Artigo Original

Super-heróis e educação para o lazer: descrição de uma proposta pedagógica nas aulas de Educação Física

Superheroes and education for leisure: description of a pedagogical proposal in Physical Education classes

ROSSI FILHO S, SILVA CL. Super-heróis e educação para o lazer: descrição de uma proposta pedagógica nas aulas de Educação Física. R. bras. Ci. e Mov 2019;27(2):188-208.

Silvio Rossi Filho[1]
Cinthia Lopes da Silva[1]

[1]Universidade Metodista de Piracicaba

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 públirco 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 de campo em que realizamos a análise qualitativa para uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental. No total, foram 08 aulas 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. Utilizaram-se também as técnicas de observação participante e questionários. Concluímos que por meio da proposta pedagógica que houve conhecimentos construídos pelos alunos 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.

Palavras-chave: Educação Física; Educação; Ensino fundamental; Atividades de lazer; Super-Heróis.

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 part 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 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 Physical Education classes – Elementary Education, in the sense of education for leisure. The methodological procedures used were composed of field research, in which we accomplished the qualitative analysis for one group of the 3rd year of Elementary education. In total, they had 08 Physical Education classes. 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) and about ethical and moral values inspired by the superheroes such as altruism and cooperation.

Key Words: Physical Education; Education; Elementary education; Leisure activities; Superheroes.

Contato: Cinthia Lopes da Silva - cinthialsilva@uol.com.br

Recebido: 13/02/2018
Aceito: 27/02/2019

Introdução

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[1]. 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 a fama desses personagens de alcance mundial[2]. Para Tardeli[3] "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" (p.122).

Considerando a forte presença cultural supracitada dos super-heróis no cotidiano das crianças e jovens do Brasil, em específico de Capivari-SP, podendo influenciar esses sujeitos a terem certo estilo de vida, levando-os ao consumo, a construção de certos padrões corporais de beleza, de valores e sentidos, 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[4]? Como trabalhar de modo integrado a educação para o lazer nas aulas de Educação Física, considerando também a finalidade das aulas de viabilizar aos alunos o acesso à cultura corporal (ginástica, jogo, dança, luta, esporte)? Esse foi o desafio aqui assumido nessa investigação de aproximação dos referenciais teóricos do lazer[4] e cultural da Educação Física escolar, tendo como objetivos elaborar, realizar e avaliar uma proposta pedagógica de inclusão do tema dos super-heróis nas aulas de Educação Física-Ensino Fundamental, no sentido da educação para o lazer.

Para que possa ocorrer uma ação mais contundente na Educação Física escolar, devemos esclarecer primeiramente alguns problemas que a sociedade brasileira enfrenta na Educação Básica. Os estudos de Tenório e Lopes da Silva[5] buscam refletir sobre os fatores que resultam na não participação dos alunos nas aulas de Educação Física. 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 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, 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[5] com relação à educação para o lazer de Marcellino[4], 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[6] relata é sobre diversificar os conteúdos culturais do lazer (manuais, artísticos, intelectuais, turísticos, físico-esportivo e sociais), sendo que a disciplina Educação Física tem como especificidade o trabalho a partir do conteúdo físico-esportivo do lazer. No entanto, tal disciplina escolar tem como tradição o trabalho repetitivo com o conteúdo esportivo, muitas vezes não dando aos alunos oportunidade de conhecerem a diversidade dos elementos da cultura corporal (e do conteúdo físico-esportivo do lazer) que envolve

outras práticas corporais como a ginástica, luta, dança, jogo, dentre outras. Muitos professores de Educação Física trabalham ao longo do Ensino Fundamental e Médio apenas as quatro modalidades esportivas coletivas, o famoso "quarteto fantástico" (futebol, voleibol, basquetebol e handebol), restringindo assim o conhecimento da cultura corporal. Nessa perspectiva, Tenório e Lopes da Silva[5] (p.75) 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[5].

Sendo assim, o impacto da tradição pedagógica supracitada por Tenório e Lopes da Silva[5], 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"[5] (p.75).

Ao considerarmos os problemas da Educação Física escolar relatados por Tenório e Lopes da Silva[5], podemos esclarecer as contribuições de Daolio[7], 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, biótipo 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 cultural corporal, de modo que os alunos possam ter acesso ao conhecimento pra terem autonomia na escolha das práticas corporais para além da escola, existindo assim, uma relação com a educação para o lazer.

Métodos e técnicas de pesquisa

Esta é uma pesquisa-participante, com características de uma pesquisa descritiva (envolvendo descrição de aulas, observações e de fatos ocorridos). A investigação ocorreu a partir da elaboração e realização de uma proposta pedagógica de educação para o lazer em situação de aula, sendo a proposta ministrada e analisada pelo professor que é também o pesquisador da investigação, em um trabalho conjunto com alunos do Ensino Fundamental. A investigação é fruto de uma dissertação de mestrado defendida no Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano da Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP), intitulada "SUPER-HERÓIS E EDUCAÇÃO PARA O LAZER: uma proposta pedagógica nas aulas de Educação Física" 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. Esse tipo de estudo, segundo Minayo[8:22], 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 de campo foi realizada junto ao 3ºano "A" (3ºA) do Ensino Fundamental de uma escola pública da rede municipal de Educação de Capivari-SP. O motivo de escolha por essa escola é por conveniência, dado que o professor que é também o pesquisador possui vínculo empregatício na instituição. No total participaram 15 alunos. Todos os alunos participantes e seus responsáveis preencheram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e Termo de Assentimento (TA) – 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.

Na investigação, a turma teve 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[8], e o uso de formulário, com uma questão dissertativa a ser respondida pelos alunos. Segundo Minayo[8] (p.56):

> 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[8].

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[8]. 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.

A forma de avaliação para identificar o que foi assimilado pelos alunos acerca dos conteúdos desenvolvidos nas aulas foi feita por meio da aplicação de um questionário por escrito, ao final das 8 aulas, com a pergunta: O que você aprendeu nas aulas de Educação Física do projeto de super-heróis?

A análise da proposta pedagógica foi realizada de modo a fazer uma articulação entre os dados obtidos na pesquisa de campo 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"[8] (p.79).

A escola em que foi desenvolvida a presente pesquisa é de tempo integral e fica 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.

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

Dos 26 alunos que iniciaram a lista de chamada da classe, 3 foram transferidos e uma aluna iniciou-se na turma 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, 16 alunos aceitaram participar da investigação, todos com as devidas autorizações de seus responsáveis.

As aulas foram elaboradas de acordo com os princípios da perspectiva cultural da Educação Física escolar[7] e da educação para o lazer[4] 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, biótipo 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.

Quadro 1. Identificação e características dos alunos do 3ºA.

Nº	SEXO	Idade
02	Masculino	8 anos
03	Masculino	9 anos
04	Masculino	8 anos
05	Masculino	8 anos
06	Feminino	9 anos
07	Masculino	8 anos
10	Feminino	8 anos
11	Feminino	8 anos
12	Masculino	9 anos
13	Feminino	8 anos
14	Feminino	9 anos
16	Masculino	8 anos
17	Feminino	9 anos
19	Masculino	10 anos
20	Masculino	9 anos
22	Masculino	9 anos
23	Masculino	8 anos

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[9], 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.

Resultados: descrição das aulas e análise (observações e diário de campo)

Abaixo apresentamos uma síntese das aulas e sua respectiva análise. Para cada aula fizemos a construção de um quadro contendo objetivo, conteúdo, materiais utilizados, procedimento da aula e avaliação. Com relação ao objetivo é importante esclarecer que para cada aula apresentamos os objetivos específicos da mesma, que fazem parte de um conjunto maior de objetivos que são originários dos referenciais teóricos tidos como base, de viabilizar aos alunos o acesso ao conhecimento da cultura corporal e a educação para o lazer. Nesses objetivos mais amplos pensados também consideramos a possibilidade de se trabalhar não somente o conteúdo físico-esportivo do lazer, mas outros conteúdos do lazer que pudessem compor a aula e o tema geral dos super-heróis (no caso o conteúdo manual do lazer). Entendemos que essa tentativa também expande as possibilidades de trabalho dos conteúdos do lazer na escola, podendo envolver diversas disciplinas além da Educação Física, embora aqui nosso foco seja desenvolver ações pedagógicas a partir dessa última. Sempre ao final das aulas tínhamos com os alunos um momento para reflexão do que eles tinham vivenciado, nessa oportunidade pudemos enfatizar a importância de se ter consciência do que significam os super-heróis, os valores expressos pelos personagens e a importância de se ter uma atitude reflexiva e crítica diante das HQ lidas, dos filmes de super-heróis assistidos, fazendo assim, uma aproximação com a educação para o lazer.

Quadro 2. Aula 1 - Treinamento de super-heróis.

Aula 1 - Treinamento de super-heróis - 23/08/2017	
Objetivo:	Executar diferentes técnicas corporais por meio do treinamento dos super-heróis.
Conteúdo:	Ginástica no contexto dos super-heróis.
Materiais utilizados:	Cones de sinalização, trave de equilíbrio, bolas de borracha, cordas, colchonetes, latas de alumínio, bastões, etc.
Procedimento da aula: atividade 01	Treinamento de super-heróis: 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:	Observação do professor nas habilidades demonstradas pelos alunos nos movimentos corporais necessários para o circuito.

O professor-pesquisador organizou a fila e se dirigiu com os alunos para a quadra onde ocorreria 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 à consciência de seu corpo com o modelo corporal dos super-heróis. Os super-heróis possuem seus corpos mesomórficos, atléticos e musculosos, ou seja, modelo esse difundido como referência de beleza para o sexo masculino[10]. O aluno provavelmente não se enxergou como "super-herói" devido à 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 à 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[11] 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.

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

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. Nessa questão de arquétipo messias, devemos primeiramente esclarecer o conceito de arquétipo, segundo os estudos de Gomes e De Andrade[12] com base em Jung[13]:

> 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[13:352] apud Gomes; De Andrade[12:145]).

Sendo assim, super-heróis como Superman, Homem-Aranha e o Capitão América são para Knowles[1] super-

heróis do arquétipo messias, pois tem suas raízes na tradição Judaico-cristã, caracterizado pelo autossacrifício, forte senso de altruísmo e por trazer prosperidade. O autor 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[12], baseados em Jung[13], 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"[12] (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[14] e como Knowles[1] 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 foram escolhidos 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[1].

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.

Quadro 3. Aula 2 - Missão de super-heróis.

Aula 2 - Missão de super-heróis - 28/08/2017	
Objetivo:	Vivenciar uma missão por meio de jogos cooperativos e competitivos modificados ao contexto dos super-heróis.
Conteúdo:	Jogo cooperativo e competitivo no contexto dos super-heróis
Materiais utilizados:	Espaço físico ampliado, mapas e pistas, corda grande, bolas, etc.
Procedimento da aula: atividade 01:	**Acesso à Fortaleza:** Em um espaço determinado na escola, o professor escondeu sete esferas (bolinhas de gude), que juntas são a chave de acesso a 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.

O professor-pesquisador ligou um aparelho de som e colocou para tocar uma trilha sonora de ação com suspense. 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 demostraram ao docente um envolvimento e interesse na atividade, isso pode ser compreendido segundo as considerações de Pinto[15] (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"[15].

Nessa perspectiva, essa rede de significados e interações que Pinto[15] menciona pode ser entendida pelo fato da maioria dos alunos ter os super-heróis como atividade no contexto do lazer, 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[3].

Após encontrar as 7 esferas da tarefa da atividade 01, 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". Consequentemente, 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 de querer chegar primeiro que os parceiros (quebrando a corrente) e somente na terceira tentativa conseguirem cumprir a tarefa, reforça as considerações de Correia[16], com base em Brotto[17], em que os jogos cooperativos propiciam um ambiente favorável à convivência e integração.

Isso acontece, pois, segundo o autor com base em Brotto[17], 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, tais 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"[16] (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.

O elemento da competição ao ser desafiador propicia 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"[18] (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[1] 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[1] (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[1].

Nessa perspectiva de "sensação de força e poder por meio da solidariedade" discutida por Knowles[1], 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"[13] (p.352), e devido às recentes produções cinematográficas de grande bilheteria apresentadas por Silva[19], 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 à 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.

Naquela 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 maléfico" 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.

Quadro 4. Aula 3 - Fantasia de super-heróis.

Aula 3 - Fantasia de super-heróis - 30/08/2017	
Objetivo:	Confeccionar fantasias de super-heróis com material alternativo
Conteúdo:	Interesse manual do lazer no contexto dos super-heróis
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.

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[20] com base em Racle[21], 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[20]. (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"[20] (p.140).

Com o decorrer da aula, os alunos foram finalizando suas fantasias. A maioria das fantasias confeccionadas pelos alunos foi criada 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.

No final da aula, o professor-pesquisador reuniu a turma e perguntou o que eles acharam da aula. A maioria

dos alunos disse que gostou 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[7] e na proposta da educação para o lazer[4], pois a Educação Física escolar, pautada na educação para o lazer, pode trabalhar também outros conteúdos do lazer para além dos físico-esportivos, 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-espaço e atitude que são os três pilares básicos para ocorrer o lazer conforme as considerações de Marcellino[4], 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 no tempo disponível podem ser oferecidas por meio de materiais alternativos (Isso foi debatido principalmente no encerramento da aula 03 "sobre a fantasia de jornal" e 07 "sobre a confecção da espada"). 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[22] aborda sobre as barreiras encontradas no lazer. Uma delas é a barreira interclasse social relacionada à 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. Marcellino[6] esclarece que uma proposta de lazer deve minimizar as barreiras e 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.

Quadro 5. Aula 4 - Teatro de super-heróis.

Aula 4- Teatro de super-heróis - 04/09/2017	
Objetivo:	Construir um enredo de teatro no contexto dos super-heróis.
Conteúdo:	Interesse artístico do lazer no contexto dos super-heróis.
Materiais utilizados:	Capas de super-heróis.
Procedimento da aula: atividade 01	**Teatro de super-heróis:** a) Os alunos foram divididos em grupos, nos quais receberam capas de super-heróis para representar personagens de um enredo de teatro. b) Os grupos de alunos tiveram um tempo determinado pelo professor para a criação do enredo do teatro. c) Cada grupo de alunos apresentou seu teatro no tempo determinado pelo professor.
Avaliação:	Observação do professor em como os alunos se organizaram para a elaboração de uma atividade em grupo (teatro).

A 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 para utilizarem na peça, esse material foi bem aproveitado por eles. Inicialmente, houve algumas divergências na divisão das funções dos membros dos grupos, alguns não aceitavam determinada função, outros queriam mudar de grupo, consequentemente, 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".*

O dado a ser considerado é sobre o enredo "Malandragem":

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.*

Em específico a tal enredo, a maioria dos alunos do grupo não queria 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. Baseado na questão de alguns alunos desejarem ser vilões ou criminosos ao invés de super-heróis ou policiais, 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?

Em uma conversa na sala dos professores durante o intervalo dos alunos, 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 policias" 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 a pesquisa[23], 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”[24]. 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”[24].

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*[25] 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[25].

Essa “cultura criminosa” com suas músicas, vocabulários e arte mencionadas no discurso acima pode estar presentes no cotidiano de alguns alunos do 3°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, cantavam músicas com letras de apologia ao crime.

Esses significados da “cultura criminosa” podem estar presentes no meio ao qual vivem alguns alunos da escola “A”. Por isso, tais alunos manifestaram 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.

Quadro 6. Aula 5 - Recrutamento de super-heróis.

Aula 5 – Recrutamento de super-heróis - 11/09/2017	
Objetivo:	Praticar um jogo de iniciação esportiva adaptado ao contexto de super-heróis;
Conteúdo:	Esporte no contexto dos super-heróis
Materiais utilizados:	Coletes, cones de sinalização e bola de borracha.
Procedimento da aula: atividade 01	**Jogo Recrutamento de super-heróis** – 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 papeis (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.

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"*.

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.

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 necessária 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[16], com base em Orlick[26], 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"[16] (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"[16] (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 tradicional" 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[5], 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"[5] (p.75).

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 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[27], 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, biótipos 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.

Quadro 7. Aula 6 - Dança de super-heróis.

Aula 6 – Dança de super-heróis - 13/09/2017	
Objetivo:	Vivenciar uma dança na coreografia de super-heróis
Conteúdo:	Atividades rítmicas e expressivas no contexto dos super-heróis
Materiais utilizados:	Aparelho de som.
Procedimento da aula: atividade 01	**Dança dos super-heróis:** 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

Ao chegar à 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[28] (p.88), com base em Strazzacappa e Morandi[29]:

> 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 [...], 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 [...][28].

Essa "atividade optativa" é comum ser relacionada para o conteúdo de dança na medida em 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[28], com base em Strazzacappa e Morandi[29].

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. O estudo *Gênero e prática de atividade física de lazer*[30] avaliou a relação entre gênero e construção social do corpo, tendo como objeto de estudo a prática de atividades físicas realizadas no tempo disponível. 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"[30] (p.328). Já no caso dos homens, a prática de futebol, corrida, tênis, vôlei, lutas e musculação foram significativamente mais prevalentes.

Essa relação de gênero e construção social do corpo acaba tendo um impacto na Educação Física, pois segundo as considerações de Brasileiro[31] "[...] 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"[31] (p.48). 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 o estudo mencionado no parágrafo anterior[30].

A coreografia foi realizada em formato de dança circular, 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.

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

Quadro 8. Aula 7 - Luta de super-heróis.

Aula 7- Luta de super-heróis - 18/09/2017	
Objetivo:	Vivenciar diferentes estilos de luta no contexto dos super-heróis
Conteúdo:	Luta no contexto dos super-heróis.
Estratégia:	Atividades dirigidas.
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 *jedi* só puderam se locomover pela mesma. No combate, para pontuar o *jedi* 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 *jedi* simultaneamente não seriam validados pontos para ambos. Após uma determinada pontuação ou tempo, o aluno juiz passará a ser *jedi* e um aluno espadachim será juiz, e assim sucessivamente, de modo que todos seriam juizes e *jedi*.
Avaliação:	A interação e o respeito mútuo dos alunos no decorrer das atividades. Observação do envolvimento dos alunos com as atividades.

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 eram bem notórios nos alunos.

Ao chegar à 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[32] (p.40) ao afirmar que "é inquestionável o poder de fascinação que as lutas provocam nos alunos".

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, consequentemente, 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 serem trabalhadas na Educação Básica por meio da Educação Física[33], quais motivos a levam para não serem lecionadas? Nessa questão, podemos relatar a pesquisa de Ferreira[32], 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.

Nesse sentido, pode-se concordar com os argumentos de Ferreira[32] em que uma minoria de professores utilizam as lutas de forma lúdica, "podendo ser esta a melhor forma de se trabalhar lutas na escola[32:42]", 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.

Em específico ao "*duelo de Jedi",* no momento de iniciar a atividade, o professor-pesquisador mostrou o "sabre de luz (espada)" 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, pode-se praticar a luta como atividade do contexto do lazer.

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.

Resultados e análise do questionário

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 a problemas indisciplinares. Em seguida, distribuiu o formulário aos alunos-participantes.

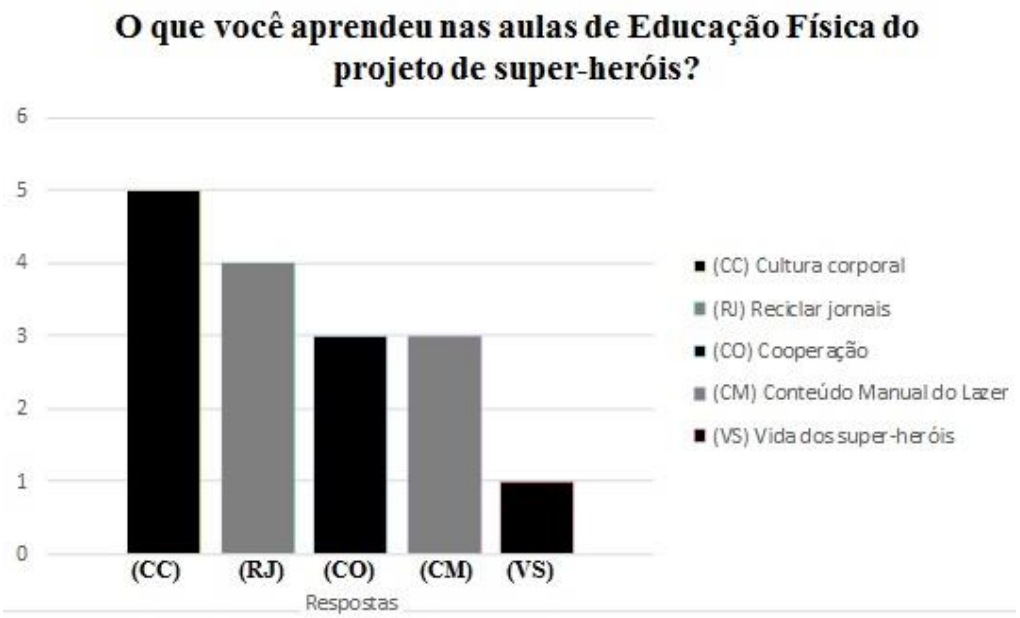

Figura 1. Respostas dos alunos mencionadas no formulário.

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).

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 3ºA 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 trabalhada como tema transversal em diferentes disciplinas pelos alunos. 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[34] (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 corresponsabilidade fundamental para o aprimoramento das relações humanas, em todas as suas dimensões e nos mais diversificados contextos"[34] (p.52).

A palavra "cooperação" mencionada pelos alunos no formulário é definida por Brotto[34] (p.35) como "um processo onde os objetivos são comuns e as ações são benéficas para todos". Nesse sentido, Correia[16] 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"[16] (p.15). Com base nas considerações acima, uma das possibilidades (valores) do lazer que Marcellino[4] 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[4], 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"[4] (p.86). Nesse caso, o conteúdo manual do lazer obteve destaque na aprendizagem dos alunos, seja na confecção de uma espada de brinquedo (sabre de luz) 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[27], ou buscar a justiça defendendo e ajudando fracos e oprimidos contra as forças do mal[11]. 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[4]. 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.

Considerações finais

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 das manifestações da cultura corporal, de modo a ganhar autonomia na escolha das práticas corporais para além da escola. A maioria das respostas dos alunos, descritas na pergunta do formulário, 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.

Ao considerarmos todos os resultados construídos, exaltamos que a importância desta investigação deve-se a proposta de conteúdos na Educação Física escolar com foco no tema dos super-heróis, que possam contribuir para o acesso dos alunos ao conhecimento acerca da cultura corporal, assim como de reflexões a serem desenvolvidas em relação às 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 avançar na discussão acerca do tema dos super-heróis na Educação Física escolar. Além de se propor ações que poderão minimizar a rejeição dos alunos quando da situação de se ter novos conteúdos nas aulas.

Referências

1. Knowles C. Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das revistas em quadrinhos. São Paulo: Cultrix; 2008.

2. Ramos RBT. Histórias em quadrinhos na sociedade contemporânea: lazer, produção e obtenção de conhecimento na leitura das revistas de super-heróis. [Dissertação de Mestrado]. Belo Horizonte: Escola da Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais; 2008.

3. Tardeli DD'A. Super-heróis na construção da personalidade. In: Reblin I, Viana N. Super-Heróis, Cultura e Sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida (SP): Ideias e Letras; 2011 p. 121-142.

4. Marcellino NC. Lazer e educação. 12 ed. Campinas: Papirus; 2004.

5. Tenório JG, Lopes da Silva C. Educação Física Escolar e a não participação dos alunos nas aulas. Ciência em Movimento-Educação e Direitos Humanos. 2013; 15: 71-80.

6. Marcellino NC. A teoria sociológica da decisão e a ação comunitária como estratégias de planejamento e ação. In: Marcellino NC, Pinto LMS, Zingoni P. Como Fazer Projetos de Lazer. Papirus Editora; 2007.

7. Daolio J. Da cultura do corpo. Campinas: Papirus Editora; 1994.

8. Minayo MC, *et al*. Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 21 ed. Rio de Janeiro: Vozes; 1994.

9. Rodrigues Júnior JC, Lopes da Silva C. A significação nas aulas de Educação Física: encontro e confronto dos diferentes" subúrbios" de conhecimento. Pro-posições. 2008; 19: 159-172.

10. Beiras A, Lodetti A, Cabral AG, Toneli MJF, Raimundo P. Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. Psicologia & Sociedade. 2017; 19: 62-67.

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

12. Gomes VRR, De Andrade SR. Mitos, Símbolos e o Arquétipo do Herói. [Iniciação Científica]. Cesumar. 2009; 11: 139-147.

13. Jung CG. Memórias, Sonhos, Reflexões. Rio de Janeiro (RJ): Nova Fronteira; 2002.

14. Instituto Brasileiro De Geografia E Estatística (IBGE). Censo Brasileiro de 2010. [Texto eletrônico]. Disponível em https://www.ibge.gov.br/estatisticas-novoportal/sociais/populacao/9662-censo-demografico-2010.html?edicao=9749&t=destaques [2017 dez 23].

15. Pinto LMSM. Vivência lúdica no lazer: humanização pelos jogos, brinquedos e brincadeiras In: Marcellino NC. Lazer e cultura. Campinas: Alínea; 2007 p. 171-194.

16. Correia MM. Trabalhando com jogos cooperativos: Em busca de novos paradigmas educacionais. Campinas: Papirus Editora; 2006.

17. Brotto FO. Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos, Projeto Cooperação; 2002.

18. Faeti PV, Calsa GC. 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 [2018 jan 13].

19. Silva U. As Maiores Bilheterias no Brasil de Todos os Tempos [texto eletrônico]. 2016. Disponível em http://filmesmaniaco.blogspot.com.br/2015/10/as-maiores-bilheterias-no-brasil-de-todos-os-tempos.html [2017 jul 24].

20. Machado da Silva D. Feito à mão: os limiares dos Conteúdos Manuais do Lazer na Era da Tecnologia A. In: Marcellino NC. Lazer e cultura. Campinas: Alínea; 2007. p. 135-148.

21. Rahde MBF. A solidão do herói. Sessões do Imaginário. 2001; 6: 40-41.

22. Marcellino NC. Estudos do lazer: uma introdução. 5. ed. Campinas: Autores associados; 2012.

23. Pereira HBB, Cordeiro AJA, Santos CCR, Da Silva AJL. 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; 2015. Disponível em http://www.each.usp.br/digiampietri/BraSNAM/2015/p26.pdf [2017 dez 28].

24. Senra R. PM desvenda significados de tatuagens no mundo do crime. [Texto eletrônico] 2015. Disponível em http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/01/150128_salasocial_significados_tatuagens_suspeitos_rs [2017 dez 28].

25. UOL Jogos Fórum. Por que os criminosos adotaram o Coringa como mascote? [Texto eletrônico] 2016. Disponível em http://forum.jogos.uol.com.br/por-que-os-criminosos-adotaram-o-coringa-como-mascote_t_3782462 [2017 dez 29].

26. Orlick T. Vencendo a competição. São Paulo: Círculo do Livro; 1989.

27. Vieira M. Corpo, identidade e poder nos quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações. Contemporânea. 2008; 6: 207-227.

28. Gois AAF. A dança como expressão cultural na educação física escolar. Aracaju: Infographics; 2015.

29. Strazzacappa M, Morandi C. Entre a arte e à docência: a formação do artista de dança. Campinas: Papirus Editora; 2006.

30. Salles-Costa R, Heilborn ML, Werneck GL, Faerstein E, Lopes CS. Gênero e prática de atividade física de lazer. Cadernos de Saúde pública. 2003; 19: S325-S333.

31. Brasileiro LT. O conteúdo "dança" em aulas de Educação Física: temos o que ensinar? Pensar a prática. 2002; 6: 45-58.

32. Ferreira HS. As lutas na educação física escolar. Revista de Educação Física. 2006; 1: 36-44.

33. Brasil. Ministério da Educação: Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Educação Física. Brasília (DF): MEC/SEF; 1997.

34. Broto FO. Jogos cooperativos: se o importante é competir o fundamental é cooperar. Santos: Cooperação; 2001.