre esses, 5 meninas e 14 meninos, ou seja, 19 alunos aceitaram participar da investigação, todos com as devidas autorizações de seus responsáveis.

Os alunos do 2ºD cumpriram os objetivos da aula 01 “Treinamento de super-heróis” e da aula 02 “Missão de super-heróis”. Nas duas primeiras aulas, a participação dos alunos foi unânime. Um fato curioso foi que quando o professor entrou na sala do 2ºD para ministrar a aula 02, alguns alunos vieram lhe pedir autógrafa, argumentando que a aula passada foi excelente. A professora da sala comentou que eles adoraram a aula 01.

No caso da aula 03 “Fantasia de super-heróis”, alguns alunos tiveram dificuldade na atividade, mas boa parte da sala conseguiu terminar a fantasia no tempo da aula. A dificuldade também foi presente na aula 04 “Teatro de super-heróis”, assim como no 2ºC, dois grupos não conseguiram elaborar os enredos sozinhos, dessa forma, o professor-pesquisador teve uma participação direta e ajudou na elaboração dos mesmos.

Em relação a aula 05 “Recrutamento de super-heróis”, os alunos não tiveram dificuldades na compreensão das regras do jogo. Houve também um grande envolvimento dos alunos na atividade, apenas três alunos não se envolveram por motivos fisiológicos (ex: gripe, dor de barriga etc.).

No caso da aula 06 “Coreografia de super-heróis”, a turma conseguiu realizar a atividade com êxito, cumprindo o objetivo que era vivenciar uma dança com coreografia de super-heróis, entretanto, houve cerca de 05 alunos que tiveram uma resistência inicial pela atividade, desse modo, o professor-pesquisador teve que conversar, explicar e convencer tais alunos a experimentarem a aula antes de se recusarem a participar. No final, apenas um aluno não teve interesse pela atividade. Por sua vez, a aula 07 “Luta de super-heróis”, a participação dos alunos foi unânime, tanto por parte dos meninos quanto das meninas. As três atividades ocorreram dentro do tempo da aula.

Por fim, na aula 08 ocorreu a avaliação final, sendo feita a aplicação do formulário B. Neste dia, os 19 alunos participantes da pesquisa responderam o formulário B (não houve ausência de aluno participante). Sendo assim, as respostas dos alunos nas perguntas 01 e 02 do formulário B foram:

Tabela 12 –Resultado dos alunos do 2ºD sobre as perguntas 01 e 02 do formulário B

1 – Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			2 – Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			Não opinaram	
Respostas	Nº	Nº (%)	Respostas	Nº	Nº (%)	Nº	Nº (%)
CIRCUITO	10	52,63%	CIRCUITO	0	0%	9	47,36%
CAÇA AO TESOURO	11	57,89%	CAÇA AO TESOURO	1	5,26%	7	36,84%
FANTASIA	11	57,89%	FANTASIA	1	2,26%	7	36,84%
TEATRO	9	47,36%	TEATRO	5	26,31%	5	26,31%
JOGO	14	73,68%	JOGO	2	10,52%	3	15,78%
DANÇA	7	36,84%	DANÇA	12	63,15%	0	0%
LUTA	18	94,73%	LUTA	0	0%	1	5,26%
TODAS (média)		60,14%	TODAS (média)		15,35%	Média: 24,05%	

Legenda: Nº= número de respostas mencionadas pelos alunos. Nº (%) = número de respostas mencionadas pelos alunos transformadas em porcentagem.

O resultado acima demonstra que dentre as 07 aulas, 06 apresentaram uma porcentagem maior de alunos que gostaram da aula (Circuito, Caça ao Tesouro, Fantasia, Teatro, Jogo e Luta), 01 apresentou uma porcentagem maior de alunos que não gostaram da aula (Dança). Com isso, a média apresentou um número maior de alunos que gostaram das aulas (60,14%), para os que não gostaram (15,35%), nesse sentido, o 2ºD foi uma turma pré-escolhida para a Análise Final.

5.3.4 Resumo da experiência pedagógica no 2ºE

A faixa etária dos alunos era de 7 a 8 anos de idade. Dos 25 alunos que iniciaram a lista de chamada da classe, todos foram convidados a participar da pesquisa, sendo 8 meninas e 17 meninos. Dentre esses, 7 meninas e 11 meninos, ou seja, 18 alunos aceitaram participar da investigação, todos com as devidas autorizações de seus responsáveis.

Os alunos do 2ºE cumpriram os objetivos da aula 01 “Treinamento de super-heróis” e da aula 02 “Missão de super-heróis”, ou seja, vivenciaram uma missão no contexto dos super-heróis por meio de atividades cooperativas e competitivas. Somente alunos que estavam doentes que não vivenciaram a experiência prática das aulas.

Na aula 03 “Fantasia de super-heróis”, a maioria dos alunos conseguiram concluir suas fantasias e não pediram muita ajuda ao docente, tendo a iniciativa de construírem por conta própria. Isso também ocorreu na aula 04 “Teatro de super-heróis”, em que todos os enredos foram elaborados e apresentados com pouca intervenção do professor-pesquisador.

Em relação a aula 05 “Recrutamento de super-heróis”, os alunos não tiveram dificuldades na compreensão das regras do jogo. Houve também um grande envolvimento dos alunos na atividade, porém, o jogo não chegou a ser finalizado durante o tempo da aula.

No caso da aula 06 “Coreografia de super-heróis” e também da aula 07 “Luta de super-heróis”, a participação dos alunos foi unânime, tanto por parte dos meninos quanto das meninas. Os alunos dançaram a coreografia de super-heróis (aula 06) e vivenciaram as três atividades de luta da aula 07.

Por fim, na aula 08 ocorreu a avaliação final, sendo feita a aplicação do formulário B. Neste dia, os 18 alunos participantes da pesquisa responderam o formulário B (não houve ausência de aluno participante). Sendo assim, as respostas dos alunos nas perguntas 01 e 02 do formulário B foram:

Tabela 13 –Resultado dos alunos do 2ºE sobre as perguntas 01 e 02 do formulário B

1 – Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			2 – Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?			Não opinaram	
Respostas	Nº	Nº (%)	Respostas	Nº	Nº (%)	Nº	Nº (%)
CIRCUITO	7	38,88%	CIRCUITO	1	5,55%	10	55,55%
CAÇA AO TESOURO	6	33,33%	CAÇA AO TESOURO	1	5,55%	11	61,11%
FANTASIA	6	33,33%	FANTASIA	1	5,55%	11	61,11%
TEATRO	6	33,33%	TEATRO	5	27,77%	7	38,88%
JOGO	7	38,88%	JOGO	1	5,55%	10	55,55%
DANÇA	6	33,33%	DANÇA	5	27,77%	7	38,88%
LUTA	17	94,44%	LUTA	1	5,55%	0	0%
TODAS (média)		43,64%	TODAS (média)		11,89%	Média: 44,44%	

Legenda: Nº= número de respostas mencionadas pelos alunos. Nº (%) = número de respostas mencionadas pelos alunos transformadas em porcentagem.

O resultado acima mostra que dentre as 07 aulas, 01 apresentou uma porcentagem maior de alunos que gostaram da aula (Luta) e nenhuma aula apresentou uma porcentagem

maior de alunos que não gostaram da aula. Entretanto, a média apresentou um número maior de alunos que não opinaram sobre as aulas (44,44%) comparado aos que gostaram das aulas (43,64%) e aos que não gostaram (11,89%), nesse sentido, o 2ºE não foi a turma escolhida para a Análise Final. Porém, apesar dos dados apresentados, consideramos que o 2ºE foi uma das classes que teve uma boa aceitação em relação as aulas da pesquisa, pois foi a turma que apresentou a menor porcentagem de alunos que não gostaram das aulas comparado com outras turmas. Acreditamos que durante a aplicação do formulário B, grande parte dos alunos escreveram na pergunta 01 somente a aula favorita, pois a aula 07 teve uma porcentagem bem maior do que as demais, contudo, também foi possível observar a participação ativa dos alunos e a alegria nas outras aulas da pesquisa.

5.4 A turma escolhida para a análise final: 3º ano A da escola “A”

Após a descrição dos resumos da experiência pedagógica em todas as turmas e levando em consideração as classes pré-escolhidas para a análise (3ºA, 3ºB, 3ºC, 4ºA, 4ºC, 2ºB e 2ºD), foi determinado que o 3ºA será a turma para a Análise Final, pois considerados os dados do diário de campo e do formulário B (pergunta 01 e 02) foi a turma que apresentou maior aceitação da proposta pedagógica da pesquisa. Os dados quantitativos do formulário B podem ser observados na tabela abaixo:

Tabela 14 – Média Final dos dados obtidos nas perguntas 01 e 02 do formulário B

CLASSE	Alunos que gostaram das aulas	Alunos que não gostaram das aulas	Alunos que não opinaram
3ºA	73,33%	18,09%	8,56%
2ºD	60,14%	15,35%	24,05%
3ºC	56,04%	14,28%	29,66%
4ºC	54,28%	13,57%	32,14%
3ºB	48,40%	16,66%	34,91%
4ºB	47,33%	43,75%	8,92%
2ºE	43,64%	11,89%	44,44%
4ºA	43,53%	18,36%	38,09%
2ºB	42,05%	23,01%	34,91%
2ºC	28,56%	23,80%	47,61%

Os dados apresentados na tabela acima demonstram que: 1) o 3º A foi a turma que apresentou a maior porcentagem de alunos que gostaram das aulas comparadas com as outras

09 turmas, nos propiciando uma maior exploração do referencial teórico estudado, motivo que justifica a escolha dessa turma para a análise qualitativa final; 2) Em específico ao 4º ano B, apesar de apresentarem uma porcentagem maior de alunos que gostaram da aula comparado aos que não gostaram e que não opinaram, foi, dentre as 09 turmas, a que apresentou uma porcentagem maior de alunos que não gostaram das aulas, por isso, não foi uma das turmas pré-escolhidas para Análise Final; 3) Em relação ao 2ºC e 2ºE, foram as turmas que apresentaram uma porcentagem maior de alunos que não opinaram sobre as aulas comparado aos que gostaram, por isso, não foram pré-escolhidos para a Análise Final.

Paralelo a isso, a experiência da aula 06 “Coreografia de super-heróis” relacionada em todas as turmas, apresentou-se como a aula que teve mais resistência por parte dos alunos e a experiência da aula 07 “Luta de super-heróis”, relacionada em todas as turmas, apresentou-se como a aula que teve mais aceitação por parte dos alunos. Neste sentido, questionamos se o fator gênero foi predominante nesse resultado, pois segundo a pesquisa de Salles-Costa et. al. (2003), a prática de dança (caminhada, ginástica e hidroginástica), é significativamente mais prevalente entre as mulheres, e a prática de lutas (futebol, corrida, tênis, vôlei e musculação) é significativamente mais prevalente nos homens.

Na escola “A” o número de participantes meninos era de 54 (50, 94%), e o de meninas era de 52 (49, 05%). Já na escola “B”, o número de participantes meninos era de 52 (70, 27%), e o de meninas era de 22 (29, 72%). Todavia, essa diferença de aceitação/rejeição da aula 06 “Coreografia de super-heróis” para a aula 07 “Luta de super-heróis”, apresentou-se tanto na escola “A” como na “B”. Como o questionamento inicial para essa diferença é pelo fator gênero, iremos considerar apenas os dados da escola “A” pois ela apresenta um equilíbrio maior de meninos e meninas (50, 94% e 49, 05%) em relação a escola “B” (70, 27% e 29, 72%). Por meio dessa (quase) mesma quantidade de meninos e meninas na escola “A” foram analisados as respostas do formulário B (pergunta 01 e 02) com a finalidade de relatar a quantidade de meninos e meninas que gostaram ou não das aulas 06 e 07 (turma por turma e no geral). No dia da aula 08 “Avaliação Final”, 51 meninos e 52 meninas da escola “A” responderam o formulário B. Os resultados estão apresentados na tabela abaixo:

Tabela 15 – Respostas das meninas da escola “A” referentes a aula 06 e aula 07

CLASSE/ TURMA	Nº de meninas que responderam o FB	Nº de meninas que gostaram da aula 06 (Dança)	Nº de meninas que gostaram da aula 07 (Luta)	Nº de meninas que não gostaram da aula 06 (Dança)	Nº de meninas que não gostaram da aula 07 (Luta)
3ºA	05 (100%)	03 (60%)	04 (80%)	02 (40%)	02 (40%)
3ºB	07 (100%)	02 (28,57%)	03 (42,85%)	02 (28,57%)	01 (14,28%)
3ºC	06 (100%)	05 (83,33%)	04 (66,66%)	00 (0%)	01 (16,66%)
4ºA	12 (100%)	06 (50%)	08 (66,66%)	05 (41,66%)	01 (8,33%)
4ºB	11 (100%)	05 (45,45%)	06 (54,54%)	06 (54,54%)	02 (18,18%)
4ºC	10 (100%)	03 (30%)	08 (80%)	02 (20%)	01 (10%)
GERAL	51 (100%)	24 (47,05%)	33 (64,70%)	17 (33,33%)	08 (15,68%)

Legenda: FB (formulário B)

Tabela 16 – Respostas dos meninos da escola “A” referentes a aula 06 e aula 07

CLASSE/ TURMA	Nº de meninos que responderam o FB.	Nº de meninos que gostaram da aula 06 (Dança)	Nº de meninos que gostaram da aula 07 (Luta)	Nº de meninos que não gostaram da aula 06 (Dança)	Nº de meninos que não gostaram da aula 07 (Luta)
3ºA	10 (100%)	07 (70%)	08 (80%)	03 (30%)	01 (10%)
3ºB	11 (100%)	05 (45,45%)	10 (90,90%)	06 (54,54%)	01 (9,09%)
3ºC	07 (100%)	02 (28,57%)	05 (71,42%)	02 (28,57%)	00 (0%)
4ºA	09 (100%)	00 (0%)	09 (100%)	05 (55,55%)	00 (0%)
4ºB	05 (100%)	01 (20%)	05 (100%)	04 (80%)	01 (20%)
4ºC	10 (100%)	04 (40%)	10 (100%)	04 (40%)	00 (0%)
GERAL	52 (100%)	19 (36,53%)	47 (90,38%)	24 (46,15%)	03 (5,76%)

Legenda: FB (formulário B)

No caso da aula 06 “Coreografia de super-heróis”, os resultados acima demonstram que a aceitação/rejeição por parte das meninas e dos meninos são diferentes, pois as meninas

apresentaram uma porcentagem maior de alunas que gostaram da aula para as que não gostaram (47,05% - 33,33%, com exceção do 4ºB 45,45% - 54,54%), já os meninos, apresentaram uma porcentagem menor de alunos que gostaram para os que não gostaram da aula (36,53% - 46,15%, com exceção do 3ºA 70% - 30%). Neste aspecto, os resultados foram semelhantes à pesquisa de Salles-Costa et. al. (2003), relatando que prática de dança é significativamente mais prevalente entre as mulheres em comparação aos homens. Assim, o fator gênero influenciou que a aula 06 “Coreografia de super-heróis” tivesse uma resistência maior em relação as outras aulas.

Portanto, o resultado da aula 06 “Coreografia de super-heróis” ser a aula que teve mais resistência pode ser explicado por alguns motivos: 1) Grande parte dos alunos da pesquisa possuem uma certa visão de que a dança destina-se a ser uma prática corporal mais feminina e optativa; 2) A coreografia e a ação docente ainda não foram suficientes para despertar a satisfação em boa parte dos alunos que já apresentavam repúdio às atividades rítmicas e expressivas (principalmente os meninos). Fato que precisará ser trabalhado nos próximos anos letivos ou em projetos futuros.

No caso da aula 07 “Luta de super-heróis”, os resultados demonstram que a aceitação/rejeição por parte de meninos e das meninas são próximas. Ou seja, ambos apresentaram uma porcentagem maior de alunos que gostaram da aula para os que não gostaram, porém os meninos apresentaram uma aceitação maior que as meninas, sendo 90,38% de alunos que gostaram e 5,76% de alunos que não gostaram, contra 64,70% de alunas que gostaram contra 15,68% de alunas que não gostaram. Nesse aspecto, os resultados apresentam diferenças e semelhanças em relação à pesquisa de Salles-Costa et. al. (2003), pois a semelhança é que a prática de lutas foi significativamente mais prevalente entre os meninos em relação as meninas (apesar de ambos terem porcentagens positivas); e a diferença é que no caso das meninas, as lutas (uma prática mais prevalente entre os homens) apresentaram maior porcentagem de aceitação em relação a dança (uma prática mais prevalente entre as mulheres). Assim, o fator gênero não influenciou que a aula 07 “Luta de super-heróis” tivesse uma aceitação maior em relação as outras aulas.

Sendo assim, o fato da experiência da aula 07 “Luta de super-heróis”, apresentar-se como a aula que teve mais aceitação entre as turmas, pode ser explicado por alguns motivos: 1) Muitos alunos nunca tiveram contato com essa prática corporal em um ambiente educacional - os alunos que tinham acesso ao conteúdo de lutas frequentavam escolas de

artes-marciais, mas dentre todas as classes envolvidas na pesquisa, apenas um aluno do 3ºB e uma aluna do 4ºC praticavam Capoeira. Já na escola “B”, frequentavam escolas de Jiu-jitsu um aluno do 2ºD, Caratê um aluno do 2ºB e um do 2ºE, e Judô um aluno do 2ºB. Além disso, era ofertado aos alunos da escola “B” a oficina de Capoeira no contraturno do período escolar. Ou seja, a Capoeira é a luta mais acessível para os alunos da escola “B”, mas ela é classificada como Luta Cultural¹⁴, e na proposta da aula 07 atividades como: “Luta de super-heróis” representavam lutas de projeção; “Combate de super-heróis” representavam lutas traumatizantes e, por fim, o “Duelo de *Jedi*” que tem como características o grupo de lutas com armas. Em outras palavras, apenas cerca de 4 alunos da escola “B” tinham contato com lutas que não fossem a Capoeira.

2) Construção de conhecimento sobre brincadeiras de lutas “seguras” - As práticas corporais de lutas tem uma relação direta com os super-heróis por todo contexto de cenas de ação de lutas que aparecem nos enredos. Sendo assim, muitos alunos ao brincar de super-heróis, possivelmente, vivenciavam brincadeiras e atividades de lutas, contudo, grande parte dos alunos não sabiam a maneira certa de brincar, assim, provavelmente, se machucavam, acarretando o medo e, conseqüentemente, quando brincavam eram repudiados pelos responsáveis. Entretanto, após a intervenção pedagógica foi possível observar que os alunos realizavam brincadeiras de luta preservando a integridade física.

Vale ressaltar que os resultados apresentados na tabela 15 e 16 demonstram que o 3º A foi a única turma que apresentou uma quantidade maior de meninos e meninas que gostaram tanto da aula 06 “Coreografia de super-heróis”, como também, da aula 07 “Luta de super-heróis”, comparada a quantidade de meninos e meninas que não gostaram, reforçando ainda mais, sua escolha para a Análise Final.

¹⁴ “Classificamos como lutas culturais, lutas que não precisam necessariamente do contato físico, que nesse caso usamos a Capoeira como principal representante, porém temos algumas artes marciais orientais que usam também a luta imaginária, que é denominado de Kata.” (CORRÊA; QUEIROZ; PEREIRA, 2010, p. 23).

6 ANÁLISE FINAL

Para preservar a identidade da turma do 3º A da Escola “A”, identificaremos os mesmos pelo número de chamada, sexo e idade, conforme o quadro a seguir.

Quadro 6 – Identificação e características dos alunos do 3ºA

Nº	SEXO	Idade	Participante da pesquisa
01	Feminino	9 anos	NÃO
02	Masculino	8 anos	SIM
03	Masculino	9 anos	SIM
04	Masculino	8 anos	SIM
05	Masculino	8 anos	SIM
06	Feminino	9 anos	SIM
07	Masculino	8 anos	SIM
09	Feminino	9 anos	NÃO
10	Feminino	8 anos	SIM
11	Feminino	8 anos	SIM
12	Masculino	9 anos	SIM
13	Feminino	8 anos	SIM
14	Feminino	9 anos	SIM
15	Masculino	8 anos	NÃO
16	Masculino	8 anos	SIM
17	Feminino	9 anos	SIM
18	Masculino	8 anos	NÃO
19	Masculino	10 anos	SIM
20	Masculino	9 anos	SIM
21	Feminino	9 anos	NÃO
22	Masculino	9 anos	SIM
24	Masculino	8 anos	SIM
26	Feminino	8 anos	NÃO

Como já mencionado, a faixa etária dos alunos é de 8 a 9 anos de idade com exceção do aluno nº 19 que possui 10 anos. Dos 26 alunos que iniciaram a lista de chamada da classe, 3 foram transferidos (nº 08, nº 23 e nº 25) e uma aluna (nº 27) iniciou-se na turma lá no 4º bimestre, após o término das aulas da pesquisa. Dessa forma, 23 alunos foram convidados a participar da pesquisa sendo 10 meninas e 13 meninos. Dentre esses, 5 meninas e 11 meninos, ou seja, 18 alunos aceitaram participar da investigação, todos com as devidas autorizações de seus responsáveis.

No dia 14/08/2017 foi realizada a apresentação do projeto “Super-heróis na Educação Física Escolar” aos alunos do 3º A. O docente entrou na sala, fez a chamada, logo em seguida,

ficou de pé e diante da turma fez a seguinte pergunta: quem aí quer ser um super-herói? Neste momento, os alunos começaram a gritar “eu” e alguns batiam as mãos sobre a mesa. Tal ato, pode ser explicado conforme as considerações de Tardeli (2011) em que a arte e a brincadeira “ajudam o indivíduo a suportar uma realidade recheada de conflitos emocionais e contradições sociais; por isso, ao criar um mundo próprio, ou mais exatamente situar as coisas de seu mundo em uma nova ordem, a pessoa se sente recompensada (p.123)”. Em uma brincadeira de super-herói, a criança incorporando o personagem pode demonstrar alegria, pois passa a supervalorizar suas capacidades físicas (ex: força, velocidade) e técnicas corporais, além de exaltar o sentimento de coragem, confiança e aceitação, minimizando assim, sentimentos de inferioridade, frustração e rejeição.

Com a calma retomada, o professor-pesquisador explicou aos alunos que isso se tratava de uma pesquisa científica que ele estava realizando no mestrado, no qual eles teriam oito aulas de Educação Física com o tema dos super-heróis, participando de atividades como jogos e brincadeiras, dança, artes-marciais, ginástica, iniciação esportiva, relacionado ao tema dos super-heróis. Para isso, era necessário responder algumas perguntas por escrito: no primeiro dia e no último dia da pesquisa. O professor-pesquisador se comprometeu a não contar para ninguém o que cada aluno iria escrever nos formulários. Logo em seguida, foi entregue aos alunos o TCLE e o TA do comitê de ética em pesquisa.

Durante a semana que antecedia o início das aulas da pesquisa (14/08/2017 a 18/08/2017), a maioria dos alunos da turma entregaram os termos assinados. Contudo, alguns pais não assinaram com receio que teriam gastos financeiros. O professor-pesquisador explicou diversas vezes durante a semana que os alunos não teriam qualquer tipo de despesas, mesmo assim alguns pais não assinaram.

6.1 Aula 01 – Treinamento de super-heróis

Aplicação do formulário A

O professor-pesquisador realizou a chamada, e no que se refere aos alunos-participantes, estava ausente apenas o aluno nº 04. Na primeira parte da aula foi feita a entrega do formulário A, esse processo desde a entrega aos alunos participantes até seu

preenchimento completo levou cerca de 40% da aula de Educação Física, restando os outros 60% para a atividade “Treinamento dos super-heróis”.

O professor-pesquisador entregou os formulários apenas para os alunos participantes. Os alunos nº 19 e nº 22 questionavam “professor nós não vamos descer?”. O docente respondeu que haveria atividade prática e que antes era necessário responder o formulário que continha duas perguntas: 1) Você já conhecia ou já leu alguma das histórias em quadrinhos dos super-heróis e super-heroínas, assistiu algum filme, jogou algum jogo de videogame, tem ou teve algum brinquedo ou fantasia? e 2) O que você acha dos super-heróis ou super-heroínas?

A primeira questão serve de base para sabermos se os super-heróis são conhecidos pelos alunos. Já a segunda pergunta, se refere a identificar a opinião dos alunos com relação aos super-heróis. A seguir as respostas dos alunos em relação ao formulário A.

Quadro 7 –Respostas¹⁵ dos alunos do 3ºA no formulário A

Nº	S	I	1- Você já conhecia ou já leu alguma das histórias em quadrinhos dos super-heróis e super-heroínas, assistiu algum filme, jogou algum jogo de videogame, tem ou teve algum brinquedo e fantasia?	2- O que você acha dos super-heróis ou super-heroínas?
02	M	8	Superman	Da hora
03	M	9	Já assisti o filme e já li história em quadrinho	Legal e bacana
04	M	8	AUSENTE	AUSENTE
05	M	8	Eu assisti o filme do Arqueiro Verde	Bacana
06	F	9	Sim, já assisti todos	Legais e as vidas bem perigosas
07	M	8	Já assisti todos	Eu acho legal, divertido e da hora
10	F	8	Já, da Mulher Maravilha	Muito legais
12	M	9	Eu já vi todos	Muito legal
13	F	8	Já assisti todos do Homem-Aranha, eu joguei o jogo do Batman	Legais
14	F	9	Eu já li história em quadrinho do Hulk, já assisti o filme do Homem-Aranha, Super Homem e da Mulher Maravilha e já tive a fantasia da Mulher Maravilha com 3 anos	Eu não conheço muito, mas acho um pouco chato
16	M	8	Sim, muitos deles	Muito legal
17	F	9	Eu já li e assisti todos os filmes	Eu acho a mulher maravilha super linda e forte
19	M	10	Sim, Batman	Legal
20	M	9	Sim, assisti o filme Capitão América, Guerra Civil e tenho um gibi do Homem-Aranha	Muito bacana, meu favorito é o Batman
22	M	9	Os Vingadores	Legal
24	M	8	Já assisti Homem-Aranha	Ele solta teia, ele é muito legal, escala e faz parkour

Legenda: S (sexo), I (idade), F (feminino), M (masculino).

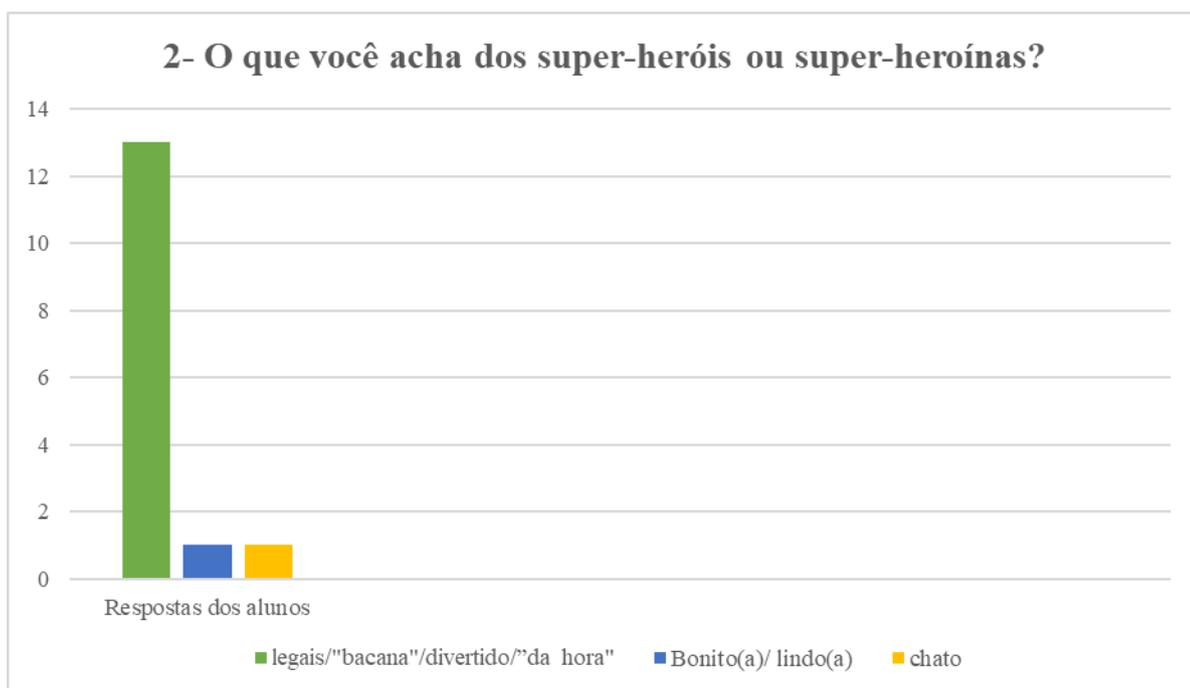
Ao analisarmos os dados obtidos pelo formulário A podemos confirmar que, de fato, os super-heróis americanos são uma produção cultural presente na vida dos alunos do 3ºA da escola municipal de Capivari-SP. Esse resultado é explícito pois, dos 15 alunos que

¹⁵ A transcrição dos dados do formulário A e posteriormente do formulário B, foram realizadas de acordo com as normas da língua portuguesa.

responderam à pergunta 01, todos responderam que “sim”, conhecia os super-heróis por meio de alguma mídia, brinquedo ou fantasia, não havendo uma resposta que desconhecia os super-heróis.

Esses números reforçam os argumentos de Knowles (2008) e Ramos (2008) em que os super-heróis são sucesso como produção cultural, sendo improvável para uma pessoa ignorar alguns personagens consagrados mesmo que não tenha simpatia com o gênero, conseqüentemente, existindo em todo o globo vários tipos de mercadorias envolvendo os personagens, como camisetas, roupas de cama, canecas, etc., idem Capivari-SP, no qual foi evidente inúmeros materiais escolares, acessórios e roupas de super-heróis nos alunos do município.

Figura 04 – Gráfico de resposta dos alunos do 3ºA no formulário A (pergunta 02)



Levando em consideração o que os alunos escreveram na pergunta 02 “O que você acha dos super-heróis ou super-heroínas?”, a grande maioria respondeu que acham “legais”/”bacana”/”divertido”/”da hora”, deixando claro que os super-heróis fazem parte do contexto do lazer dos alunos, pois conforme o conceito supracitado de Marcellino (2004) na página 45 do presente estudo, para ocasionar o lazer é necessário além do tempo-espço a atitude, a satisfação pela atividade em si, satisfação essa, evidenciada nas respostas dos alunos, que por sua vez, estão vinculadas ao divertimento.

Essa afirmação de que os super-heróis fazem parte do contexto do lazer dos alunos do 3ºA não pode ser considerada para a aluna nº 14, pois apesar de a mesma afirmar na pergunta 01: *“Eu já li histórias em quadrinhos do Hulk, já assisti o filme do Homem-Aranha, Super-Homem e a Mulher Maravilha, e eu já tive a fantasia da Mulher Maravilha com 3 anos”*, na pergunta 2 ela diz outra coisa: *“Eu não conheço muito mas acho um pouco chato”*, sendo “chato” o termo que pode significar para aluna como algo que não lhe traz satisfação, demonstrando não fazer parte dos elementos que compõem o seu tempo disponível, segundo Marcellino (2004).

Outra resposta interessante é da aluna nº 17 que acha a “Mulher Maravilha super linda e forte”, tal resposta é coerente com a análise dos estudos Rossi Filho, Origuela e Lopes da Silva (2016) com base em Beiras et al. (2007), discutidos nas páginas 36 e 37 do presente estudo, demonstrando que os super-heróis e super-heroínas são mais um dos meios que o mercado utiliza para divulgar modelos corporais de beleza. No caso específico da Mulher Maravilha, seu corpo é esguio e ampulheta, sendo o modelo corporal padronizado que atende ao mercado do corpo. Como os personagens que se diferenciam desse modelo são coadjuvantes ou excluídos do enredo, provavelmente a aluna considera a super-heroína uma referência de beleza devido à semelhança às imagens repetitivas de mulheres que são divulgadas como belas no meio em que se vive.

O Treinamento

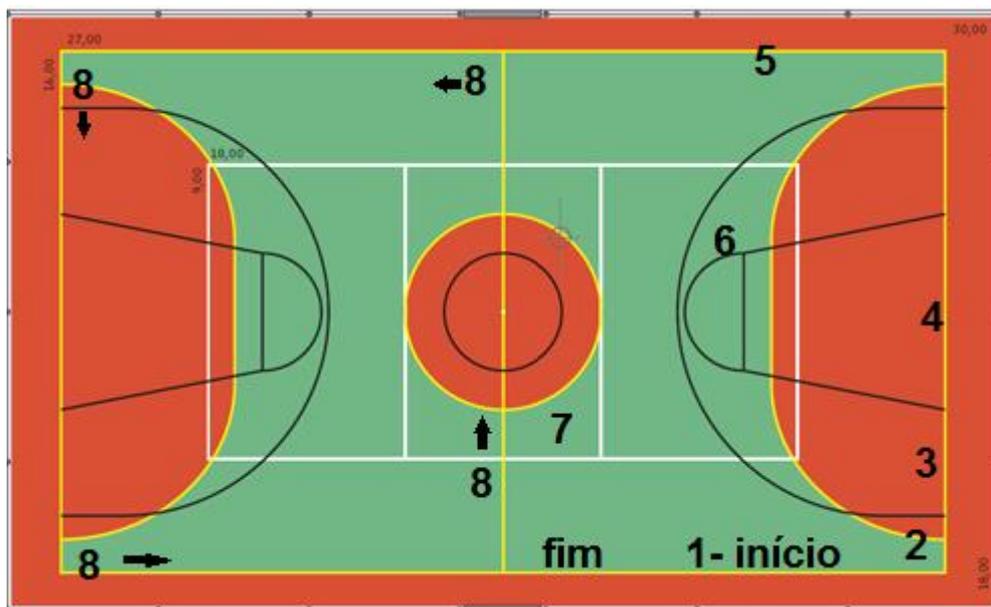
Com o término da aplicação do formulário A, o professor-pesquisador organizou a fila e se dirigiu com os alunos para a quadra onde iria ocorrer o treinamento dos super-heróis. Nesse trajeto, o aluno nº 02 levantou a camisa até a região do tórax e com o abdômen exposto perguntou ao docente sorrindo “professor posso ser o super-barriga?”. Esse questionamento nos parece uma sátira do aluno consigo próprio em relação a consciência de seu corpo com o modelo corporal dos super-heróis conforme as considerações de Beiras et. al. (2007). Segundo o autor, os super-heróis possuem seus corpos mesomórficos, atléticos e musculosos, ou seja, modelo esse difundido como referência de beleza para o sexo. O aluno provavelmente não se enxergou como “super-herói” devido a diferença corporal dele para os personagens, e assim, fez tal pergunta querendo ser um super-herói cômico, possivelmente para evitar comparações dele com os super-heróis populares. O professor-pesquisador respondeu que ele poderia ficar à vontade na escolha do personagem, podendo ser tanto um super-herói criado por ele mesmo ou um já conhecido.

Ao chegar na quadra, o professor-pesquisador comentou com os alunos o que eles precisavam treinar para serem super-heróis. A aluna nº 14 respondeu “precisa ficar forte”. O docente comentou para a sala “Só isso?”, o aluno nº 07 respondeu “precisa ser veloz igual o *Flash*”. “Precisa treinar velocidade, então?” – questionou o professor-pesquisador. “Sim”, respondeu a maioria dos alunos.

O aluno nº 24 disse “Precisa de poder” e a aluna nº 17 falou “precisa salvar as pessoas”. Essas respostas são coerentes com o conceito de herói colocado por Morris e Morris (2009) em que eles (super-heróis) são definidos como seres que possuem capacidades físicas, técnicas corporais e poderes muito além de um ser-humano (como mencionados pelos alunos nº 14, nº 07 e nº 24), além disso, buscam a justiça defendendo e ajudando fracos e oprimidos contra as forças do mal (como mencionado pela aluna nº 17). Após isso, o professor-pesquisador ministrou o treinamento. A seguir o “Treinamento dos super-heróis” e suas respectivas atividades numeradas.

- 1- Início: Estafeta do início do treinamento
- 2- Bola ao alvo: os alunos deveriam acertar uma bola dentro de um arco a uma distância estabelecida (01 tentativa por vez).
- 3- Bola ao alvo: os alunos deveriam acertar uma bola em um objeto a uma distância estabelecida (01 tentativa por vez).
- 4- Golpes nos vilões: em um “varal” com folhas de sulfites desenhadas com rostos de vilões, os alunos deveriam golpear as folhas (eram cinco folhas, 01 golpe for folha).
- 5- Treinamento de espada: dois pequenos arcos foram pendurados como pêndulo em um “varal”. Em uma distância limitada, o objetivo é acertar o golpe de espada dentro do arco que está em movimento (02 tentativas por vez).
- 6- Treinamento de força: Em um trajeto determinado, os alunos deveriam percorrer o caminho em quatro apoios na posição de decúbito dorsal.
- 7- Treinamento de força: Em um trajeto estabelecido, os alunos deveriam percorrer um caminho carregando na ida uma *medicine ball* com uma mão e na volta com a outra mão.
- 8- Treinamento de velocidade: Em um trajeto determinado, os alunos percorreram uma distância o mais rápido possível.

Figura 5. Etapas do treinamento de super-herói



Fonte: Elaborada pelo autor

O professor-pesquisador colocou uma trilha sonora no ambiente, uma música instrumental de ação misturada com batida eletrônica¹⁶. Além de aumentar a empolgação na atividade, os alunos que estavam em estafeta aguardando sua vez no treinamento ficaram na maioria do tempo dançando.

A logística da atividade ocorria da seguinte maneira: o professor formou uma estafeta única com todos os alunos, em seguida, demonstrou a sequência das atividades para realizar o treinamento. Após isso, o professor-pesquisador escolheu um aluno para que demonstrasse para a classe como deveria ser feita sua realização. Assim, com o aluno demonstrando a sequência correta o professor começou a liberar a participação dos outros. O docente esperava o aluno realizar por completo a atividade 02 para, em seguida, liberar o próximo aluno da estafeta.

Em um desses momentos alguns alunos como o nº 07, nº 20 e nº 12 perguntaram ao professor-pesquisador se poderiam ser o Superman, Homem-Aranha e o Capitão América. O docente respondeu que sim. O detalhe a ser considerado é que ambos são super-heróis do arquétipo messias que, segundo Knowles (2008), tem suas raízes na tradição Judaico-cristã, caracterizado pelo autossacrifício, forte senso de altruísmo e por trazer prosperidade. O autor

¹⁶ Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=8d_b8y1X0I8 > Acesso em: 02 ago. 2017.

argumenta que são os arquétipos mais encontrados nos super-heróis. Essa preferência por tais super-heróis pode ser justificada no que Gomes e De Andrade (2009), baseados em Jung (2002), afirmam sobre a psique inconsciente coletiva, pois é a “estrutura herdada comum a toda a humanidade composta dos arquétipos. Uma elaboração derivada destes arquétipos povoa todos os grandes sistemas mitológicos e religiosos do mundo (GOMES; DE ANDRADE, 2009, p. 140)”. Ou seja, como o Brasil é um país em que cerca de 85% da população é de religião cristã, segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE (2017) e como Knowles (2008) relata que o arquétipo messias tem suas raízes na tradição Judaico-cristã, para os alunos, o Superman, Homem-Aranha e o Capitão América podem ser uma representação, forma preexistente e inconsciente que parece fazer parte da estrutura psíquica herdada (no caso dos significados do cristianismo) e pode, portanto, manifestar-se espontaneamente. Não somente os super-heróis do arquétipo Messias foi escolhido pelos alunos, o aluno nº 05 disse ao docente que era o Batman, super-herói esse do arquétipo Golem (arquétipo de anti-herói, que são personagens que fazem justiça por vários motivos como vingança, vaidade, motivos egoístas que não sejam altruístas), no qual tem sua origem no misticismo judaico na cabala e sendo considerado o 2º arquétipo mais encontrado nos super-heróis (KNOWLES, 2008).

A participação dos alunos do 3ºA na atividade “treinamento dos super-heróis” foi praticamente unânime, as etapas do circuito foram coerentes com as técnicas corporais da turma, pois, ao final, os alunos conseguiram realizar as tarefas propostas. Paralelo a isso, o docente também perguntou o que acharam do treinamento. A maioria apenas comentou que gostou ou achou legal. A aluna nº 14 disse “que gostou mas é bem cansativo”, já a aluna nº 17 comentou que não gostou de ficar esperando sua vez na fila.

6.2 Aula 02 – Missão dos super-heróis

No dia 28/08/2017 foi realizada a aula 02 “Missão de super-heróis” para o 3ºA. O professor-pesquisador entrou na sala, realizou a chamada e apenas os alunos nº 04 e 13 estavam ausentes. Em seguida, o professor-pesquisador ligou um aparelho de som e colocou

para tocar uma trilha sonora de ação com suspense¹⁷. Nisso, começou a contar a história da missão:

Um espião descobriu que, em uma fortaleza, um cientista maluco estava produzindo uma bomba capaz de explodir o planeta Terra. Sendo assim, vocês super-heróis têm o objetivo de invadir a fortaleza para impedir os planos do cientista, entretanto, não será fácil entrar na fortaleza. Para isso, vocês precisarão concluir algumas tarefas.

Nesse sentido, os alunos demonstraram ao docente um envolvimento e interesse na atividade, isso pode ser compreendido segundo as considerações de Pinto (2007, p. 179), em que:

O interesse por brincar cresce na medida em que os participantes são reconhecidos como co-autores do ato criativo-expressivo vivido, que os integra e identifica com redes de significados e interações mais amplas, que consolidam a vida em sociedade e participam da construção das identidades.

Nessa perspectiva, essa rede de significados e interações que Pinto (2007) menciona pode ser entendida pelo fato da maioria dos alunos ter os super-heróis como atividade no contexto do lazer (como relatado na análise do formulário A), e com a oportunidade momentânea de vivenciar uma aula em que seriam considerados super-heróis com a finalidade de “salvar o planeta”, sendo as brincadeiras de super-heróis capazes de exaltar o sentimento de coragem, confiança e aceitação, conforme as considerações de Tardelli (2011).

A primeira missão dos alunos era encontrar a “chave da válvula de entrada da fortaleza”. Essa chave se constituía em 7 esferas (bolinhas de gude) que estavam escondidas no jardim da fortaleza (espalhadas pela escola), e o objetivo eram os alunos encontrarem o mais rápido possível.

O professor-pesquisador disse aos alunos que o espião ajudante comentou os locais que tais esferas estariam (locais da escola permitidos para a brincadeira: pátio, gramado) e locais que não estariam (locais da escola não permitidos para a brincadeira: salas de aulas, bibliotecas, sala de informática, banheiros).

O tempo foi passando e os alunos encontraram cinco esferas, restando ainda, encontrar outras duas. Para controlar o tempo da atividade no sentido dessa não atrapalhar as próximas missões, o professor-pesquisador comentava que recebia mensagens do espião dizendo locais

¹⁷ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=CKr295fM9Ug> > Acesso em: 04 ago. 2017.

próximos onde tais esferas estavam escondidas, assim, facilitou o objetivo dos alunos e a atividade terminou no tempo calculado pelo professor-pesquisador (aproximadamente 10 minutos).

Um detalhe a ser considerado é que, ao término da tarefa, alguns alunos como o nº 10, 17 e 19 vieram ao encontro do docente dizendo “professor eu não achei nenhuma”. Já o aluno nº 22 se vangloriava, dizendo “Eu achei duas”. O professor-pesquisador disse aos alunos que não tinha necessidade deles estarem frustrados, pois a equipe (3ºA) havia completado a missão e que a ajuda deles foi igualmente importante.

Esse fato em que, mesmo sendo um jogo cooperativo, alguns alunos queriam se destacar perante outros, remete às considerações de Vergueiro (2011), com base nas considerações de Rosenberg (2008), no que se refere às culturas coletivistas e as individuais, nos quais concentram as personalidades das pessoas discutidas na página 26 na seção “3.2 *Origem, desenvolvimento e a relação dos super-heróis com os contextos culturais*”.

Essa atitude dos alunos evidenciam as características da cultura individualista no qual os objetivos e interesses da pessoa tomam precedência sobre os do grupo, com isso, enaltecem a autonomia, independência, autoconfiança e assertividade. Isso pode ocorrer conforme as organizações sociais são estruturadas. Ao considerarmos o município de Capivari-SP, localizado no Brasil, um país capitalista no qual predomina a meritocracia, tendo uma influência cultural dos Estados Unidos (que é um país de cultura individualista segundo os estudos de Vergueiro [2001]), além da escola “A” possuir um método de avaliação individual dos alunos, isso pode colaborar para o predomínio de uma cultura individualista no qual os alunos do 3ºA estão inseridos.

Vale ressaltar que a análise do presente estudo não tem como propósito julgar se algo (cultura individualista ou coletivista) é benéfico ou maléfico, bom ou ruim, mas identificar e interpretar o conjunto de significados que foram mobilizados e expressos pelos alunos da experiência pedagógica realizada.

Após encontrar as 7 esferas da tarefa acima, os alunos tiveram acesso a fortaleza (quadra poliesportiva). O primeiro desafio ao entrar na fortaleza era vencer a “correnteza de vento”. A correnteza de vento era uma armadilha localizada no saguão de entrada da fortaleza do vilão, sendo gerada por um ventilador gigante que expulsava as pessoas invasoras para a saída. Sendo assim, para os super-heróis (alunos) conseguirem atravessar o saguão, todos

precisariam dar as mãos, formando uma corrente que não poderia estourar senão a missão era fracassada.

Foram necessárias três tentativas para o 3ºA conseguir completar a tarefa. Na primeira tentativa alguns alunos não queriam dar as mãos para os colegas, e decidiram atravessar a quadra sozinhos, ou seja, a tarefa não foi cumprida. Na segunda tentativa, alguns alunos saíram correndo com outros atravessando andando, assim, a corrente foi quebrada e a missão foi fracassada. O professor-pesquisador disse que os super-heróis (alunos) só conseguiriam completar a tarefa se trabalhassem em equipe como os “Vingadores” e a “Liga da Justiça”. Conseqüentemente, na terceira tentativa os alunos deram as mãos uns aos outros e atravessaram a quadra andando.

Essa resistência inicial de alguns alunos na primeira tentativa em não cooperar para cumprir a tarefa “correnteza de vento”, ou seja, dar as mãos para o amigo da sala; na segunda tentativa em querer chegar primeiro que os parceiros (quebrando a corrente) e somente na terceira tentativa conseguirem cumprir a tarefa, reforça as considerações de Correia (2006) com base em Brotto (2002), em que os jogos cooperativos propiciam um ambiente favorável à convivência e integração.

Isso acontece pois, segundo o autor com base em Brotto (2002), é comum as crianças (escolherem e desejarem) jogar sempre com os mesmos colegas, de preferência com os mais habilidosos, por isso, os jogos cooperativos minimizam essa tendência pois, muitas vezes, a formação de grupos são por critérios aleatórios, como: o mês de nascimento, time de futebol, sorteio etc. Dessa forma, os alunos jogando com companheiros diferentes, podem “[...] ampliar o espaço de relacionamento e integração com outros (p. 47)”, sendo justamente o que ocorreu na tarefa, em que alguns alunos só tiveram convívio com outros por meio do grau de cooperação que a tarefa necessitava, sem perder o elemento da competição que é importante para que o jogo aconteça e seja interessante aos alunos.

Sobre o elemento da competição, consideramos os argumento de Faeti e Calsa (2015, p. 12) em que:

O elemento de competição do jogo geralmente possui um fim em si mesmo. O jogo começa e termina não resultando em nenhuma alteração no grupo, nem mesmo para o vencedor, dentro ou fora do espaço delimitado para a disputa. O importante para os competidores é estar participando, disputando alguma coisa que exige o melhor de si. A competição parte da necessidade de superação e mérito e cada competidor deve ofertar o máximo de seus esforços para alcançar os melhores resultados, ou a vitória.

Nessa perspectiva, as autoras argumentam que o elemento da competição ao ser desafiador, propiciam uma superação de si mesmo e dos demais participantes, auxiliando a sabedoria para o autoconhecimento e autodomínio, testando limites e possibilidades. Ou seja, “o jogo é uma oportunidade sempre crescente de exercício de atos de civilização. Não é a competição que impede essa característica do jogo, mas o não respeito ao outro, o narcisismo e o individualismo.” (FAETI; CALSA, p. 10).

No caso da intervenção pedagógica do professor antes do início da terceira tentativa, ao se tratar de super-heróis, jogos cooperativos e trabalho em equipe, não é de se estranhar que inconscientemente o professor-pesquisador utilizou “Os Vingadores” e a “Liga da Justiça” como exemplos para que os alunos associassem tais equipes de super-heróis como referência para o trabalho em equipe e cooperação para cumprir a tarefa. Isso deve ter ocorrido pois, “Os Vingadores” e a “Liga da Justiça” são classificados por Knowles (2008) em arquétipos de Fraternidade, no qual, tem raízes na mitologia antiga, mais notadamente nos panteões pagãos do Egito, da Grécia e de Roma. Fora isso, o autor também menciona outras raízes que exerceram uma forte influência sobre a popularidade das equipes de super-heróis na consciência popular, como Jasão e seus Argonautas, Buda e seus doze discípulos, Cristo e seus doze apóstolos, Rei Arthur e os cavaleiros da Távola Redonda, e os Cavaleiros Templários.

Essa relação de super-heróis, jogos cooperativos (considerando também o elemento competição), trabalho em equipe e arquétipo de Fraternidade, pode ser feita a partir das considerações de Knowles (2008, p. 190) em que:

Equipes de super-heróis são populares porque apresentam um arquétipo reconfortante para leitores que normalmente se sentem solitários e marginalizados. Nas revistas de equipes, os personagens não agem como pessoas comuns; agem como fãs em interação social. As histórias de fraternidade são criadas por fãs que se tornaram profissionais e tratam da necessidade da amizade com outros fãs. Projetam uma sensação de força e poder por meio da solidariedade. Pessoas solitárias como o Homem-Aranha são vulneráveis e normalmente se isolam, mas os Vingadores só são desafiados por ameaças existenciais que afetam a todos. Um motivo para o sucesso contínuo do X-Men é que o tema da perseguição aos mutantes lida com o desejo coletivo de superpoderes e de solidariedade entre os colegas diante da desaprovação social.

Nessa perspectiva de “sensação de força e poder por meio da solidariedade” discutida por Knowles (2008), e lembrando que qualquer arquétipo é uma “[...] representação, forma preexistente e inconsciente que parece fazer parte da estrutura psíquica herdada e pode, portanto, manifestar-se espontaneamente sempre e por toda parte (JUNG, 2002, p. 352 apud GOMES; DE ANDRADE, 2009, p. 145)”, e devido às recentes produções cinematográficas de grande bilheteria apresentadas por Silva (2016), como “Os Vingadores: a era de Ultron” no ano de 2015 e o filme “Liga da Justiça”, com estreia prevista no Brasil em novembro de 2017, são possíveis fatores para o professor-pesquisador mencionar tais equipes e os alunos a associarem como sinônimos de trabalho em equipe e cooperação.

A segunda tarefa dentro da fortaleza que os super-heróis (alunos) tinham pela frente, era o “raio laser do corredor que dava acesso a sala do cientista”. Um campo determinado era o corredor (quadra de vôlei). O professor com auxílio de um aluno ficava nas extremidades da largura da quadra com a corda esticada (raio laser) e com uma altura acessível a sua ultrapassagem por meio de salto. Os alunos se espalharam pelo corredor e receberam como orientação não se locomover pelo local até o fim do raio laser, exceto quando um colega fosse tocado pelo mesmo. Assim, o professor e o aluno ajudante caminhavam (ida e volta duas vezes) dando “vida” ao raio laser e os super-heróis tinham a finalidade de não serem tocados por ele, seja saltando ou abaixando-se.

Nessa tarefa novamente o professor-pesquisador ligou o som e colocou a trilha sonora de ação com suspense. Para desviar do raio laser, alguns alunos saltavam, outros agachavam. Caso um aluno fosse tocado pelo raio laser, ficaria “congelado” (imóvel), e só retornaria à atividade se outro aluno realizasse um aperto de mão (cumprimento) para “descongelá-lo”. No final, a turma cumpriu a tarefa proposta passando para a última fase.

A tarefa final era denominada como “derrotando o cientista e desarmando a bomba”. Nela foi solicitado aos alunos para que formassem uma estafeta. A maneira que eles deveriam usar para derrotar o vilão era colocar uma esfera (bola de futsal) três vezes dentro de uma meta (meta de futsal) durante um tempo estabelecido, entretanto o vilão tinha a finalidade de impedir tal ato (semelhante ao goleiro de futsal e handebol). Os super-heróis não poderiam ultrapassar uma determinada área (área do futsal) para executar o arremesso ou chute, pois ali, o vilão tinha “colocado um campo de radiação maléfica” e somente ele (vilão) ficava nessa área.

Conhecendo as técnicas corporais dos alunos, o professor-pesquisador decidiu colocar dois vilões de modo que a atividade não ficasse “simples” para a turma. O professor-pesquisador perguntou à turma se alguém gostaria de fazer o papel dos vilões. Os alunos nº 03 e 12 se ofereceram.

Os alunos tinham aproximadamente 6 minutos para completar a tarefa (pois a aula já estava chegando ao fim). De modo a não favorecer os alunos habilidosos, o professor-pesquisador disse que as tentativas deveriam ser intercaladas, sendo uma vez das meninas e outra dos meninos. Automaticamente, duas estafetas foram formadas, uma de meninos e outra de meninas.

Várias tentativas foram realizadas e o 3ºA conseguiu cumprir essa tarefa. Dos arremessos/chutes com êxito dois foram realizados por meninos (nº 07 e 24) e um por menina (nº 10). O professor-pesquisador não estabeleceu regras sobre o arremesso/chute, porém todas as tentativas foram realizadas com os pés (chutes).

Com a missão concluída, a aula praticamente chegou ao fim, pois a tarefa “derrotando o cientista e desarmando a bomba” acabou em “cima da hora” faltando apenas dois minutos para o término da aula, esse tempo foi usado para os alunos irem ao banheiro, beberem água e retornarem para a sala de aula.

6.3 Aula 03 – Fantasia de super-heróis

No dia 30/08/2017, ocorreu a aula 03 “Fantasia de super-heróis”. O professor-pesquisador realizou a chamada e todos os alunos-participantes estavam presentes. Após a chamada, o professor-pesquisador solicitou que os alunos levassem para a quadra uma tesoura e uma caneta.

Ao chegar na quadra, o docente explicou como seria a atividade e sugeriu para que os alunos formassem trios, por dois motivos: 1) Pela logística na hora de distribuir os materiais (jornais e fitas crepes) de maneira mais igualitária possível e 2) Pela cooperação – o professor propôs para que dois alunos do trio fossem os estilistas ou costureiras(os) e um o super-herói (modelo). Para essa última, alguns alunos questionaram se mais de um aluno poderia ser

modelo, o professor-pesquisador respondeu que tudo bem, desde que houvesse cooperação entre os trios, devido à complexidade de confeccionar a fantasia sem a ajuda dos colegas.

Os alunos receberam os materiais e começaram a se espalhar pela quadra com seus grupos. Alguns grupos estavam confeccionando as fantasias sem muitas dificuldades, porém alguns alunos como o nº 2, nº 4 e nº 19 vieram ao encontro do docente pedindo sua ajuda. O professor-pesquisador disse aos alunos que iria ajudá-los na tarefa, mas que não iria fazer as fantasias para eles. Assim, comentou várias peças que poderiam ser feitas, como: capas, espadas, capacetes, máscaras e demonstrou uma elaboração de capacete. Após isso, os dois alunos começaram a se envolver de fato na atividade.

Entretanto, mesmo tais alunos mencionados acima (nº 02, nº 04 e nº 19) tendo se interessado pela atividade, era nítido para o professor-pesquisador que eles gostariam que o docente falasse qual fantasia era para eles confeccionarem. O docente disse aos alunos que poderiam inventar ou copiar qualquer fantasia de super-herói para elaborar suas fantasias com jornais.

Essa falta de improvisação demonstrada por parte de alguns alunos, pode ser justificada pelos argumentos de Machado da Silva (2007) com base em Racle (s/d), pois para a autora, estamos vivendo em uma época que a virtualidade se impõe de tal forma que a inteligência está associada ao domínio do virtual. Dessa forma, subjugamos o corpo (nesse caso, as habilidades manuais), no papel do desenvolvimento da inteligência.

Nesse sentido, a proposta de Racle (s/d) é que possamos resgatar a profundidade e a precisão que podem estar contidas no improviso, elemento que tem sido extinto, na medida em que o simulacro próprio do universo virtual permite cada vez mais às pessoas prever as situações, reduzindo de forma significativa os imprevistos e, com eles, a possibilidade de explorar sua capacidade de improvisação (MACHADO DA SILVA, 2007, p. 140).

Ou seja, tal capacidade de improvisação que a autora menciona acima pode ser desenvolvida por meio de habilidades manuais, pois “Entre a mão e a construção do pensamento, a distância não é tão grande quanto podemos imaginar. É, também, por meio dela que nós, humanos, descobrimos, exploramos, manipulamos e transformamos o mundo, buscando a criação de significados (MACHADO DA SILVA 2007, p.140)”.

Com o decorrer da aula, os alunos foram finalizando suas fantasias. A maioria das fantasias confeccionadas pelos alunos foram criadas por eles próprios, ou seja, apenas a aluna

nº 14 fez a fantasia da *Batgirl* que é de uma super-heroína divulgada pela *DC comics*. Sendo assim, podemos considerar que diferentemente do caso dos alunos nº 02, 04 e 19 que tiveram uma certa dificuldade para iniciar a atividade, a maioria da turma teve iniciativa, improviso e trabalho em equipe para elaborar as fantasias, cumprindo assim, o objetivo da aula. A seguir algumas fotos dos alunos do 3º A após a confecção de suas fantasias.

Figura 6. Fantasias de super-heróis elaboradas por alunas do 3ºA





Fonte: Acervo pessoal

No final da aula, o professor-pesquisador reuniu a turma e perguntou o que eles acharam da aula. A maioria dos alunos disseram que gostaram da aula. A aluna nº 10 disse que foi “diferente” e o aluno nº 22 disse “vou fazer em casa com meu irmãozinho”.

O comentário da aluna nº10 que a aula foi “diferente” pode ser compreendido por meio do histórico de professores de Educação Física e de aulas que a mesma teve até então em sua vida escolar. A prefeitura costuma contratar vários professores substitutos de Educação Física (e de outras disciplinas) por meio de processos seletivos com validade de um ano letivo, dessa forma, é comum a cada ano escolar, os alunos terem um novo professor de Educação Física. Assim, um determinado professor pode trabalhar com uma abordagem pedagógica diferente de outro.

Possivelmente, a aluna não tinha se deparado em anos anteriores com um professor de Educação Física que trabalhava com base na abordagem cultural (DAOLIO, 1994) e na proposta da educação para o lazer (MARCELLINO,2004), pois a Educação Física escolar, pautada na educação para o lazer, pode trabalhar também outros conteúdos do lazer para além dos físicosportivos, mesmo reconhecendo que esse conteúdo é a especificidade da área e deve ser o mais trabalhado durante o período letivo. Como nesta aula o conteúdo manual do lazer estava presente, isso foi uma novidade para a aluna que até então, provavelmente, não tinha imaginado que tal conteúdo poderia ser trabalhado na disciplina.

No caso do comentário do aluno nº 22 “vou fazer em casa com meu irmãozinho”, demonstra que a aula despertou no aluno um conjunto de sentidos de modo que ele demonstrou ter a vontade de compartilhar o que aprendeu a fazer com o irmão. Outro elemento importante aqui é que quando o aluno utiliza o termo “vou fazer” demonstra uma satisfação pela atividade em si, ou seja, a mobilização, ter certa atitude, e quando utiliza o termo “em casa”, insinua que realizará algo dentro do conjunto de seu tempo disponível. Portanto, temos tempo-espço e atitude que são os três pilares básicos para ocorrer o lazer conforme as considerações de Marcellino (2004), assim, com a manifestação desse aluno, foi possível identificar a vontade do mesmo em vivenciar a experiência da construção das fantasias em seu tempo disponível, que é um elemento importante para o propósito da educação para o lazer.

Além disso, tal atividade pode ter minimizado a barreira interclasse social do lazer para o aluno nº 22, pois o mesmo é beneficiário do programa social criado pelo Governo

Federal “Bolsa Família” que tem a finalidade de superação da pobreza e inclusão econômica e social das camadas mais pobres da sociedade brasileira.

Um dos conhecimentos viabilizados por meio da ação pedagógica do presente estudo é demonstrar aos alunos que várias atividades que são usufruídas em momentos de lazer podem ser oferecidas por meio de materiais alternativos. Muitos alunos (principalmente do ensino público) podem não possuir condições financeiras para adquirir algum material convencional para uma prática corporal (exemplos: bola, chuteiras, luvas etc.) ou, no caso específico, uma fantasia de super-herói.

Na teoria do lazer supracitada, Marcellino (2012a) aborda sobre as barreiras encontradas no lazer, sendo essas, diferentes da “quebra” de um dos três pilares (tempo-espço e atitude). Em outras palavras, mesmo que uma pessoa esteja em um momento com tempo-espço disponível e atitude para realizar uma atividade no contexto lazer, uma barreira irá atrapalhar tal atividade, sendo essas as quais o autor se refere: barreira interclasse e intraclasse social. A barreira interclasse social é relacionada a divisão socioeconômica de classes sociais, dessa forma, as classes sociais que possuem condições financeiras baixas não conseguem ter acesso a algumas ou várias atividades do âmbito do lazer por exigirem custos financeiros elevados para seus orçamentos. Já em relação às barreiras intraclasse social, são barreiras construídas dentro das próprias classes, sendo construídas por diversos fatores como o de faixa etária (rotular atividades pela idade, exemplos: super-heróis é coisa de criança, exercício físico ou esporte é muito arriscado para idosos), fator físico (exclusão de pessoa com deficiência – esporte não é adaptado para pessoas com deficiência, ou uma piscina funda para uma pessoa que não sabe flutuar), fator gênero (rotular atividade pelo sexo, exemplos: futebol é coisa de homem e balé é coisa de mulher), fator desempenho (ex: campeonatos esportivos que somente os jogadores habilidosos são ingressados nas equipes, excluindo os menos habilidosos), entre outras. Marcellino (2007b) esclarece que uma proposta de lazer deve minimizar as barreiras interclasse e intraclasse social, assim, essa atividade, pode ter fornecido subsídios ao aluno para a confecção de fantasias com material alternativo, de modo a minimizar a barreira interclasse social.

Após os comentários dos alunos, o professor-pesquisador realizou a sessão de fotos, os alunos retiraram suas fantasias, recolheram as folhas de jornais espalhadas pela quadra e retornaram para a sala de aula onde foi finalizada a aula.

6.4 Aula 04 – Teatro de super-heróis

No dia 04/09/2017 foi realizada a aula 04 “Teatro de super-heróis” para o 3ºA. O professor-pesquisador entrou na sala, realizou a chamada e apenas o aluno nº 02 estava ausente. À princípio, o professor-pesquisador sugeriu para que os alunos se dividissem em grupos variando de 4 a 7 participantes. Na aula foram formados cerca de 4 grupos. Após isso, o docente relatou que para que a atividade ocorresse sem dificuldades era necessário que um membro do grupo fosse o diretor do teatro e os outros os personagens (super-herói, vilão, ajudante, vítima etc.). O professor-pesquisador também deixou à disposição dos alunos capas pretas e vermelhas, confeccionadas com tecido de TNT¹⁸ para utilizarem na peça, esse material foi bem aproveitado por eles. À princípio houve algumas divergências na divisão das funções dos membros dos grupos, alguns não aceitavam determinada função, outros queriam mudar de grupo, conseqüentemente, o professor foi o mediador para resolver tais questões, mudando alguns alunos de grupo e explicando a importância de todos os personagens na história. Ao total, quatro enredos foram formados tendo como títulos: “*Assalto ao Shopping*”; “*Batman vs. Superman*”; “*As super-heroínas*”; e “*Malandragem*”. A seguir será descrito o enredo das peças.

Assalto ao shopping – um cidadão comum entra no shopping para comprar um boné, porém é assaltado pelo vilão e seu ajudante. O cidadão pede ajuda para dois super-heróis que estavam próximos do local para recuperar seu boné. A dupla de super-heróis sai em busca dos vilões que são encontrados em um esconderijo. Uma luta ocorre entre os super-heróis e os vilões. No final, os super-heróis vencem os vilões e recuperam o boné do cidadão.

Batman vs. Superman – De um lado dois Batmans, do outro, dois Supermans. Cada Batman enfrenta um respectivo Superman, ocorrendo duas lutas simultaneamente. O combate prossegue até que os super-heróis se cansam e decidem fazer as pazes.

As super-heroínas - Em uma vila moram três porquinhos, cada qual, em sua respectiva residência. Um Lobo faminto tinha desejo de devorar os três porquinhos. Em um certo dia, o Lobo atacou as casas dos três porquinhos. Dois porquinhos foram engolidos pelo Lobo ficando em sua barriga, e o terceiro porquinho conseguiu fugir e pedir ajuda para duas super-heroínas que estavam próximas do local, a Batgirl e a Supergirl. As super-heroínas

¹⁸ “TNT é um tipo de material classificado como um não tecido. É produzido a partir de fibras desorientadas que são aglomeradas e fixadas, não passando pelos processos têxteis mais comuns que são fiação, tecelagem e malharia.” Disponível em:< [https://pt.wikipedia.org/wiki/TNT_\(tecido\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/TNT_(tecido))> Acesso em 27 dez. 2017.

atenderam ao pedido de socorro e enfrentaram o Lobo numa luta corporal. No final, as super-heroínas vencem o Lobo e resgatam os dois porquinhos que estavam na barriga dele.

Malandragem – *Dois fazendeiros possuem dois porcos na fazenda. Dois vilões denominados de Coringa e Traficante, entram na fazenda e atacam os fazendeiros deixando-os amarrados numa árvore, levando consigo seus respectivos porcos. Um tempo depois, um policial entra na fazenda e desamarra os fazendeiros. Ciente do ocorrido, o policial liga para o Batman para ambos derrotarem os vilões e resgatarem os porcos. Sendo assim, o Batman e o Policial descobrem o esconderijo do Coringa e do Traficante e uma luta corpo a corpo ocorre. Porém, no final, o Coringa e o Traficante vencem a luta e matam o Batman e o Policial.*

O primeiro teatro “*Assalto ao shopping*” é um enredo comum nas histórias de super-heróis, no qual, o inocente (vítima do vilão), foi salvo pelos super-heróis. Os protagonistas (super-heróis) apresentaram senso de altruísmo e trouxeram a prosperidade, características do arquétipo de Messias, segundo Knowles (2008).

O enredo “*Batman vs. Superman*”, é basicamente uma cena de ação inspirada no filme recém lançado “*Batman vs. Superman: A Origem da Justiça (2016)*”, em que os dois super-heróis lutam entre si, mas no decorrer do filme passam a lutar do mesmo lado, e com a ajuda da Mulher Maravilha derrotam o vilão *Apocalypse*.

Já o enredo “*As super-heroínas*”, tem como inspiração a fábula infantil “Os três porquinhos”, além disso, as protagonistas Batgirl e Supergirls são do arquétipo Amazona que, segundo Knowles (2008), muitos personagens são versões femininas de personagens masculinos que fizeram sucesso (no caso, Batman e Superman).

O dado a ser considerado é sobre o enredo “*Malandragem*”. Em específico a tal enredo, a maioria dos alunos do grupo não queriam ser super-heróis ou policiais. Em vários momentos da pesquisa alguns alunos como o nº 19 e 22 perguntavam ao docente se poderiam ser o vilão. O nº 19 tendo preferência pelo vilão do Batman, o Coringa. Entretanto, essa preferência de alguns alunos desejarem ser vilões ou criminosos ao invés de super-heróis ou policiais não ocorreu somente no 3º A, mas também em outras turmas da escola “A”. Sendo assim, nesse enredo várias questionamentos inesperados surgiram para a investigação: Porque alguns alunos não queriam ser super-heróis ou policiais? Porque os vilões vencem no final? Porque alguns alunos gostavam do Coringa?

O personagem Coringa¹⁹ é um vilão originado das histórias em quadrinhos do Batman definido segundo Da Silva (2017, p. 94) como:

Cabelos verdes, pele alva, roupas espalhafatosas, planos mirabolantes e sagacidade a toda prova fazem cada aparição do Coringa nos quadrinhos, televisão ou cinema um grande evento, na maioria das vezes em que ele se mostra percebemos que o “Palhaço do Crime” traz consigo também muita inteligência, psicopatia, violência e mortes. O Coringa é um dos mais terríveis e assustadores vilões do mundo dos quadrinhos.

Figura 7. Coringa



Fonte: www.dccomics.com ²⁰(2017)

Na seção “3.3 Elementos culturais e super-heróis” apresentamos as considerações de Knowles (2008) na análise arquetípica dos super-heróis (Mago, Messias, Golem, Amazona e Fraternidade). Entretanto, na aula 04 alguns alunos da escola “A” tinham preferência em ser vilões do que super-heróis. Nesse sentido, foi realizado também uma investigação sobre os arquétipos de vilões.

O conceito de arquétipos, tem como base as considerações de Jung (2002) discutidas na página 38 do presente estudo, ou seja, os arquétipos são conjuntos de “imagens primordiais” originadas de uma repetição progressiva de uma mesma experiência durante muitas gerações, armazenadas no inconsciente coletivo. No caso dos arquétipos de vilões, Gamba (2014) com base em Cowden (2011), menciona 08 arquétipos de vilões do sexo masculino. Elaboramos um quadro abaixo para demonstrar o raciocínio da autora, no qual relata os arquétipos de vilões e suas características descritas.

¹⁹ “Nêmesis de “Batman”, o Coringa apareceu pela primeira vez em 1940, no primeiro número da revista americana do Homem-Morcego. Em sua estreia, era apresentado como um misterioso e macabro palhaço, que cometia crimes matando com um gás do riso, que paralisava os nervos e fazia a vítima morrer com os músculos da face contraídos, simulando um horripilante sorriso. A ideia surgiu de uma foto do ator Conrad Veidt — do filme “O homem que ri” (1928)”. (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007). Disponível em:< <http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/coringa-/196>> Acesso em 28 dez. 2017.

²⁰ Disponível em:< <http://www.dccomics.com/characters/joker>> Acesso em 28 dez. 2017.

Quadro 8 – Arquétipos de vilões e suas características

ARQUÉTIPO	CARACTERÍSTICAS
O Tirano	“Pode ser considerado como o déspota que quer poder a qualquer preço. Ele conquista impiedosamente, esmagando seus inimigos. Trata as pessoas como peões, e tem grande poder de destruição.” (GAMBA, 2014, p. 53).
Bastardo	“É o filho renegado e ressentido. Por não ter o que quer, ataca quem o rodeia. Suas obras são para efeito, com a finalidade de provocar ações de outros.” (GAMBA, 2014, p. 54).
O Demônio	“É um ser carismático e encantador, que dá às pessoas o que ele pensa que elas merecem. Utiliza-se de seu carisma para levar as pessoas à sua própria destruição, além de descobrir as fraquezas morais das pessoas e usar isso a seu favor.” (GAMBA, 2014, p. 54).
O Traidor	“Uma espécie de “agente duplo” ou “duas caras” que trai aquele que deposita mais confiança nele. Dificilmente levanta suspeita.” (GAMBA, 2014, p. 54).
O Pária	“É o forasteiro solitário, desesperado pela sensação de pertencimento. Torturado e implacável, ele é frequentemente afastado dos demais, e sempre por bons motivos. Anseia por redenção, mas está disposto a sacrificar os outros para obtê-la.” (GAMBA, 2014, p. 54).
O Gênio do Mal	“É o mentor malévolo, que gosta de mostrar sua inteligência superior. Despreza os seres inferiores intelectualmente, e gosta de jogos e quebra-cabeças elaborados.” (GAMBA, 2014, p. 54).
O Sádico	“É selvagem, e utiliza a crueldade para fins próprios. Joga com a violência e a brutalidade psicológica, além de ser ousado e habilidoso.” (GAMBA, 2014, p. 54).
O Terrorista	“Um cavaleiro negro, que possui um distorcido código de honra. É hipócrita, acredita nas suas próprias virtudes e julga aos outros através de um rígido código de leis. Para ele, o fim justifica o meio e a moralidade é inexistente.” (GAMBA, 2014, p. 54).

Fonte: Gamba (2014)

Nessa perspectiva apresentada por Gamba (2014), com base em Cowden (2011), consideramos o vilão Coringa como um arquétipo de Sádico e Gênio do Mal devido à peculiaridade do vilão, que conforme a definição de Da Silva (2014) é um personagem inteligente, psicopata, violento, assassino, sagaz e sádico.

Em uma conversa na sala dos professores durante o intervalo dos alunos em um determinado dia do primeiro semestre de 2017. A professora do 3ºA comentou que alguns alunos gostavam de desenhar o personagem vilão Coringa. Ela disse que o Coringa simbolizava “matar policiais”. Mencionou também que um adulto vendo o aluno desenhar o Coringa em uma parede obrigou o mesmo a apagar o desenho. Essa afirmação da professora em que o personagem Coringa pode significar “matar policiais” no Brasil é coerente ao

considerarmos os dados apresentados na pesquisa “*Uma Análise dos Padrões de Tatuagens Associados à Criminalidade do Estado da Bahia com Auxílio da Teoria de Redes*”.

Segundo os estudos de Pereira et. al. (2015), foi comprovado que a tatuagem do Coringa representa um crime específico, pois foi encontrada em 100% dos indivíduos que cometeram um determinado crime. A tatuagem do vilão estava presente em todos os 295 criminosos pesquisados, todos pelo crime de latrocínio. A pesquisa virou notícia no site www.bbc.com, com o título “PM desvenda significados de tatuagens no mundo do crime” (SENRA, 2015). Na entrevista, um dos autores comenta que:

As principais informações infelizmente não vieram dos presos em si. Há um forte código de silêncio. As conclusões vieram mais pelo cruzamento de dados”, diz. Ele explica: “Levantamos, por exemplo, todos os presos que tinham tatuagem do Coringa e cruzamos com suas sentenças. Havia um padrão claro em seus delitos. (SENRA, 2015. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/01/150128_salasocial_significados_tatuagens_suspeitos_rs>).

Esse padrão, segundo o entrevistado, indica “roubo e envolvimento com morte de policiais”. Nesse sentido, buscamos encontrar possíveis significados do personagem Coringa para os criminosos do Brasil. Poucos são os estudos sobre o tema. Todavia, há um comentário mencionado no site <http://forum.jogos.uol.com.br> com o título “Por que os criminosos adotaram o Coringa como mascote?”. Nesse fórum uma resposta chamou a atenção:

De antemão, é necessário entender a mentalidade de um criminoso, especificamente, o criminoso *breck*. Mas, afinal, quem são eles?

Geralmente são moradores da extrema periferia. São acostumados, desde pequenos, a conviver com a desigualdade brasileira assoladora, a truculência policial e o descaso público. Tais pessoas nutrem desde seu nascimento um ódio contra o “sistema”. Mas também é importante ressaltar que poucos estão nessa vida por necessidade, muitos encaram a adrenalina e o sentimento de estar indo contra a sociedade como um adendo para entrar nessa vida. Também é inegável a influência do meio nessas regiões mais pobres.

O crime, é mais que o crime. É um estilo de vida. Surgiu daí uma cultura, a cultura criminosa. Criaram vocabulário, músicas, e até uma forma de “arte”.

Os criminosos com seu ódio contra a sociedade, se espelharam na mentalidade enigmática do Coringa. Eles têm a ciência que estão fazendo o mal, o caos, e gostam disso. O bandido tem prazer em se intitular como “ladrão”, e relatar seus crimes, e às vezes em que bateram de frente com a polícia. É uma forma de dar aventura em suas vidas.

Em áreas pobres, onde as coisas são péssimas em muitos sentidos, onde a população mal tem acesso à cultura e lazer, onde as pessoas mal tem perspectiva de vida, o crime soa como algo tentador, e é romantizado. (UOL JOGOS FÓRUM, 2016. Disponível em: < http://forum.jogos.uol.com.br/porque-os-criminosos-adotaram-o-coringa-como-mascote_t_3782462>).

Essa “cultura criminosa” com suas músicas, vocabulários e arte mencionadas no discurso acima podem estar presentes no cotidiano de alguns alunos da escola “A”. Pela experiência de docente no ano letivo de 2017, foi possível observar e vivenciar vários fatos que podem justificar tal argumento. Alguns alunos da escola tinham familiares ou parentes presos, alguns por tráfico de drogas. As professoras que ministram aulas há vários anos na escola, já mencionaram casos de ex-alunos que foram presos por furto ou tráfico. Durante as aulas de Educação Física, presenciamos o discurso de alunos dizendo que desejam ser “bandidos” ou “traficantes” quando se tornarem adultos. Em uma brincadeira chamada “roda-disco²¹”, vários alunos do 5º ano escolhiam músicas com letras de apologia ao crime. Na brincadeira pega-pega polícia e ladrão, muitos alunos do 5º ano não queriam ser policiais e quando um colega se voluntariava era caçado como “cozinha”. O próprio título “Malandragem” é um termo referido ao conjunto de artimanhas utilizadas para se obter vantagens lícitas ou ilícitas em determinada situação.

Esses significados da “cultura criminosa” podem estar presentes no meio ao qual vivem alguns alunos da escola “A”. Por isso, tais alunos tinham preferência pelo Coringa ao invés do Batman, pois para eles, o Coringa possui uma representatividade de um espírito de luta contra o sistema que os oprime com a desigualdade social, descaso de gestões públicas e truculência policial.

6.5 Aula 05 – Recrutamento de super-heróis

No dia 11/09/2017, ocorreu a aula 05 “Recrutamento de super-heróis”. O professor-pesquisador realizou a chamada e todos os alunos-participantes estavam presentes. Após a

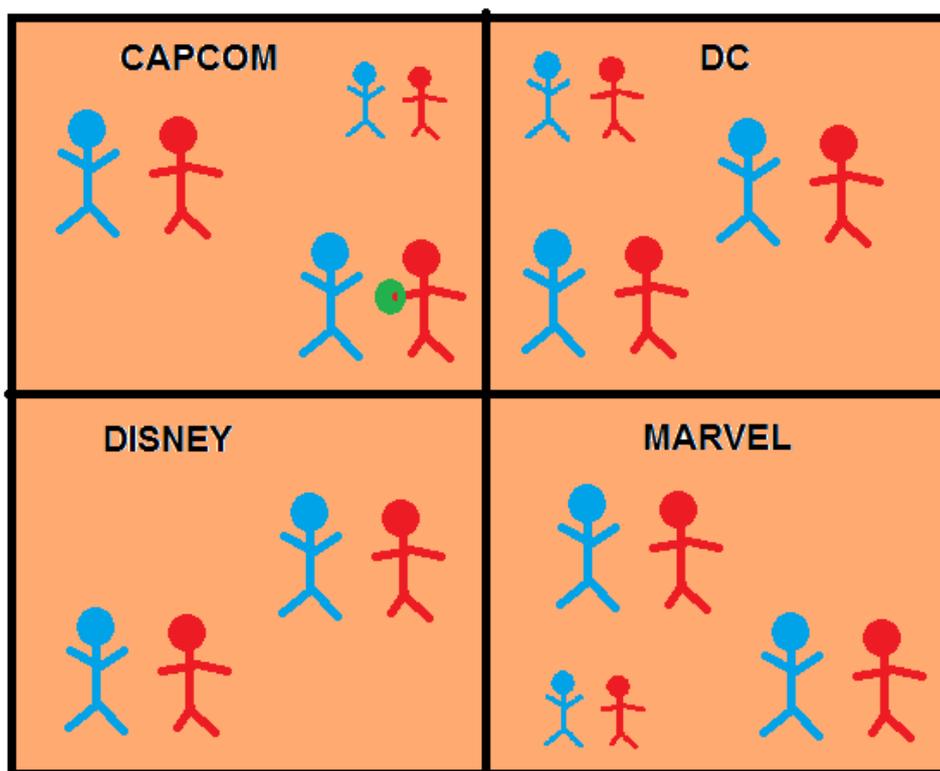
²¹ Variação da brincadeira mãe-da-rua. É composta por um pegador e pelos fugitivos. Os fugitivos iniciam numa “calçada” e pegador no centro da “rua”. O objetivo dos fugitivos é correr para a outra “calçada” do lado oposto da “rua”. A brincadeira começa com o pegador dizendo: “Roda disco”, “que disco? – dizem os fugitivos”, assim o pegador fala o nome de uma banda ou cantor (a) e os fugitivos devem cantar uma parte da música de tais artistas para poderem atravessar a rua imune do pegador. Os fugitivos que desconhecem alguma música da banda ou cantor (a) mencionado, devem atravessar a rua sem ser pego pelo pegador. O fugitivo que for pego vira pegador.

chamada, o professor-pesquisador utilizou o quadro negro (lousa) para explicar as regras do jogo mencionadas anteriormente nas páginas 58 e 59 do presente estudo.

O professor-pesquisador nomeou dois quadrantes com as empresas *Marvel* e *DC* e sugeriu aos alunos mais duas empresas, sendo escolhidas por eles a *Capcom* e a *Disney*. Ambas as empresas são coerentes com a proposta, pois a primeira traz vários personagens de jogos eletrônicos com características de super-heróis (ex: Mega-man, Arthur, Ryu), inclusive, existe uma franquia famosa no mundo dos games chamada “*Marvel vs. Capcom*”. Já a Disney possui algumas histórias com enredo de super-heróis como é o caso dos filmes de animação “*Os incríveis*” e “*Operação Big Hero*”.

A seguir uma ilustração semelhante ao desenho utilizado pelo docente na explicação do jogo, a cor azul representa os super-heróis de gelo, a cor vermelha os de fogo e a cor verde a bola.

Figura 8. Jogo – Recrutamento de super-heróis.



Fonte: Elaborada pelo autor

Ao chegar na quadra, os alunos formaram duplas e o professor-pesquisador distribuiu coletes das cores azul (que representava o super-herói de gelo) e vermelho (que representava o super-herói de fogo). Após isso, o docente dividiu as turmas aleatoriamente pelas empresas.

Em relação às funções de super-heróis de fogo e de gelo, inicialmente, o professor-pesquisador deixou que as próprias duplas intercalassem as funções. Na maioria dos casos, as trocas ocorriam de maneira pacífica com exceção de uma dupla em que o professor precisou intervir (nº22 e 24), pois o discente nº 22 não queria largar uma determinada função, quase impedindo que seu parceiro tivesse acesso à vivência das duas funções. Sendo assim, nessa dupla, foi o professor-pesquisador quem controlou o tempo da troca realizando-as a cada 7 minutos.

Um dado a ser considerado é que às segundas-feiras o professor-pesquisador dividia a quadra da escola nas aulas do 3ºA, B e C com outra professora de Educação Física que leciona para os 2ºanos. Consequentemente, o campo do jogo foi reduzido (pois o docente utilizava apenas metade da quadra poliesportiva da escola), propiciando assim, um jogo mais dinâmico, pois a probabilidade dos participantes serem atingidos pela bola era maior, sendo assim, eles se movimentavam mais e tinham que ficar atentos o tempo todo. Devido à essa experiência, recomendamos que o jogo seja realizado em um campo de aproximadamente 20 metros quadrados, sendo 5 metros quadrados para cada quadrante (empresa/equipe). Devemos destacar que a bola utilizada tanto na escola “A” como na escola “B” foi uma bola de borracha (iniciação esportiva) da marca *penalty* número 8.

Os alunos ficaram jogando praticamente a aula inteira, porém, o jogo não foi finalizado. Ainda restavam duas empresas no campo, a *DC* com a grande maioria dos alunos e a *Capcom* com apenas uma dupla (nº 05 e 16). Devido ao tempo da aula, que já estava quase acabando, o professor-pesquisador encerrou a partida.

Um dado a ser considerado foi a atitude de alguns alunos durante e após o término da partida, como é o caso dos alunos nº 19, 22 e 24. Durante o ano letivo, em atividades competitivas, quando estavam ganhando tais alunos se vangloriavam perante os colegas de sala e quando estavam perdendo tinham atitudes agressivas em que, algumas vezes, era necessário a intervenção do professor-pesquisador.

Apesar de estarem na equipe “vencedora”, os alunos não saíram gritando “ganhamos”, “chupa”, isso deve ter ocorrido devido à maneira como o jogo foi construído, pois propiciava o interesse e o foco na participação, minimizando a pressão de ganhar ou perder. Além disso, entendemos que o jogo “Recrutamento de super-heróis” pode ser considerado no que Correia (2006), com base em Orlick (1989), classifica como jogos cooperativos de inversão. “São jogos que também envolvem equipes. O objetivo aqui é desviar a atenção das crianças do

resultado e voltá-las para a evolução e o desenvolvimento do próprio jogo (p. 45)”. Segundo os estudos do autor, os jogos de inversão mostram um contraponto ao conceito tradicional de vencer e perder, “porque fica difícil, após o término, reconhecer os vencedores e perdedores devido ao troca-troca de resultados ou de jogadores ou de ambos (CORREIA, 2006, p. 45)”.

No caso do “Recrutamento de super-heróis”, era realizado um rodízio de jogadores pelas empresas, pois eles só mudavam de equipe se o super-herói de fogo de uma determinada dupla (ex: Marvel) fosse acertado pela bola arremessada por outro super-herói de fogo (ex: DC).

O professor-pesquisador perguntou aos alunos a opinião deles sobre o jogo. A maioria disse que gostou. Uma resposta a ser considerada é da aluna nº10 dizendo “*Eu gostei porque não tem morto*”. Essa frase da aluna menciona o jogo de queimada tradicional²² e compara com o “Recrutamento de super-heróis”. Essa preferência da aluna para o jogo “Recrutamento de super-heróis” pode ser entendida pois no mesmo não existem jogadores eliminados, assim propicia um ambiente de inclusão, evitando eliminações ou funções secundárias para os menos habilidosos.

Essa preferência também pode ser atribuída para a aluna nº 17, que durante o ano letivo, costumava se retirar dos jogos que estava perdendo, porém, nesse jogo, mesmo quando sua dupla mudava de empresa a mesma continuou com interesse no jogo.

Nessa perspectiva, o jogo “Recrutamento de super-heróis” pode ser uma maneira de trabalhar que minimiza os impactos negativos da tradição pedagógica na Educação Física escolar citados por Tenório e Lopes da Silva (2013, p. 75), tradição essa, que se constitui em valores como a competição exacerbada e o individualismo, gerando “[...] atitudes agressivas, em função de comportamentos competitivos e frustrantes, pois deixa de lado a satisfação pela participação, afastando aqueles que se sentem menosprezados por não conseguirem vencer”.

O jogo “Recrutamento de super-heróis” viabilizou que os alunos trabalhassem o tempo todo em duplas, vivenciando uma interação direta de parceria, respeitando e compreendendo a função de cada um nos momentos de atacar e defender, preocupando-se assim, com uma outra

²² O jogo possui diversas modificações, mas a maneira “clássica” ocorre com uma divisão da quadra com duas equipes (as equipes não podem invadir o campo do adversário), a função das equipes é acertar a bola nos jogadores do outro time e vice-versa (existem alguns locais do corpo como as mãos e a cabeça que não valem), vence quem “queimar” mais jogadores enviando-os para o cemitério.

pessoa, de modo a sacrificar-se quando fosse possível para que sua dupla não mudasse de empresa (equipe).

Os valores do jogo tiveram como base o altruísmo e a cooperação, valores muito presentes no conceito de super-herói, apresentados por Vieira (2008), sendo o herói a pessoa que deve guardar e proteger, sacrificando-se para servir de maneira útil à sociedade, de modo a colocar o interesse coletivo acima de seus próprios, na busca de um mundo justo onde o bem-comum está acima de tudo.

Esses valores de super-heróis é o que se busca despertar nos alunos dentro da perspectiva cultural da Educação Física escolar. Atitudes como não se vangloriar em caso de vitória menosprezando o adversário derrotado, valorizar a importância do adversário/equipe-adversária para as práticas corporais que envolvam competição para a existência das mesmas, a importância do respeito às regras de uma modalidade e do trabalho em equipe, reconhecer que as diferenças, sejam elas, de técnicas corporais, gostos por práticas corporais, biotipos corporais etc., é uma característica da humanidade, não existindo uma escala de superioridade e inferioridade e que se tais escalas existirem é puramente por construções sociais equivocadas.

6.6 Aula 06 – Coreografia de super-heróis

No dia 13/09/2017 ocorreu a aula 06 “Coreografia de super-heróis”. O professor-pesquisador realizou a chamada e todos os alunos-participantes estavam presentes. Ao chegar na quadra, o docente ligou a caixa de som com a música “*Seremos-heróis – The Kira Justice*”. O professor-pesquisador perguntou aos alunos se eles conheciam a música e todos falaram que não conheciam.

No momento em que o professor-pesquisador estava organizando a turma para demonstrar alguns passos da coreografia, a aluna nº 10 perguntou “*Vamos ensaiar para apresentar aonde?*”, e sua amiga nº 13 continuou “*Já passou a festa junina*”. Esses questionamentos das alunas demonstram uma visão que o conteúdo Dança está condicionado apenas às festas juninas e aos demais festejos escolares. Consideramos que essa visão pode ter um impacto negativo, pois segundo os estudos de Gois (2015), com base em Strazzacappa e Morandi (2006):

Apesar da dança ser vista como conteúdo exclusivo da disciplina Educação Física, como claramente indicada nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) da área de Educação Física (STRAZZACAPPA; MORANDI, 2006), notamos que a Dança aparece na grade curricular das escolas como atividade optativa, ou seja, apenas os alunos que se interessam por esta, vivenciam a modalidade. (STRAZZACAPPA; MORANDI, 2006). (GOIS, 2015, p. 88).

Essa “atividade optativa” é comum ser relacionada para o conteúdo de dança na medida que ela é trabalhada somente em ensaios para apresentação de comemorações festivas, pois nessas ocasiões, é comum dançar as coreografias apenas os alunos interessados conforme as considerações de Gois (2015), com base em Strazzacappa e Morandi (2006).

Nessa perspectiva, ocorreu uma resistência inicial de alguns alunos (nº 04, nº 07, nº 19 e nº 22) por se tratar do conteúdo dança - dizendo que não iriam dançar porque não gostam. Desse modo, o professor-pesquisador teve que conversar, explicar e convencer tais alunos a experimentarem a aula antes de se omitirem da atividade.

Essa resistência por parte de alguns alunos geralmente ocorre pois muitos adquirem uma visão de que a dança é uma prática corporal mais feminina. Os estudos de Salles-Costa et. al. (2003), avaliou a relação entre gênero e construção social do corpo, tendo como objeto de estudo a prática de atividades físicas realizadas no tempo destinado ao lazer. Foram analisadas as respostas de 3.740 participantes de funcionários de uma universidade localizada no Rio de Janeiro. Os resultados do estudo demonstram que “[...] a prática de caminhada, ginástica, dança e de hidroginástica foi significativamente mais prevalente entre as mulheres (SALLES-COSTA et. al. 2003, p.328)”. Já no caso dos homens, a prática de futebol, corrida, tênis, vôlei, lutas e musculação foi significativamente mais prevalente.

Essa relação de gênero e construção social do corpo, acaba tendo um impacto na Educação Física, pois segundo as considerações de Brasileiro (2002, p. 48) “[...] um dos fortes argumentos para a inexistência do conteúdo ‘dança’ nas aulas de Educação Física são as questões estruturais, de conhecimento e de aceitação por parte dos alunos, especialmente do sexo masculino”. Assim que foram apresentados os primeiros passos da coreografia e por estar relacionado aos super-heróis, tal resistência foi praticamente anulada, os alunos (nº 04, nº 07, nº 19 e nº 22) se dirigiram ao centro da quadra para participar da coreografia. Isso deve ter ocorrido pelo fato da coreografia ter passos de super-heróis inspirados em cenas de ação de lutas, sendo as lutas, uma prática corporal significativamente mais prevalente no sexo masculino, conforme os estudos de Salles-Costa et. al. (2003).

A coreografia foi realizada em formato de dança circular²³, o professor-pesquisador utilizou as linhas do círculo central da quadra poliesportiva como referência para os alunos, com isso, uma roda (círculo) foi formada. A coreografia era composta por vários passos de técnicas e golpes de super-heróis como socos. A seguir os passos realizados na coreografia.

Quadro 9 – Coreografia de super-heróis

MOMENTO DA MÚSICA	PASSOS
Entrada instrumental	<i>Voo do Superman</i> - Com os ombros flexionados e as mãos fechadas, os alunos corriam no sentido horário durante um determinado momento em sentido horário e depois mudavam para anti-horário
Eu sei que a vida é assim Às vezes cruel E nem tudo sai Como a gente escolheu	Com os braços ao lado do corpo, cotovelos flexionados, os punhos estendidos com as mãos em supinação (palma da mão para cima), os alunos percorriam em círculo representando uma expressão de desânimo no sentido horário durante um determinado momento e depois mudavam para anti-horário
E as coisas não são Fáceis de entender	Com o dedo indicador balançando para a direita e para a esquerda (em sinal de “não”), os alunos percorriam em círculo com expressão de desânimo no sentido horário durante um determinado momento, e depois mudavam para anti-horário
Por que é tão difícil achar E tão fácil perder?	Os alunos agachavam-se, colocavam uma das mãos na direção da testa e balançavam a cabeça para a direita e esquerda.
Mas se nós pudermos Juntar nossa força Para vencer	Os alunos levantavam-se, davam as mãos e erguiam os braços.
Seremos heróis	Os alunos realizavam um único soco em direção ao céu.
E vamos lutar	Os alunos ficavam em posição de combate, cada discente escolhia sua própria posição.

²³ “As danças circulares sagradas trazem em suas raízes a tradição de diferentes povos. Relembrem um tempo em que dançar era participação, encontro e reafirmação dos ciclos da vida” (OSTETTO, 2009, p. 179). “De mãos dadas, o grupo, voltado para um centro comum, descreve formas variadas no espaço. A principal e mais comum é a formação em círculo, que pode abrir-se ou fechar-se, desenhando linhas, espirais, meandros na sua movimentação” (OSTETTO, 2009, p. 179).

“O termo ‘sagrado’, utilizado como adjetivo da dança, tem a função de qualificá-la em função de seus objetivos: pretende ser uma dança capaz de fazer emergir o respeito ao próximo, o carinho por si e pelo outro e a melhora da autoestima, já que é dançada em grupo”. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/dancas-circulares-sagradas.htm>> Acesso em: 12 jan. 2018.

Por um amanhã Que valha a pena estar!	Com os ombros em hiperflexão (levando as mãos acima da cabeça), os alunos olhavam para os céus e realizavam um giro de 360° em torno de seu próprio eixo.
Não vamos parar!	Os alunos realizavam dois movimentos intercalados, com os braços estendidos à frente do corpo, os punhos em extensão com a palma da mão para frente.
E se encontrarmos o que há de melhor em nós	Os alunos davam as mãos uns para os outros, andavam para a frente fechando a roda, ao final, todos se agachavam.
Seremos heróis	Os alunos ainda com as mão dadas e agachados, saltavam todos juntos com os ombros em hiperflexão (levando as mãos acima da cabeça).

Fonte: Elaborada pelo autor

Ao final da aula, os alunos do 3ºA cumpriram o objetivo proposto da aula, pois vivenciaram a dança na coreografia de super-heróis.

6.7 Aula 07 – Luta de super-heróis

No dia 18/09/2017 foi realizada a aula 07 “Luta de super-heróis” para o 3ºA. O professor-pesquisador entrou na sala, realizou a chamada e todos os alunos-participantes estavam presentes. Essa aula já era esperada pelos alunos (principalmente pelos meninos) desde a apresentação da pesquisa. Consequentemente, o interesse e a expectativa da atividade era bem notório nos alunos.

Ao chegar na quadra, o professor fez dois “campos de combate” (demarcando-os com cones) onde ocorreriam as lutas. Um “campo” para os meninos e outro para as meninas. As lutas dos “campos” dos meninos e das meninas ocorriam simultaneamente sempre com uma dupla em cada um deles. O professor era o árbitro principal, entretanto, após as primeiras lutas, chamava outros alunos para serem árbitros.

A participação dos alunos foi unânime, não ocorrendo casos de alunos não-participantes. Além disso, não houve reclamações da atividade (de ser “chata”), como também, não houve desistência por parte de alunos que estavam perdendo as lutas, pois alguns alunos eram derrotados em um estilo de luta e vitoriosos em outros devido seu biótipo e técnicas corporais. Sendo assim, concordamos com os argumentos de Ferreira (2006, p.40)

ao afirmar que “é inquestionável o poder de fascinação que as lutas provocam nos alunos”, levando em consideração que a aula 07 “Luta de super-heróis” foi a aula mais mencionada nas respostas da pergunta 01 do formulário B “Do que você gostou nas aulas de Educação Física no projeto de super-heróis”. Mas afinal, porque a aula 07 foi uma aula com tantos destaques positivos?

Como já mencionado em seções anteriores do presente estudo, as lutas são práticas corporais que devem ser trabalhadas na Educação Física escolar. Provavelmente, muitos alunos nunca tiveram contato com essa prática corporal, seja por motivos financeiros, falta de conhecimento ou escassez de projetos públicos ou escolas de artes-marciais no município, e também, não sabiam a maneira certa de brincar, por isso se machucavam, acarretando o medo, e, conseqüentemente, quando brincavam eram repudiados pelos responsáveis.

Isso foi reforçado quando o professor-pesquisador perguntou aos alunos se eles já tinham vivenciado aulas de lutas em anos anteriores na Educação Física escolar e eles responderam que não. Além disso, o docente perguntou se algum aluno da turma praticava alguma arte-marcial no contraturno do período escolar, e novamente os alunos disseram que não. Se as lutas são uma prática corporal a ser trabalhada na Educação Básica por meio da Educação Física (BRASIL, 1997), quais motivos a levam para não serem lecionadas? Nessa questão, podemos relatar a pesquisa de Ferreira (2006), que investigou se os professores de Educação Física escolar trabalhavam com os conteúdos de lutas e, dos 50 professores questionados, 16 (32%) afirmaram que utilizavam as práticas das lutas em suas aulas e 34 (68%) relataram que jamais recorreram às aulas com estes conteúdos. Portanto, o autor descreve que:

Os que ofereceram respostas positivas (16 professores - 32%) reforçaram que ministravam estas aulas: com vídeo (oito - 50%), com ajuda de especialistas (cinco - 31,25%), através de práticas recreativas (dois - 12,5%) e com aula de campo (um - 6,25%). Foi constatado que apenas alguns profissionais utilizam a criatividade e, adaptando as técnicas tradicionais, incluem em suas aulas as práticas das lutas. O vídeo é a maneira de transmissão deste conteúdo mais utilizada, seguida da participação de convidados para ministrarem palestras, aulas e oficinas envolvendo o tema. (FERREIRA, 2006, p.42).

Os que responderam negativamente (34 professores - 68%) afirmaram que o motivo de não utilizarem as práticas das lutas foram: que não tinham instrução para lecionar tal atividade (14 - 41,17%); que a escola não oferecia

condições estruturais para a realização das práticas de lutas (oito - 23,52%); que achavam que o conteúdo de lutas era inadequado para o ambiente escolar (seis - 17,64%); e que não havia especialistas disponíveis para receber ajuda sobre o tema (seis - 17,64%). (FERREIRA, 2006, p.43).

Nesse sentido, pode-se concordar com os argumentos de Ferreira (2006) em que uma minoria de professores utilizam as lutas de forma lúdica, “podendo ser esta a melhor forma de se trabalhar lutas na escola (p. 42)”, pois ao trabalhar tal prática corporal na perspectiva cultural e no contexto dos super-heróis, iniciou-se uma aprendizagem da educação para o lazer, em que os alunos aprenderam a brincar de lutas, brincadeiras essas, de baixo custo (minimizando a barreira interclasse do lazer) e com três características diferentes de combate, viabilizando o acesso ao conhecimento dos diferentes grupos de lutas. Isso fica evidente porque, após a proposta dessa aula, foi possível observar crianças brincando de luta em horários disponíveis como o recreio ou nas festas de fim de semana.

As três atividades de lutas propostas para a aula ocorreram no tempo determinado e, ao término, os alunos solicitaram que tais atividades pudessem ocorrer mais uma vez durante o ano letivo, principalmente o “duelo de *Jedi*”. Em específico ao “*duelo de Jedi*”, o professor-pesquisador perguntou aos alunos se eles conheciam a franquia “*Star Wars*²⁴”, cerca de metade dos alunos disseram que conhecia. No momento de iniciar a atividade, o professor-pesquisador mostrou o “sabre de luz²⁵” confeccionado, que os alunos iriam utilizar, além disso, comentou com os alunos quais foram os materiais utilizados para sua confecção e a forma que foram/podem ser feitos. Nesse momento, o aluno nº 24 disse “eu gosto de *Star Wars*, vou fazer um sabre pra mim”.

Esse discurso do aluno nº 24, revela que o conhecimento construído na aula pode minimizar a barreira interclasse do lazer, pois com um baixo custo financeiro, o mesmo pode confeccionar seu próprio sabre de luz e praticar a atividade “*duelo de Jedi*” para além dos muros da escola, em outras palavras, como atividade do contexto do lazer.

Os materiais necessários para confeccionar o “sabre de luz” são: espaguete (boias) de natação (cor verde, azul – *Jedi*; cor vermelho – *Sith*), fita adesiva da cor cinza ou metalizada,

²⁴ “*Star Wars* é a obra-prima cinematográfica do diretor e roteirista George Lucas, definida por ele como uma *Space Opera*, espécie de ficção científica que destaca os romances, as paisagens excêntricas e os seres fictícios heroicos.” Disponível em <<https://www.infoescola.com/cinema/star-wars-guerra-nas-estrelas/>> Acesso em 27 dez. 2017.

²⁵ Os sabres de luz foram as armas utilizadas pelos *Jedi*, *Sith* e outras organizações. Disponível em <http://pt.starwars.wikia.com/wiki/Legends:Sabre_de_luz> Acesso em 27 dez. 2017.

fita isolante preta, faca e tesoura (sem ponta), e fita métrica. A primeira etapa é medir o comprimento do espaguete de natação, fazer uma marca na metade e cortá-lo. A segunda etapa é envolver uma das extremidades do espaguete (que foi cortado ao meio) com a fita adesiva cinza ou metalizada para fazer a base (“bainha”) do sabre de luz. Por último, deve-se passar a fita isolante por cima da fita metalizada conforme a figura abaixo.

Figura 9. “Sabre de Luz” utilizado na aula 07



Fonte: Acervo pessoal

Portanto, espera-se que os alunos tenham autonomia para brincar de luta no tempo disponível e que possam desfrutar dessa prática corporal para o resto de suas vidas no contexto do lazer, seja na prática/assistência ou conhecimento.

6.8 Aula 08 – Avaliação Final

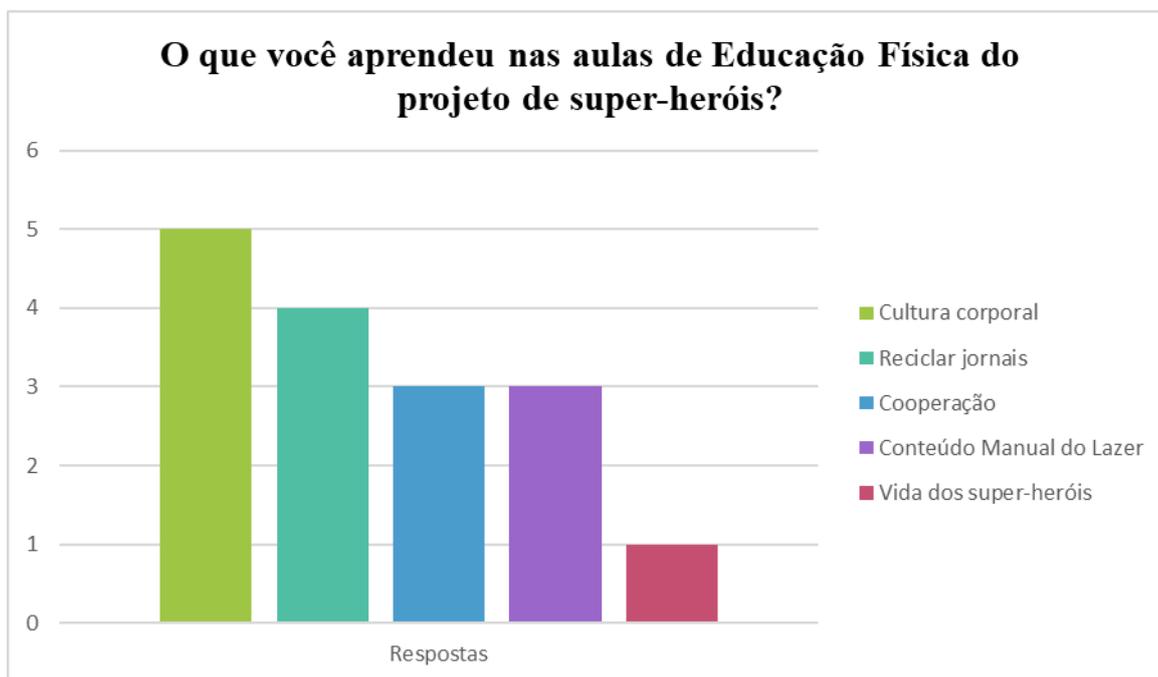
No dia 20/09/2017 foi realizada a aula 08 “Avaliação final” para o 3ºA. O professor-pesquisador entrou na sala, realizou a chamada e todos os alunos-participantes estavam presentes, exceto o aluno nº 24 que estava na diretoria devido à problemas indisciplinares. Em seguida, distribuiu o formulário B aos alunos-participantes.

Tabela 15 –Respostas dos alunos do 3ºA no formulário A

Nº	S	I	1 - Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?	2 – Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?	3 – O que você aprendeu nas aulas de Educação Física do projeto de super-heróis?
02	M	8	Luta	Gostei de tudo	Tudo, cooperação
03	M	9	Eu gostei de todas as aulas	Eu gostei de tudo	Eu aprendi a me defender
04	M	8	Todas as aulas	Gostei de tudo	A inventar coisas legais
05	M	8	Caça ao tesouro	Dança, luta, jogo, teatro, fantasia de jornal e circuito	Cooperação
06	F	9	Todas as aulas, principalmente o jogo	De nada	Que é bom brincar e se divertir
07	M	8	Tudo	Fantasia de jornal e dança	A recolher jornais e também cooperar
10	F	8	De tudo	Eu gostei de tudo	Eu aprendi a reciclar jornal
12	M	9	Eu gostei de todas as aulas	“Não respondeu”	A reciclar jornal
13	F	8	Eu gostei de todas, menos da luta	Da luta	De tudo, o circuito
14	F	9	Gostei de tudo, principalmente o jogo	Da dança e mais ou menos da luta	Reciclar jornal
16	M	8	Dança	Teatro, jogo, fantasia de jornal e circuito	Os super-heróis são muito ocupados
17	F	9	Circuito, caça ao tesouro, teatro e luta	Fantasia de jornal, jogo e dança	Várias coisas legais. Caça ao tesouro
19	M	10	Jogo e luta	Dança	Fantasia de jornal
20	M	9	Tudo	Eu gostei de tudo	Reciclar jornal, fazer sabre de luz e dançar
22	M	9	Eu gostei de tudo	Eu gostei de tudo	Eu aprendi um monte de brincadeiras

Legenda: S (sexo), I (idade), F (feminino), M (masculino).

Figura 10. Respostas dos alunos mencionadas no formulário B sobre a pergunta 03



Nas respostas descritas pelos alunos nº 03 “*Eu aprendi a me defender*”, nº 06 “*Que é bom brincar e se divertir*”, nº 13 “*De tudo, o circuito*”, nº 17 “*Várias coisas legais. Caça ao tesouro*”, nº 20 “*Dançar*”, nº 22 “*Eu aprendi um monte de brincadeiras*”, é notório que os participantes tiveram uma construção do conhecimento sobre a cultura corporal (e também algumas atividades de outros conteúdos do lazer como na aula 03 e 04), função essa que a Educação Física escolar deve viabilizar aos alunos, como argumenta Daolio (1994), ao fornecer essa rede de conhecimento, para que os alunos possam usufruir (por toda a vida, logo, para além dos muros da escola) do conteúdo físicoesportivo do lazer alcançando o nível crítico e criativo, como enfatiza Marcellino (2004).

Os alunos nº 10, 12, 14 e 20 mencionaram em suas respostas “Reciclar jornal”. O jornal foi o material utilizado para a atividade da aula 03 “Fantasia de super-heróis”. No início do segundo semestre de 2017, o professor-pesquisador fez um pedido aos alunos do 3º e 4º anos da escola “A” para trazerem jornais velhos, pois os mesmos iriam utilizar tais materiais em atividades da aula de Educação Física. A temática da preservação do meio-ambiente e da reciclagem foi trabalhado como tema transversal em diferentes disciplinas pelos alunos da escola “A”. Com isso, provavelmente tais alunos associaram a utilização do material

alternativo “jornal velho” utilizado para fazer as fantasias de super-heróis como um sentido concreto para a reciclagem de jornais.

Os alunos nº 02, 05 e 07 mencionaram em suas respostas a palavra “Cooperação”, em particular o aluno nº 07 escreveu “recolher jornais”. No final da aula 03 “Fantasia de super-heróis”, a quadra estava completamente cheia de pedaços de jornais. O professor-pesquisador pediu aos alunos para ajudá-lo a recolher os papeis e, disse ainda, que se todos cooperassem e trabalhassem em equipe na tarefa, a quadra ficaria limpa em menos de um minuto. Provavelmente essa experiência prática, objetiva e concreta de trabalho em equipe, foi para o aluno uma aprendizagem sobre cooperação.

Além disso, ocorreram nas aulas da proposta pedagógica, atividades e jogos de iniciação esportiva na perspectiva dos jogos cooperativos que segundo Brotto (1999, p. 5) “são contextos extraordinariamente ricos para o desenvolvimento pessoal e a convivência social”. Nessa perspectiva, os alunos desenvolveram a consciência cooperativa, uma necessidade humana relacionada a “[...] um exercício de co-responsabilidade fundamental para o aprimoramento das relações humanas, em todas as suas dimensões e nos mais diversificados contextos” (BROTTO, 1999, p. 52).

A palavra “cooperação” mencionada pelos alunos no formulário B é definida por Brotto (1999, p.35) como “um processo onde os objetivos são comuns e as ações são benéficas para todos”. Ao se tratar do assunto, Correia (2006) faz um chamado à cooperação. Segundo o autor:

No contexto mundial, há atualmente uma grande preocupação, em diversos setores da sociedade, com as relações sociais, políticas, econômicas, ecológicas e educacionais, seus reflexos no futuro da humanidade e do planeta. Isso porque, até aqui, essas relações não ocorreram em situações de igualdade, de respeito mútuo, de solidariedade e de cooperação entre a maioria dos povos e países. Ao contrário, na história da civilização, prevaleceram a dominação, a exploração e a competição. (CORREIA, 2006, p. 15).

Nesse sentido, Correia (2006) argumenta que se a humanidade ignorar a cooperação, “[...] correremos o risco de conduzir o planeta e a dignidade humana a condições próximas aos tempos de barbárie ou, até mesmo, de não termos futuro” (p. 15). Com base nas considerações acima, uma das possibilidades (valores) do lazer que Marcellino (2004) aborda é o desenvolvimento (pessoal e social), assim, os super-heróis, por todo contexto cultural que

representam (principalmente no mundo infantil), aliado a ação pedagógica da educação para o lazer do presente estudo, estimularam valores de solidariedade, cooperação e altruísmo.

Por meio das respostas demonstradas pelos alunos nº 04 “*Inventar coisas legais*”, nº 19 “*Fantasia de Jornal*” e nº 20 “*Fazer sabre de Luz*”, podemos concluir que houve mais uma construção de conhecimento por meio da educação para o lazer pautada nas considerações de Marcellino (2004), pois como o próprio autor argumenta, um dos valores da democratização do lazer é a “diversificação de conteúdos, procurando atender aos 6 ‘interesses’ culturais do lazer” (p.86). Nesse caso, o conteúdo manual do lazer obteve destaque na aprendizagem dos alunos, seja na confecção de uma espada (sabre de luz) de brinquedo na aula 07 e na atividade proposta na aula 03 – fantasias de super-heróis confeccionadas com jornais. Sendo assim, espera-se que os alunos possam desfrutar do conteúdo manual no tempo disponível, adquirindo cada vez mais, autonomia e criatividade, atingindo assim, o nível crítico criativo do lazer.

O aluno nº 16 escreveu que “Os super-heróis são muito ocupados”. O termo ocupado pode significar “comprometido com alguma ação”. No caso dos super-heróis, sua ação é proteger, sacrificando-se para servir de maneira útil à sociedade (VIEIRA, 2008), ou buscar a justiça defendendo e ajudando fracos e oprimidos contra as forças do mal (MORRIS; MORRIS, 2009). Paralelo a isso, o termo ocupado tem uma relação direta com o aspecto tempo, que por sua vez, é um dos três pilares do lazer (MARCELLINO, 2004). Nesse sentido, para o aluno os super-heróis são ocupados, pois todo seu tempo é utilizado para as tarefas de obrigações que, no caso, é proteger pessoas inocentes do mal. Em uma época em que a criminalidade parece não ter fim, não sobraria tempo disponível para os super-heróis. Além disso, não é comum encontrarmos cenas de super-heróis descansando ou se divertindo, por exemplo.

Assim, encerramos os resultados apresentados nesta pesquisa. Contudo, gostaríamos de compartilhar um pouco o processo de ser ao mesmo tempo professor e pesquisador. Inicialmente houve uma resistência por parte de alguns alunos ao ser introduzido nas aulas de Educação Física novos elementos da cultura corporal, a partir do projeto de super-heróis. Os alunos demonstraram nos primeiros contatos preferirem aulas com conteúdos já conhecidos como o futebol e jogo de queimada.

A introdução dos super-heróis nas aulas a partir de uma experiência pedagógica resultou em uma participação mais envolvente dos alunos (com algumas exceções) e mais

enriquecedora em termos de construção de conhecimentos acerca da cultura corporal e dos próprios super-heróis. Esse fato confirma que foi exitoso nosso intuito inicial de buscar a aproximação entre o referencial teórico da Educação Física escolar, em um eixo cultural, e os estudos do lazer. Em estudos futuros outros temas poderão ser pensados para as aulas de Educação Física, tais como os jogos eletrônicos, séries de televisão, filmes, elementos da mídia que poderão viabilizar ao alunos tanto o acesso ao conhecimento da cultura corporal como dessas próprias produções culturais, midiáticas e do mercado de consumo, em uma perspectiva da educação para o lazer.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os super-heróis são uma produção cultural originada nos Estados Unidos em meio a grande depressão americana (ano de 1929) e o início da Segunda Guerra Mundial (ano de 1939). Desde então, seus enredos sofreram diversas transformações conforme as características da sociedade que os originava. Além disso, são divulgados em diversos países por meio de histórias em quadrinhos, filmes, séries, jogos eletrônicos e livros. Na contemporaneidade, seus enredos possuem uma diversidade de interpretações, contendo pontos para abordarem temas de ideologia, política, valores, tecnologia, religião, arquétipos, propiciando uma reflexão sobre a própria sociedade e mundo que as criaram.

Com base nos resultados apresentados no presente estudo, fica claro que os super-heróis americanos são uma produção cultural que possuem uma forte presença nos alunos da rede municipal de Educação de Capivari-SP, presença essa, que é definida em sua maioria como “legais/adoro/demais/ótimo/incríveis/divertido”.

A Educação Física como parte da cultura humana, se constituiu numa área de conhecimento que estuda e atua sobre cultura corporal (esporte, jogo, lutas, danças, ginásticas). Na Educação Básica ela deve ser acessível a todos os alunos, sem discriminação de técnicas corporais, gênero, biotipo etc.

No caso da educação para o lazer, a mesma é um processo de ensino e aprendizagem trabalhado no tempo de obrigação ou de não-obrigação das pessoas, proporcionando um entendimento por parte dos alunos do conceito, conteúdo, gêneros e níveis do lazer.

O objetivo de uma ação pedagógica pautada na perspectiva cultural da Educação Física e na educação para o lazer é viabilizar aos alunos o acesso ao conhecimento da cultura corporal, de modo a ganharem autonomia na escolha das práticas corporais para além da escola. A maioria das respostas dos alunos, descritas na pergunta 03 do formulário B, destacam um conhecimento construído sobre a cultura corporal, sobre os conteúdos do lazer (em especial o manual) e sobre valores éticos e morais inspirados nos super-heróis como altruísmo e cooperação. Portanto, concluímos que o objetivo da ação pedagógica foi alcançado por grande parte dos alunos-participantes.

Paralelo a isso, a intervenção pedagógica revelou outros resultados, sendo que, alguns alunos participantes da pesquisa tiveram uma resistência inicial com a proposta pedagógica,

pois o interesse nas aulas de Educação Física era focado no conteúdo futebol; para outros a dança na escola é um conteúdo optativo e/ou correspondente ao gênero feminino.

Outros consideram os super-heróis e as super-heroínas como uma referência de beleza devido à semelhança às imagens repetitivas de homens e mulheres que são divulgadas como belos e belas no meio em que se vive. Há também os que possuem preferência pelo Coringa ao invés do Batman ou Superman, pois para eles, o Coringa possui uma representatividade de um espírito de luta contra o sistema que os oprime com a desigualdade social, descaso de gestões públicas e truculência policial.

Além disso, a aula 07 “Luta de super-heróis” foi a que teve maior aceitação entre as turmas, pois muitos alunos nunca tiveram contato com essa prática corporal em um ambiente educacional, propiciando assim, um conhecimento construído sobre brincadeiras de lutas “seguras”. E, para finalizar, as atividades e jogos cooperativos propiciaram um ambiente favorável à convivência e integração.

Ao considerarmos todos os resultados apresentados, exaltamos que a importância desta investigação deve-se a proposta de um novo olhar para a Educação Física escolar, no sentido dos alunos terem acesso ao conhecimento acerca da cultura corporal, assim como de reflexões a serem desenvolvidas em relação as influências da sociedade contemporânea que podem ter implicações para as atividades do contexto do lazer realizadas ao longo da vida, como a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis.

Novas experiências pedagógicas e análises sobre esse tema poderão trazer futuramente outras contribuições, de modo a complementar os dados aqui apresentados. Além de outras ações e propostas que poderão ser inspiradas nesta investigação, com o intuito de viabilizar aos alunos o acesso à construção de conhecimentos acerca da cultura corporal e das produções culturais, midiáticas e do mercado de consumo, a partir da educação para o lazer.

REFERÊNCIAS

AUGÉ M. **Não lugares:** Introdução a uma antropologia da supermodernidade. 9 ed. Campinas/SP: Papyrus; 2012.

BARBOSA, A. **Em matinê, crianças apostam em fantasias de super-heróis no AC**, 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ac/acre/noticia/2016/02/em-matine-criancas-apostam-em-fantasias-de-super-herois-no-ac.html>> Acesso em: 24 jul. 2017.

BEIRAS, A. et al. Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. **Psicologia & Sociedade**, v. 19, n. 3, p. 62-67, 2007.

BRASIL, Ministério da Educação: Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Educação Física. Brasília, DF, MEC/SEF, 1997.

BRASILEIRO, L. T. O conteúdo "dança" em aulas de Educação Física: temos o que ensinar? **Pensar a prática**, v. 6, p. 45-58, 2002.

BROTTO, F. O. Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. **Dissertação de Mestrado**. Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, 1999.

_____. O. **Jogos cooperativos:** se o importante é competir o fundamental é cooperar. Santos, Cooperação, 2001.

_____. O. **Jogos cooperativos:** o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos, Projeto Cooperação, 2002.

CAMARGO, L. O. L. **O que é lazer**. Brasiliense, 1986.

CORRÊA, A. O.; QUEIROZ, G.; PEREIRA, M. Lutas como conteúdo na Educação Física Escolar. **Trabalho de conclusão de curso Módulo Centro Universitário**, Caraguatubá-SP, 2010.

CORREIA, M. M. **Trabalhando com jogos cooperativos:** Em busca de novos paradigmas educacionais. Campinas: Papyrus Editora, 2006.

COWDEN, T. D. **The Sixteen Villain Archetypes**. 2011. Disponível em: <<http://www.tamicowden.com/villains.htm>> Acesso em 28 dez. 2017.

DA SILVA, A. de C. R. A piada mortal: um dia ruim na vida do coringa. **Projeção e Docência**, v. 8, n. 1, p. 91-111, 2017.

DAOLIO, J. **Da cultura do corpo**. Papyrus Editora, 1994.

_____. Os significados do corpo na cultura e as implicações para a educação física. In: _____. **Cultura: educação física futebol**. 3ªed. Campinas: Editora da UNICAMP, 2006a.

_____. Educação Física escolar: em busca da pluralidade. In: _____. **Cultura: educação física futebol**. 3ªed. Campinas: Editora da UNICAMP, 2006b.

_____. Educação a partir do movimento. In: _____. **Cultura: educação física futebol.** 3ªed. Campinas: Editora da UNICAMP, 2006c.

DUMAZEDIER, J. **Questionamento teórico do lazer.** São Paulo: Sesc, 1975.

_____. **Lazer e Cultura popular.** 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

FAETI, P. V.; CALSA, G. C. Jogo, competição e cooperação: articulando saberes, construindo identidades. **XIII Seminário de Pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Educação - Universidade Estadual de Maringá,** 2015. Disponível em: <http://www.ppe.uem.br/publicacoes/seminario_ppe_2015/trabalhos/co_04/83.pdf> acesso em: 13 jan. 2018.

FERREIRA, A. B. de H. **Miniaurélio século XXI escolar: o minidicionário da língua portuguesa.** 4ª. ed. rev. ampliada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

FERREIRA, H. S. As lutas na educação física escolar. **Revista de Educação Física,** v. 1, n. 135, 2006.

FONTENELE, M. **Máscaras de super-heróis 'dão poder' a crianças na luta contra o câncer,** 2017. Disponível em: <<http://g1.globo.com/se/sergipe/noticia/2017/02/mascaras-de-super-herois-dao-poder-criancas-na-luta-contr-o-cancer.html>> Acesso em: 24 jul. 2017.

FRAGA, E. A. M.; LOPES DA SILVA, C. Comunidades virtuais de internet: atualização do debate sobre lazer. **Licere (Online),** v. 13, n. 4, 2010.

GAMBA, J. dos. S. Cara de vilão: aspectos complexos na construção do personagem-tipo do vilão em filmes de horror. **Dissertação de mestrado.** Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, 2014.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas.** Rio de Janeiro: LTC-Livros Técnicos e Científicos Editora, 2008.

GOIS, A. A. F. **A dança como expressão cultural na educação física escolar.** Aracaju: Infographics, 2015.

GOMES, V. R. R.; DE ANDRADE, S. R. Mitos, Símbolos e o Arquétipo do Herói. **Iniciação Científica Cesumar,** v. 11, n. 2, 2009.

HERMSDORFF, R. **As 20 maiores bilheterias no Brasil no século XXI (até aqui),** 2015. Disponível em: < <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-112428/>> Acesso em 24 jul. 2017.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Censo Brasileiro de 2010. Disponível em:< <https://www.ibge.gov.br/estatisticas-novoportal/sociais/populacao/9662-censo-demografico-2010.html?edicao=9749&t=destaques>> acesso em 23 dez. 2017.

JUNG, C. G. **Memórias, Sonhos, Reflexões.** Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 2002.

KNOWLES, C. **Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das revistas em quadrinhos.** São Paulo: Cultrix, 2008.

LENHARO, M. **Hospital usa heróis para ajudar crianças a enfrentar a quimioterapia**, 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/2013/06/1288130-hospital-usa-herois-para-ajudar-criancas-a-enfrentar-a-quimioterapia.shtml>> Acesso em: 24 jul. 2017.

LOPES DA SILVA, C. Educação física escolar: nas linhas e entrelinhas dos PCNs/Ensino Médio. **Trabalho de Conclusão de Curso**. Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, 2002.

MACEDO, C. C. Algumas observações sobre a questão da cultura do povo in: VALLE, E.; QUEIROZ, J. J (org.). **A cultura do povo**. 3 ed. São Paulo: Cortez: Instituto de Estudos especiais, 1984.

MACHADO DA SILVA, D. A. Os limiares dos conteúdos manuais do lazer na Era da tecnologia In: MARCELLINO (org.). **Lazer e cultura**. Campinas: Alínea, 2007a.

MARCELLINO, N.C. **Lazer e educação**. 12 ed. Campinas: Papirus, 2004.

_____. Lazer e cultura: Algumas aproximações. In: _____. (org.). **Lazer e cultura**. Campinas: Alínea, 2007a.

_____. A teoria sociológica da decisão e a ação comunitária como estratégias de planejamento e ação. In: _____.; PINTO, L. M. S. DE M.; ZINGONI, P. **Como Fazer Projetos de Lazer**. Papirus Editora, 2007b.

_____. **Estudos do lazer: uma introdução**. 5ed. Campinas: Autores associados, 2012a.

_____. **Significados do Lazer**. Campinas, 2012b. Disponível em <http://lazercomz.zip.net/arch2012-01-01_2012-01-07.html#2012_01-07_10_39_06-170235171-0> acesso em: 02 fev. 2017.

MARQUES, E. Super-Heróis: ficção e realidade. In: REBLIN, I.; VIANA, N. (Org.) **Super-Heróis, Cultura e Sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011.

MAUSS, M. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: EPU/Edusp, 1974. 2 vol.

MELO, L. **Os 10 filmes de maior bilheteria no Brasil em 2016 – até agora**, 2016. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/negocios/os-10-filmes-de-maior-bilheteria-no-brasil-em-2016-ate-agora/>> Acesso em 24 jul. 2017.

MINAYO, M. C. et al. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 21ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

MORRIS, T.; MORRIS, M. **Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático**. São Paulo: Madras, 2009.

NERI, M. et al. Motivos da evasão escolar. Brasília: **Fundação Getúlio Vargas**, 2009.

NISTA-PICCOLO, V. L.; MOREIRA, W.W. **Esporte como conhecimento e prática nos anos iniciais do ensino fundamental**. 1ª. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

ORLICK, T. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

OSTETTO, L. E. Na dança e na educação: o círculo como princípio. **Educação e Pesquisa**, v. 35, n. 1, 2009.

PEREIRA, H. B. de B. et al. Uma Análise dos Padrões de Tatuagens Associadas à Criminalidade do Estado da Bahia com Auxílio da Teoria de Redes. **IV Brazilian Workshop on Social Network Analysis and Mining - Universidade Federal da Paraíba (org.)**, 2015. Disponível em: <<http://www.each.usp.br/digiampietri/BraSNAM/2015/p26.pdf>> Acesso em: 28 dez. 2017.

PINTO, L. M. S de M. Vivência lúdica no lazer: humanização pelos jogos, brinquedos e brincadeiras In: MARCELLINO (org.). **Lazer e cultura**. Campinas: Alínea, 2007a.

PRÓ-SAÚDE. **Super-heróis invadem Hospital Oncológico Infantil e alegam crianças em tratamento**, 2016. Disponível em: <http://www.prosaude.org.br/noticias_ver.asp/1726> Acesso em: 24 jul. 2017.

RAHDE, M.B.F. A solidão do herói. **Sessões do Imaginário**. v.6 n.7, 2001.

RAMONE. M. “**11 de Setembro**: o dia em que os super-heróis falharam”. Disponível em: <http://www.universohq.com/universo-paralelo/11-de-setembro-o-dia-em-que-os-super-herois-falharam/>>. Publicado em 11 set. 2007. Acessado 03. dez. 2008.

RAMOS, R. B. T. Histórias em quadrinhos na sociedade contemporânea: lazer, produção e obtenção de conhecimento na leitura das revistas de super-heróis. **Dissertação de Mestrado**. Ciência da Informação da Escola da Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas, 2008.

REBLIN, I. A. Os Super-Heróis e a Jornada humana: uma incursão pela cultura e pela religião. In: REBLIN, I.; VIANA, N. (Org.) **Super-Heróis, Cultura e Sociedade**: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011.

RODRIGUES JÚNIOR, J. C.; LOPES DA SILVA, C. A significação nas aulas de Educação Física: encontro e confronto dos diferentes "subúrbios" de conhecimento. **Pro-posições**, v. 19, n. 1, p. 159-172, 2008.

ROSENBERG, R. S. “Superman's personality: from Krypton, Kansas, or Both?”. In: _____. **The Psychology of Superheroes**: An Unauthorized Exploration. Dallas: Benbella, 2008, p. 29-49.

ROSSI FILHO, S.; ORIGUELA, M. A.; LOPES DA SILVA, C. Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis: Educação para o Lazer a Partir de Elementos da Contemporaneidade. **LICERE**-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, v. 19, n. 2, p. 260-293, 2016.

SALLES-COSTA, R. et al. Gênero e prática de atividade física de lazer. **Cadernos de Saúde pública**, v. 19, p. S325-S333, 2003.

SANTOS, J. L. dos. **O que é cultura**. 16 ed. São Paulo: Brasiliense, 2006.

SANTOS, S. O. dos. **Educação Física: diversidade da cultura corporal**. São Bernardo do Campo: UMESP, 2002.

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, Belo Horizonte, v. 2, n. 6, p. 23-31, 2003.

SENRA, R. **PM desvenda significados de tatuagens no mundo do crime**, 2015. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/01/150128_salasocial_significados_tatuagens_suspeitos_rs> Acesso em: 28 dez. 2017.

SEVERINO, A.J. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

SILVA, U. **As Maiores Bilheterias no Brasil de Todos os Tempos**, 2016. Disponível em: <<http://filmesmaniaco.blogspot.com.br/2015/10/as-maiores-bilheterias-no-brasil-de-todos-os-tempos.html>> Acesso em: 24 jul. 2017.

STRAZZACAPPA, M.; MORANDI, C. **Entre a arte e à docência: a formação do artista de dança**. Campinas: Papirus Editora, 2006.

TARDELI, D. D'A. Super-heróis na construção da personalidade. In: REBLIN, I.; VIANA, N. (Org.) **Super-Heróis, Cultura e Sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011.

TENÓRIO, J. G.; LOPES DA SILVA, C. Educação Física Escolar e a não participação dos alunos nas aulas. **Ciência em Movimento-Educação e Direitos Humanos**, v. 15, n. 31, p. 71-80, 2013.

UOL JOGOS FÓRUM. **Por que os criminosos adotaram o Coringa como mascote?** 2016 Disponível em: <http://forum.jogos.uol.com.br/por-que-os-criminosos-adotaram-o-coringa-como-mascote_t_3782462> Acesso em 29 dez. 2017.

VERGUEIRO, W. Super-Heróis e a cultura americana. In: REBLIN, I.; VIANA, N. (Org.) **Super-Heróis, Cultura e Sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011.

VIANA, A. J. Lazer e Internet: por uma estetização e politização das tecnologias. In: MELO, A.V.; SCHWARTZ, M. G.; NETO, F. A. **Lazer e Tecnologia**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2012.

VIANA, N. Breve história dos super-heróis. In: REBLIN, I.; VIANA, N. (Org.) **Super-Heróis, Cultura e Sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011.

VIEIRA, M. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. **Contemporânea**. Bahia, n. 8, p. 78-90, 2007. Disponível em: <http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_08/contemporanea_08_completa.pdf#page=80> Acesso em 10 jan. 2017.

VIEIRA, M. **Corpo, identidade e poder nos quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações**. 2008. Disponível em: <http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_11ex/14_MarcosVIEIRA_IISeminarioPPGCII.pdf> Acesso em 10 fev. 2017.

VILELA, T. Quadrinhos de aventura. In: VERGUEIRO, W. RAMOS, P. **Quadrinhos na educação**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

WARKENTIN, S. **Super-heróis para atrair crianças**, 2015. Disponível em: <<http://www.saude.br/index.php/articles/314-superherois-para-atrair-criancas>> Acesso em: 24 jul. 2017.

ANEXO 1

Data: / /

Formulário A (questionário inicial)

Nome: _____ Ano: _____

Questões:

1. Você já conhecia ou já leu alguma das histórias em quadrinhos dos super-heróis e super-heroínas, assistiu algum filme, jogou algum jogo de videogame, tem ou teve algum brinquedo ou fantasia?

2. O que você acha dos super-heróis ou super-heroínas?

ANEXO 2**Data:** / /**Formulário B (questionário final)****Nome:** _____ **Ano:** _____

Questões:

1. Do que você gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?

2. Do que você não gostou nas aulas de Educação Física do projeto dos super-heróis?

3. O que você aprendeu nas aulas de Educação Física do projeto de super-heróis?
