

GILIAN CARRARO

MAURÍCIO DE SOUSA E SEUS  
PERSONAGENS VISITAM A ESCOLA. QUAL É A  
MENSAGEM QUE ELES TRANSMITEM ?

Um estudo preliminar acerca das concepções de brinquedo, jogo, esporte e lazer nas Revistas em Quadrinhos, na perspectiva de sua utilização enquanto Livro Didático nas aulas de Educação Física.

Monografia apresentada como requisito parcial do Curso de Especialização em Educação Física Escolar da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, sob a orientação do Professor Lino Castellani Filho

Dezembro de 1990



VER

é DOR

OUVIR

é DOR

TER

é DOR

PERDER

é DOR

Só

DOER

NÃO é DOR

DELÍCIA

DE EXPERIMENTADOR

Paulo Leminski

Aos meus pais pelo dom da vida e  
pela oportunidade de estudar.

"Mais do que viver  
o que importa é trabalhar  
na mudança do que é preciso mudar  
cada um, na sua vez cada qual no seu lugar"

Thiago de Melo

Ao orientador Lino Castellani Filho,  
pelo respeito e amizade.

" Não quero ser o grande rio caudaloso,  
Que figura nos mapas.  
Quero ser o CRISTALINO fio d'água,  
Que canta e murmura na mata silenciosa."

Helena Kolody

Aos amigos, Teresa e "Fi", Moysés, Cláudio,  
Grá, Helga, Mizue, Tonan, Ruth e Terezinha, Marisa, "Marcelos",  
Júnior, Elba, Glória, flio, Ge, Aia, Angela, Elô e "Mickey", Tere  
e Régis e, em especial CRISTINA, por acreditarem no meu trabalho  
e principalmente por me envolverem em amor.

" ...Porque o canto não pode ser  
uma traição à vida, e só é justo cantar  
se o nosso canto arrasta consigo as  
pessoas e as coisas que não têm voz ."

Ferreira Gullar

## CAPÍTULO I

### NA DESCOBERTA DO MUNDO DAS IDÉIAS

#### A ABERTURA PARA O MUNDO DAS REVISTAS EM QUADRINHOS

Este estudo procede da necessidade de evidenciarmos qual é a visão de mundo implícita nos personagens das Revistas em Quadrinhos (RQ) de Maurício de Sousa, procurando revelar ~~o~~ o modo através do qual estes personagens influenciam a criança na formação do conceito de brinquedo, jogo, esporte e lazer. Avança ainda, na direção da proposta de utilização das Revistas em Quadrinhos (RQ) enquanto Livro Didático pela Educação Física, possibilitando o professor, através deste material, fazer de suas aulas momentos de reflexão levando o aluno a uma leitura crítica da realidade ao correlacionar a mensagem contida nas Histórias em Quadrinhos (HQ) com situações do cotidiano.

As RQ estão presentes no universo da criança mais cedo do que a figura do professor e da própria escola. Provavelmente os personagens já são seus "velhos conhecidos" das camisetas, meias, mochilas, guarda-chuvas, produtos alimentícios (macarrão, iogurte, presunto, balas), da televisão, do cinema, e de uma infinidade de outros "badulaques para consumo" e, ainda, das próprias Revistas.

A criança pode, a partir das cenas de cada quadrinho, das expressões, do aspecto físico e vestuário, da sequência dos fatos e conduta dos personagens, construir as caracte-

terísticas de cada um destes, identificando seu papel no contexto das Histórias, fazendo assim sua própria leitura sem que, rigorosamente, saiba ler.

Sendo assim, as crianças ainda não alfabetizadas vivem no mundo das HQ e passam a assimilar a ordem social por elas veiculadas.

Em nosso estudo nos deparamos com DORFMAN, autor do livro "Para Ler o Pato Donald"<sup>1</sup>. Segundo ele " a imaculada espontaneidade, a bondade natural, a ausência de sexo e violência "<sup>2</sup> típicas da bibliografia infantil, difundem de maneira dissimulada a doutrina vigente em nossa sociedade.

DORFMAN, continua seu raciocínio reforçando que os responsáveis pela propagação "das idéias que predominam a respeito da infância e da literatura infantil que transitam em nosso meio", acreditam que "no terreno do entretenimento não deve entrar a política".<sup>3</sup>

Esta maneira ingênua de colocar as histórias infantis, nos faz crer que elas não contém qualquer componente passível de assimilação e, muito menos compromisso e intenção de propagar uma forma de pensar o mundo. Ao contrário, acreditamos que esta intenção é de tal forma camuflada que, toda mensagem ideológica empregada no sentido da manutenção ou legitimação da ordem socialmente estabelecida, passa despercebida.

Concordamos com Bernard CHARLOT, que todo processo educativo, transmite "os modelos de comportamento que, predominam numa sociedade". Diante disto as HQ assumem, também, este papel. "São modelos de trabalho, de vida, de troca, de relações

afetivas, de relacionamento com a autoridade, de conduta religiosa ."<sup>4</sup>

Estas "normas" são adquiridas "por intermédio da influência difusa do meio", ou seja, pelo contato direto com a sociedade e, "a criança assimila esses modelos imitando o adulto, identificando-se com ele e sofrendo a pressão da sociedade que reage a toda forma de desvio. Mas os modelos de comportamento não são assimilados somente através do contato direto com o meio social. São igualmente objetos de uma transmissão sistemática e mais ou menos racional, sob forma de normas de comportamento e de ideais".<sup>5</sup>

No momento em que a criança passa a frequentar a escola, ampliando seu círculo de relações sociais e, ao mesmo tempo, tendo acesso ao saber sistematizado, os modelos de comportamento passarão a influenciar intensa e diretamente na personalidade da criança.

Apesar da intenção contida na Escola, da difusão das idéias e interesses da classe politicamente dominante, como "efeito bumerangue", "traioçoeiramente" o conhecimento repassado pode voltar-se contra o "feiticeiro" ativando "a crítica, o conflito, a contradição" levando à superação da "estagnação, da subserviência, da legitimação do poder da classe dominante, fazendo com que o indivíduo assuma uma postura eminentemente crítica." <sup>6</sup>

Embora a influência do ambiente escolar na apropriação destes valores seja considerável, a escola não é mais detentora do monopólio cultural elaborado em nossa sociedade atual, no ponto de vista de Georges SNYDERS que considera o teatro, o

circo, a televisão, o cinema como influentes na formação do acervo cultural da criança. 7

As RQ assumem, portanto, um papel difusor de uma visão de mundo e no momento em que a criança tem condições de ler o "mundo de Mauricio de Sousa", passará, a partir do conteúdo transmitido, a reforçar esta forma de entendimento das relações e papéis sociais estabelecidos.

Se percebermos que o tempo de permanência da criança na escola, em contato direto com o professor, é bastante inferior ao tempo que ela está sob o efeito de outros agentes culturais e que o contato com o professor de educação física, especificamente, é ainda mais efêmero, este deveria procurar influir de forma mais acentuada sobre a formação da concepção de brinquedo, jogo, esporte e lazer que a criança irá incorporar. É na elaboração destes conceitos que as RQ podem ser utilizadas no sentido de confrontar idéias e gradualmente orientar a criança na revelação do seu ser enquanto autor de sua própria história.

Ao utilizarmos as aulas de Educação Física como espaço para a reflexão das HQ a criança pode perceber como se dá o envolvimento social dos personagens, visualizando melhor o meio em que está inserida, evidenciando as contradições no sentido de transpor a realidade.

José de Souza MARTINS, no seu livro "Sobre o Modo de Pensar Capitalista",<sup>8</sup> procura "descrever as relações sociais que vinculam os vários personagens" de Walt Disney e, "através do seu conteúdo, mostrar que eles os hierarquizam por meio de uma

escala implícita de valores fundada na figura do capitalista clássico". É esta escala de valores, segundo MARTINS que, pretende inculcar, educativamente, no leitor "as noções morais de bom, ridículo, delinquente e louco, entre outras".<sup>9</sup>

Nas Revistas de Maurício de Sousa, encontramos personagens que vivem relações semelhantes às da nossa sociedade, ao contrário da "família dos Patos Disney" onde o centro das histórias gira em torno da vida de "animais-animados", que vivem em eternas férias, e não "seres-humanos".

A realidade brasileira apresenta uma série de particularidades de acordo com a situação geográfica, econômica, cultural e étnica que, de certa forma podem ser percebidas no contexto das Revistas que analisamos neste estudo. As histórias abordam o envolvimento das crianças com seus pais, com o meio em que vivem, seus amigos, bichinhos de estimação e toda a gama de relações a partir daí originadas.

Para esta análise, os personagens escolhidos foram o Cebolinha, Mônica, Magali, Cascão e Chico Bento da "Turma da Mônica", que está completando 30 anos de criação e o Felezinho que foi lançado em outubro de 1976, exatamente quando "Pelé" - Edson Arantes do Nascimento - despedia-se do futebol.

Os quatro primeiros personagens pertencem ao mesmo contexto histórico-social, moram na cidade, relacionam-se entre si e com outros personagens em comum.

O Chico Bento constrói suas relações com outros personagens de acordo com o meio rural em que vive, inclusive utilizando uma linguagem característica da "roça" e com uma per-

cepção de mundo diferente, outros valores e interesses.

Pelezinho, por sua vez, também mora na cidade, num bairro, e suas aventuras são "inspiradas na infância do grande craque" Pelé e foram criados personagens especialmente para relacionarem-se com ele, baseando-se nas lembranças do próprio jogador. 10

Os personagens que estão em idade escolar, frequentam a escola e vivem todo o conflito presente neste universo desde o relacionamento professor-aluno até a desconsideração de suas experiências de vida, passando por questões relativas ao processo avaliativo. Entre os conflitos gerados está o choque entre a cultura anteriormente adquirida que faz parte da vida da criança e a cultura erudita, repassada pela Escola. No momento em que a criança passa a perceber melhor o meio social do qual participa (família, relações de parentesco e vizinhança), é "lançada" em um novo espaço, desconhecido, (a Escola), que na maioria das vezes desrespeita o conteúdo cultural que ela trás em si.

O professor capacita, tecnicamente, o aluno para que ele trabalhe à serviço da sociedade a que pertence, desconsiderando a expressão individual dos alunos e, muitas vezes, a sua própria enquanto cidadão.

Com o intuito de mostrar o quão influentes são as RQ na aquisição de conceitos que convergem na preservação das relações sociais e com a intenção de tornar os alunos aptos a fazerem uma leitura crítica, não só do comprometimento das histórias com as concepções de brinquedo, jogo, esporte e lazer como também do mundo em que vive é que lançamos a possibilidade de, através

da Educação Física, adotarmos como Livro Didático um material que já faz parte do universo infantil, resgatando e fundamentalmente respeitando o patrimônio cultural da criança.

## CAPÍTULO II

### NA BRINCADEIRA DE LER GIBI A CRIANÇA ASSIMILA CONCEPÇÕES DE BRINQUEDO, JOGO, ESPORTE E LAZER.

Pretendemos, neste capítulo, averiguar como os personagens "experimentam" o brinquedo, jogo, esporte e lazer em suas aventuras. Que lugar está reservado para estes momentos nas histórias, como se dá o envolvimento com os outros personagens e quais as relações a partir daí construídas.

O brinquedo, jogo, esporte e lazer estão presentes na vida de todos os personagens e, de acordo com as diferenças contextuais da vida de cada um, a mensagem ideológica, implícita, manifesta-se com mais ou menos frequência e com características próprias.

A questão da ascensão através do esporte é mais evidente nas histórias do Pelezinho, pois é neste contexto que explicitamente demonstra que "quem tem realmente valor triunfa na vida, obtém sucesso artístico ou econômico, independente de qualquer circunstância, seja de classe social rica ou de classe social pobre".<sup>11</sup> Como na "tirinha das melhores piadas do Pelezinho",<sup>12</sup> onde Pelezinho projeta um futuro economicamente tranquilo a partir de sua fama como jogador de futebol.



Isto reforça a "crença" de que no esporte desaparecem as desigualdades, alimentando o sonho de muitos em ascender socialmente através de práticas desportivas, da música e de outras atividades artísticas, somente através do esforço pessoal. Volta-se a priorizar o pessoal em detrimento do bem comum ao "vender-se" a idéia que, do "campinho do bairro ao Maracanã" todos têm as mesmas chances, encobrindo a dominação e exploração de classes.

Pelezinho apesar de ter somente seis anos e meio é o melhor jogador de futebol de sua rua. Na historinha "O Grande Teste" <sup>13</sup>, ele vai participar de um jogo para ingressar no time infantil de um clube do bairro em que mora e, apesar de não ser aceito (não por falta de habilidade mas, por influência de terceiros), Mauricio "profetiza" o futuro que o aguarda: "E lá vai ele fazer as jogadas que a rua toda aplaude e que, um dia, o mun-

do também vai conhecer." 14

Nas histórias do Pelezinho e sua turma (Teófilo, Neusinha, Frangão, Canabraba, Bonga, Samira e o cachorro Rex), meninos e meninas têm comportamentos estereotipados de acordo com o designio genético do sexo a que pertencem.

É comum a participação das meninas nos jogos de futebol, se dar de forma passiva. Por exemplo: enquanto os meninos jogam bola as meninas servem quibes 15, fazem parte da torcida 16 ou ficam de gândula. 17

Na "Edição Especial do Pelezinho - 50 anos do Felé", 18 Maurício de Sousa dedicou uma seção que fala sobre as crianças que estão treinando para serem os "Pelezinhos do Futuro" 19, outra seção que destaca os "Pelés do Futebol Brasileiro" (Leônidas da Silva, Ademir, Garrincha, Almir, Rivelino e Zico) 20 destaca, ainda os Pelés do Futebol Estrangeiro" 21 e os "Pelés dos Esportes" onde cita algumas "estrelas solitárias" que praticam outras modalidades esportivas, como Maria Esther Bueno (tênis), Joaquim Cruz (atletismo), Emerson, Piquet e Senna (automobilismo), Ricardo Prado (natação), Aurélio Miguel (judô), Oscar e Hortência (basquetebol), Toni Makashima de 12 anos (beisebol), Renan, William e Bernard (voleibol) entre outros. 22 Aparece, ainda, uma foto do "Rei Felé" e Roberto Carlos com a nota: "um encontro de reis" 23. Desta forma intensifica-se a "crença" de que a ascensão social é possível para todos independente de condição social, sexo, raça e outros fatores.

Já nas histórias da Mônica, Magali, Cebolinha e Cascão o brinquedo, jogo, esporte e lazer têm outra abordagem.

Temas como: viagens de férias, passeios, festas, tomar sorvete, ir ao cinema, assistir televisão, brincar de casinha, de boneca (coelhinho), de carrinho, bolinha de gude, telefone sem fio, jogar "bafo", futebol, empinar pipa são bastante explorados.

Percebe-se, também, uma grande influência da televisão nas historinhas que "re-utilizam" personagens. Como na história "Xingamem" <sup>24</sup>, onde Maurício faz uma alusão a um programa infantil que "invade" os lares brasileiros através do televisor e acaba levando as crianças a consumirem uma série de acessórios utilizados pelos personagens, (roupas especiais, capacete, óculos, armas entre outros).

Os meninos, muitas vezes, desafiam-se entre si para ver quem é o melhor, o mais esperto e invariavelmente perdem grande parte do tempo "bolando" maneiras de "vencer" a Mônica. Estão sempre fazendo planos "infallíveis", onde geralmente levam a pior. Não é comum os meninos participarem das brincadeiras das meninas, a não ser com o intuito de incomodá-las ou quando a Mônica os obriga a brincar, como na história "Além da Imaginação" <sup>25</sup>



Geralmente não há participação das meninas nos jogos dos meninos, com algumas exceções, como na história "Jogo Duro"<sup>26</sup>, que os meninos após perderem um jogo de futebol para um time mais "forte" física do que taticamente, convidam a Mônica para "reforçar o ataque do time".

Meninos e meninas às vezes vão a praia, ao parque de diversões, assistem televisão, dançam, leem, costumam ir ao cinema, tomar sorvete, comprar pipoca, cachorro-quente mas, em geral, não o fazem juntos.

Conduzindo, desta forma, a maioria das histórias, Maurício de Sousa evidencia a presença do estereótipo masculino e feminino, reforçando condutas socialmente esperadas e discriminando, através do brinquedo, jogo, esporte e lazer, qualquer comportamento não condizente com o padronizado.

A Mônica que deveria, enquanto menina, subjulgar-se ao domínio dos meninos, têm um papel autoritário e dominador e através da violência impõe sua vontade defendendo-se sozinha das provocações dos meninos, dando a entender que a única forma de se deter o poder ( o domínio ), é através do confronto de forças onde vence o melhor, o mais forte. A relação dominador-dominado é presente só que, neste caso, com papéis invertidos e esta insistência nos distancia de visionarmos uma outra sociedade, uma realidade ainda inexistente que precisa ser edificada de maneira igualitária, onde todos trabalhem em parceria.

Porém, ao mesmo tempo que as atitudes de enfrentar todos os meninos do bairro, assaltantes e vilões descaracterizam

o papel esperado de uma menina, pelo senso comum, a própria Mônica faz o maior "berreiro" na presença de um rato ou de uma barata e, às vezes, demonstra querer ser frágil como as outras meninas.

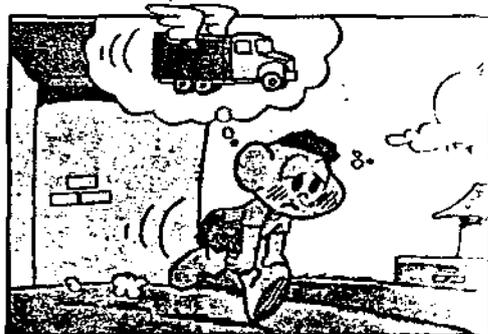
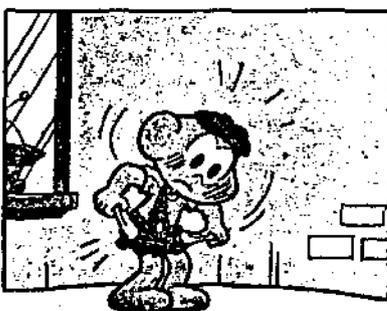
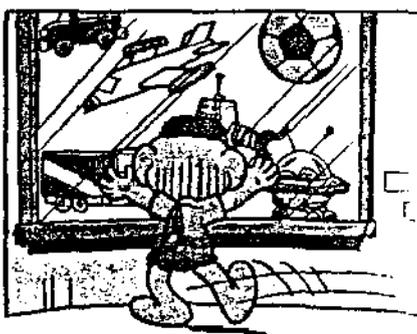
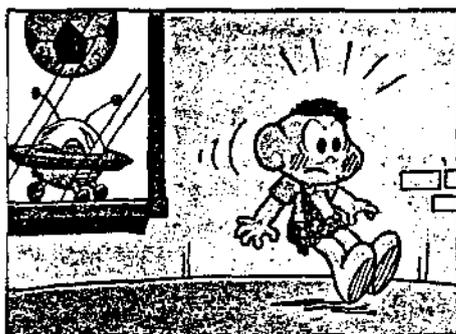
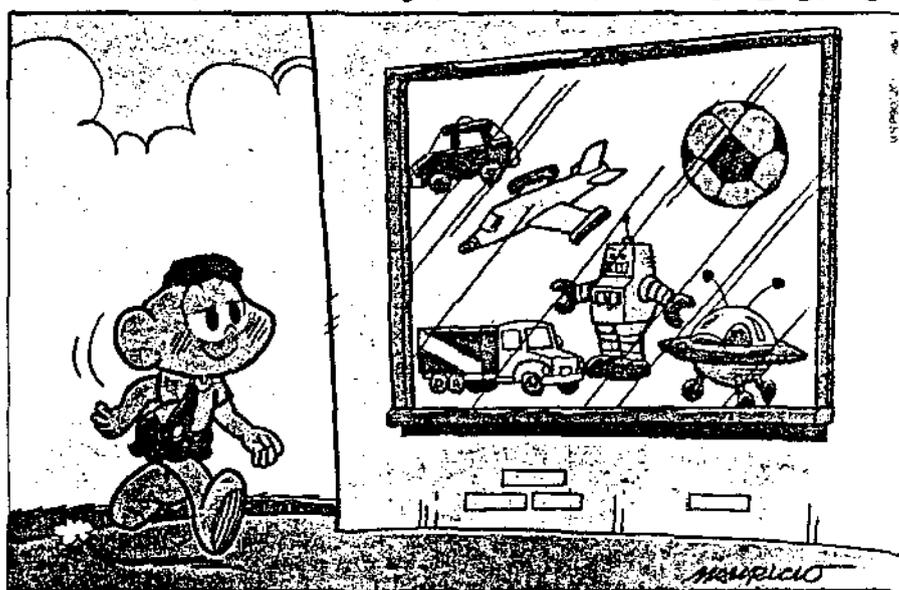
As meninas, (com exceção da Mônica em algumas histórias), são frágeis e dóceis. Em geral, usam vestido e fita no cabelo. As cores de suas roupas são tidas como "cores de meninas" (amarelo, vermelho, cor-de-rosa) e suas atitudes condizem com as socialmente esperadas.

A "turminha" só congrega esforços no momento em que alguém estranho ao grupo representa uma ameaça. Só então, meninos e meninas, organizam-se para ajudarem-se, mutuamente, procurando uma solução. Como na história "Cem... Sem Cascão?" onde toda a turma se organiza para procurar o Cascão. 27



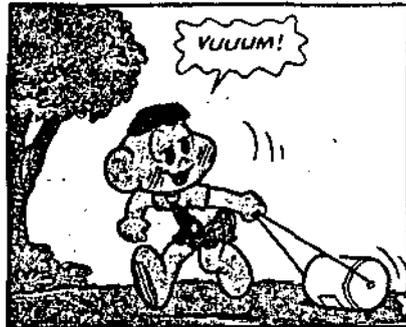
Em outra história, fica claro o quanto estamos im-  
pregnados pelo capitalismo, quando Cascão em "O Brinquedo do Sé-  
culo" aprecia os brinquedos de uma vitrine sem dinheiro para ad-  
quiri-los, como contam os quadrinhos a seguir: 28

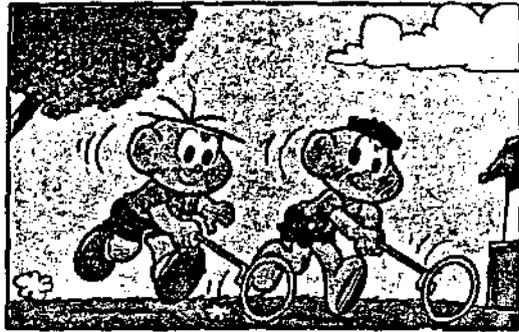
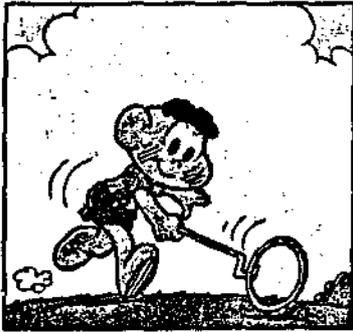
## Cascão O BRINQUEDO DO SÉCULO











Nesta e em outras histórias, ficam evidentes questões econômicas que envolvem brinquedo, jogo, esporte e lazer à falta de dinheiro, à busca desenfreada pelo lucro a "qualquer preço" e à confecção de brinquedos pelas próprias crianças, a partir do reaproveitamento de material considerado inútil, atendendo suas necessidades de brincar, sem uma direta transação comercial.

Maurício de Sousa, não desconsidera questões relevantes, como já citamos, abordando com certa propriedade, temas como: higiene e saúde, honestidade, violência, companheirismo, diferenças econômicas entre outros, porém, limita-se a um trato superficial, não discutindo com maior profundidade estes temas.

Garantindo o mesmo enfoque para os temas brinquedo, jogo, esporte e lazer que, embora utilizados com bastante frequência, o autor também não assume uma posição crítica em relação a eles.

Nas histórias do "personagem do campo", Chico Bento, é concedido um tratamento diferenciado. Ele vive o seu cotidiano de uma forma poética e inocente, talvez pelo fato de estar mais próximo da Natureza, costuma pescar, nadar no rio, roubar goiabas, namorar, ir à escola e ajudar seus pais no serviço de casa e da lavoura.

Rosinha, sua namorada, recebe todas as "gentilezas concernentes à uma dama": ganha flores, goiabas (roubadas) e passeios de carroça. É delicada e prendada, sempre está de vestido e fitas no cabelo. Também vai à escola mas, não costuma participar

dos brinquedos dos meninos a não ser nadar no rio.

Nas aventuras do Chico Bento as crianças costumam valorizar o meio onde vivem, protegendo-o de pessoas que possam depredá-lo. Constantemente as histórias acabam transformando-se em momentos de educação ambiental.

Maurício de Sousa não limita-se a uma visão "irreal de uma natureza perfeita, onde todos são felizes".<sup>29</sup> Preocupa-se com questões que instam atenção especial em nosso Planeta. Assuntos como: devastação das florestas, extinção da flora e da fauna, guerras, poluição dos rios, mares e do ar são suscitadas com bastante ênfase nas histórias do personagem Chico Bento. Problemas rurais e urbanos não são tratados com tanta neutralidade. Temas como: analfabetismo, exploração do homem do campo, problemas da vida urbana refletidos no meio rural, desonestidade, valorização da sabedoria do idoso são temas abordados, talvez de forma inócua, porém presente.

Em algumas histórias as contradições, a dicotomia de valores, entre o meio rural e o urbano ficam mais evidentes com a presença de um "primo da cidade" visitando a "roça" ou com o Chico Bento passeando na metrópole.

Nestas ocasiões Maurício manifesta o conflito de nossa sociedade atual entre brinquedos eletrônicos onde a criança transforma-se em mero "apertador de botões" (um espectador) e os brinquedos que fazem dela um agente que constrói seu próprio jogo.

Não fica difícil, detectarmos nestes momentos que resgatamos das HQ que, de uma forma ou de outra, contribuem para

que a criança monte a sua representação de brinquedo, jogo, esporte e lazer e de todo o envolvimento a partir daí desescadeado, principalmente, no sentido de conservá-los sob a mesma óptica.

### CAPÍTULO III

#### A CRIANÇA ASSIMILA A PARTIR DAS REVISTAS EM QUADRINHOS UMA COMPREENSAO DE CULTURA CORPORAL QUE DESTRÓI UMA CONSTRUÇÃO CRÍTICA DA REALIDADE. SÓ ISTO?

Após a identificação do discurso contido nas HQ, este pode ser repensado e reconstruído de forma que venha dar condições aos leitores para que julguem e não simplesmente e passivamente consumam.

Perceber-se que no conteúdo das RQ uma série de conceitos que são veiculados e, se absorvidos, levam o leitor a um modo de entender o mundo que perpetua a ordem social estabelecida, o mesmo ocorrendo com a compreensão de cultura corporal.

Os valores espirituais e materiais característicos de uma sociedade são transmitidos coletivamente através das histórias sem conduzir o leitor a um julgamento mais elaborado do "discurso" nelas contido.

Notamos, a partir deste estudo, que as HQ de Maurício de Sousa contém alguns elementos que ressaltam as contradições sociais e que, de certa forma, são componentes valiosos, no sentido de que, pelo menos, não neutraliza-se completamente na transmissão de valores. Porém ele considera estas contradições como "estados patológicos" que alteram a harmonia que deveria imperar na nossa sociedade capitalista, e não como consequência "normal" deste sistema político-econômico.

Observamos que é comum, aos professores de educação física sentirem-se à margem de qualquer processo que ultrapasse, em suas aulas, a transmissão de "conteúdos específicos" de sua disciplina. Segundo Valter BRACHT encaixam-se, perfeitamente, à engrenagem-social<sup>30</sup> onde são "determinados a realizar funções específicas em face de uma educação domesticadora e autoritária que chega a anestesiar os seus anseios de conquista da liberdade." 31

Atuação do professor de educação física, geralmente concentra-se em conduzir as crianças na execução de tarefas pura e simplesmente, dissociadas de qualquer emoção, acreditando que ao atuar sobre o físico está "automática e magicamente atuando sobre as outras dimensões." 32

Valter BRACHT admite que apesar das determinações sociais que recaem sobre a educação física escolar, elas não suprimem "a contradição existente em seu interior e, embora os espaços a serem ocupados no sentido de uma ação transformadora sejam restritos," reconhece a sua existência. Compete, portanto, ao professor identificar estes espaços incluindo "a Educação Física/Esporte escolar no contexto mais amplo da educação e enquanto parte desta, analisar as possibilidades de contribuição/colaboração para o processo de transformação social, condição para a concretização de uma sociedade mais justa e livre." 33

Entendemos que a utilização das RQ nas aulas de educação física como um instrumento que, se utilizado crítica e criativamente, possibilitará a nossa atuação num contexto mais amplo da educação física escolar, tornando-se um rico e interes-

sante material didático, oportunizando ao professor ampliar sua ação educativa.

A partir da discussão com os alunos, as HQ podem ser reconstruídas, buscando detectar a visão de mundo que as sustentam, partindo do pressuposto de que o brinquedo, o jogo, o esporte e o lazer refletem em si, os valores presentes na sociedade na qual se inserem enquanto práticas sócio-culturalmente construídas, despertar de forma lúdica, através de um elemento que faz parte da cultura infantil, o senso crítico do aluno.

Valter BRACHT alerta que é preciso ter claro que as crianças não chegam "vazias" às aulas de educação física; elas já estão incorporadas ao processo de socialização da sociedade a que pertencem e que é preciso "dirigir" o processo educativo se quisermos introjetar normas e valores que se contrapõem aos vigentes, pois os interesses e necessidades das crianças já estão "contaminados", isto é, estão determinados pelo meio-ambiente. BRACHT continua afirmando que é necessário desenvolvermos "uma pedagogia desportiva que possibilite aos indivíduos pertencentes à classe dominada, o acesso a uma cultura esportiva desmistificada" e "permitir ou possibilitar através desta pedagogia que estes indivíduos possam analisar criticamente o fenômeno esportivo, situá-lo com todo o contexto sócio-econômico-político e cultural." É preciso "nas aulas de educação física objetivar muito mais do que a aptidão física, a aprendizagem motora, a destreza desportiva, devemos entender que o movimento que a criança realiza num jogo, tem repercussões sobre todas as dimensões do seu comportamento, e mais, que esta atividade veicula e faz a

criança introjetar valores e normas de comportamento, portanto, o movimento passa a repercutir sobre todas as dimensões do ser humano. 34

Este estudo preliminar não tem a intenção de definir "receitas" para a utilização das RQ. Pois, segundo MEDINA, "qualquer proposta pronta é sempre acritica. ... Sem o comprometimento que nos engaje coletivamente na luta revolucionária em prol das reais finalidades da Educação ou mais especificamente da Educação Física, qualquer proposta não passará de discurso vazio". Porém, o profissional da Educação Física precisa assumir "seu papel como agente renovador e transformador" sendo sujeito de sua própria história, capaz "de auxiliar e abrir novas perspectivas para que cada um e todos sejam donos de seus destinos." 35

Por isto, acreditamos que o espaço ocupado pela Educação Física escolar pode e deve ser utilizado no sentido de instrumentalizar o aluno a fazer uma construção crítica da realidade, através da utilização das RQ, enquanto Livro Didático.

As histórias podem ser retomadas de diversas maneiras, sob a orientação do professor que atuará no sentido de gerar autonomia ao grupo, para que a partir da reflexão os alunos elaborem suas próprias idéias. Pois como coloca Maria Elina Costa MELO em seu Projeto de Pesquisa "A reprodução e a construção de regras no jogo infantil":

"quando se privilegia a atividade da criança, quando o desencadeamento de conflitos e contradições é permitido e provocado, a criança passa de objeto à sujeito de sua ação. Ao se propor uma situação ou problema à criança ou grupo de crianças, necessariamente se estabelecerá um confronto e, na sequência, a possibilidade de construção do conhecimento." 36

Na utilização das RQ, os alunos teriam a oportunidade de discutir o conteúdo das histórias, alterando, reconstruindo ou

criando novos diálogos e desfechos. Fazendo montagens teatrais; recorte e colagem; debates; seminários provocando, assim, com mais evidência, manifestações de autonomia, mantendo o clima lúdico.

Valter BRÄCHT, acredita que é preciso espaço para a discussão sobre as normas do brinquedo, jogo, esporte e lazer para que estes momentos sejam vividos de forma intensa e completa adaptando-se cada atividade "à realidade social e cultural do grupo"

No sentido de "despertar" (alertar), para a possibilidade de utilização das RQ nas aulas de Educação Física, como

recurso didático é que nos "aventuramos" a desenvolver este estudo preliminar, acreditando que professores e alunos ao "descobrirem" a compreensão de cultura corporal repassada pelas RQ possam reconstruir sua própria História.

NOTAS:

CAPÍTULO I

01. Ariel DORFMAN & Armand MATTELART, Fara ler o Pato Donald.
02. Ibid, op.cit., p.17
03. Ibid, op.cit., p.17
04. Bernard CHARLOT, A mistificação pedagógica realidades sociais e processos ideológicos na teoria de educação. p.14
05. Ibid, op.cit., p.14
06. Apolônio Abadio do CARMO, Educação física uma desordem para manter a ordem, pp.44-45
07. Georges SNYDERS, La joie l'école, p.228
08. José de Souza MARTINS, Sobre o modo de pensar capitalista, p.04.
09. Mauricio de Sousa, Pelézinho-edição especial 50 anos de Pelé, 210p.
10. Ibid, op.cit., p.10.

## CAPÍTULO II.

11. Maria de Lourdes chagas Deiró NOSELLA, As belas mentiras - a ideologia subjacente aos textos didáticos, p. 107.
12. Maurício de SOUSA, op.cit., P.130.
13. Ibid, op.cit., p.150.
14. Ibid, op.cit., p.12.
15. Ibid, op.cit., p.52.
16. Ibid, op.cit., p.207.
17. Ibid, op.cit., p.162.
18. Ibid, op.cit.
19. Ibid, op.cit., p.15
20. Ibid, op.cit., p.16 e 17.
21. Ibid, op.cit., p.18 e 19.
22. Ibid, op.cit., p.20 a 22.
23. Ibid, op.cit., p.09.
24. Maurício de SOUSA, Cascão n.99, p.03.
25. Ibid, Mônica n.23, p.05.
26. Ibid, Cascão n.86, p.14.

27. Ibid, Cascço n.100, p.03.

28. Ibid, Cascço n.86, p.03 a 08.

29. Maria de Lourdes C. D. NOSELLA, op.cit.,p.200.

### CAPITULO III

30. Valter BRACHT, A criança que pratica esporte, respeita as regras do jogo...capitalista, RBCE. 07,(3): p.62 a 68.
31. Joao Paulo Subira MEDINA, A educação física cuida do corpo ... e "mente", p.86.
32. Valter BRACHT, op.cit., p.66.
33. Ibid, op.cit., p.62.
34. Ibid, op.cit., p.66-67.
35. João P. S. MEDINA, OP.CIT., p.83-86
36. Maria Elina Costa MELO, A reprodução e a construção de regras no jogo infantil, p.05.

## BIBLIOGRAFIA CONSULTADA:

01. BRACHT, Valter. A criança que pratica esporte respeita as regras do jogo... capitalista. In: Revista do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, Campinas, v. 07, n. 02, p. 62-68, 1986.
02. CAMPINAS. Diretrizes do Projeto Pedagógico da Secretaria Municipal de Educação. In: Diário Oficial do Município de Campinas, 14.nov.1990,p.03.
03. CARMO, Apolônio A. do. Educação física uma desordem para manter a ordem. In: Fundamentos pedagógicos da educação física. Ao Livro Técnico, Rio de Janeiro, 1982, p.44-45.
04. CHARLOT, Bernard. A mistificação pedagógica - realidades sociais e processos ideológicos na teoria da educação. 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.
05. DORFMAN, Ariel & MATTELART, Armand. Para ler o Pato Donald; comunicação de massa e colonialismo. 2.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
06. EISLER, Riane Tennenhaus. O cálice e a espada - nossa história, nosso futuro. SANTOS, Terezinha (trad.), Rio de Janeiro: Imago, 1989. 339p. Série Diversos.
07. FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Novo dicionário da língua portuguesa. 1.ed., 15.impressão. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, s/d.
08. LOWY, Michael. Ideologias e ciência social; elementos para uma análise marxista. São Paulo: Cortez, 1989

09. MARTINS, José de Souza. Sobre o modo capitalista de pensar. 3.ed. São Paulo: HUCITEC, 1982. Coleção Ciências Sociais.
10. MARX, Karl, Para a crítica da economia política; salário, preço e lucro. São Paulo: Abril Cultural, 1982.
11. MEDINA, João Paulo Subirá, A educação física cuida do corpo ...e "mente"; bases para a renovação e transformação da educação física. 5.ed. Campinas: Papirus, 1986.
12. MELO, Maria Elina Costa. A reprodução e a construção de regras no jogo infantil. (mimeo) In: Projeto de pesquisa apresentado na Pós-Graduação do Instituto de Educação - UNICAMP. Campinas, 1990. 14p.
13. NOSELLA, Maria de Lourdes Chagas Deiró. As belas mentiras - a ideologia subjacente aos textos didáticos. 9.ed. São Paulo: Moraes, 1981.
14. PASTI, Maria do Rosário. Consciência corporal; uma abordagem sobre os valores sócio-políticos do corpo da mulher, que prevaleceram durante o processo de industrialização na sociedade brasileira (mono). Campinas, 1989. 38 p.
15. SAVIANI, Demerval. Escola e Democracia. 12 Ed. São Paulo: Cortez, 1986.
16. SCHAFF, Adam. História e Verdade. Lisboa: Estampa, 1974.
17. SOUSA, Mauricio de. Cascão. n. 100. São Paulo: Globo, 1990. 34 p.
18. \_\_\_\_\_ . Cascão. n. 86. São Paulo: Globo, 1990. 34 p.

19. \_\_\_\_\_ . Mônica. n. 23. São Paulo: Globo, 1988.  
82 p.
20. \_\_\_\_\_ . Pelezinho. - Edição Especial 50 Anos de  
Pelé. São Paulo: Globo, 1990. 210 p.
21. SNYDERS, Georges. La Joie à L école. Paris. P.U.F., 1986.  
322 p.