

## OS SUPER-HERÓIS EM SALA DE AULA: A LIGA DO 4º ANO “A”

Ana Paula Rocha Neto – [anap.rneto@gmail.com](mailto:anap.rneto@gmail.com)

Andiara Magri Custódio Silva – [andiaramagri1@hotmail.com](mailto:andiaramagri1@hotmail.com)

Nilma Fernandes do Amaral Santos – [nilmasantos25@gmail.com](mailto:nilmasantos25@gmail.com)

O presente projeto foi proposto a uma sala de 4º ano do ensino fundamental de uma escola da rede municipal da cidade de Anápolis - Goiás. Numa tentativa de fazer com que as crianças dessa sala tivessem mais interesse pelos conteúdos escolares, pois durante o período de observação percebemos que os estudantes não demonstraram motivação por aprender o que era proposto. Hernandez (1998) ainda afirma que pensar projetos de trabalho é repensar a educação e a escola para favorecer a compreensão dos alunos de si e do mundo, levando a formas mais elaboradas e relacionais destas compreensões. Vários dos heróis em quadrinhos ganharam vida nas telas do cinema e tiveram grandes bilheterias, rendendo milhares de dólares. De acordo com Knowles (2008, p.23) no mundo todo vemos “super-heróis em camisetas, lancheiras, mochilas e roupas de cama. A indústria dos super-heróis é um negócio de grande porte, e, de diversos modos, maior do que nunca”. A metodologia utilizada neste trabalho foi a pesquisa ação, pois a relação entre estágio supervisionado e a mesma se dá porque ambos exigem do pesquisador um papel ativo, uma ação planejada a partir do (s) problema (s) levantado. Foram perceptíveis os ganhos no decorrer do projeto. Os estudantes conseguiram trabalhar em grupos, respeitando mais as ideias, falas e opiniões dos outros colegas. Mas pensamos que se tivesse ocorrido um maior envolvimento por parte da docente, os ganhos teriam sido maiores, tanto para os alunos quanto para nós. O que se percebe na escola, como afirma Charlot (2013) é professores desprovidos de trabalho coletivo, que acabam ensinando a alunos que estudam sozinhos e são avaliados individualmente.

**Palavras-chave: Projeto, super-heróis, trabalho em grupo.**

### Introdução

O presente projeto foi proposto a uma sala de 4º ano do ensino fundamental de uma escola da rede municipal da cidade de Anápolis - Goiás. Numa tentativa de fazer com que as crianças dessa sala tivessem mais interesse pelos conteúdos escolares, pois durante o período de observação percebemos que os estudantes não demonstraram motivação por aprender o que era proposto.

Não ficou evidente nenhum questionamento que direcionasse a escolha do tema desse projeto, mas percebemos que as crianças (principalmente os meninos), no geral, gostam de heróis como Ben 10, Naruto, Dragon Ball, Pokémon, Homem Aranha, Super Homem,

Batman, etc. Então, pensamos que poderia ser interessante descobrir os conhecimentos que estão por trás das principais personagens das histórias em quadrinhos.

Alguns questionamentos foram surgindo conforme o tema do projeto era tratado com a turma, como por exemplo: Quais os conhecimentos e aprendizagens inerentes ao estudo sobre personagens heróis? Como surge uma personagem herói e como este vai dos quadrinhos para o cinema? Outras dúvidas surgiram e juntamente a estas, se fizeram importantes para direcionar o objetivo central desse projeto que é proporcionar aos alunos conhecimentos significativos partindo de sua realidade e interesse, com o intuito de por meio de esses conhecimentos criarem uma animação do tipo Stop Motion.

## Referencial teórico

De acordo com Hernández (1998) projetos de trabalho, no âmbito educativo, convidam a repensar a natureza da escola e do trabalho escolar, pois podem contribuir para que o estudante desenvolva capacidades como: autodireção, inventividade, formulação e resolução de problemas, integração, tomada de decisões e comunicação interpessoal. Essas capacidades podem ser transferidas para problemas reais e favorecer experiências de compreensão nos alunos.

Hernández (1998) ainda afirma que pensar projetos de trabalho é repensar a educação e a escola para favorecer a compreensão dos alunos de si e do mundo, levando a formas mais elaboradas e relacionais destas compreensões. O autor explicita que o caminho da informação ao conhecimento pode ser realizado por diferentes vias, porém a mais relevante é a consciência do indivíduo sobre seu processo interativo como aprendiz. “Os projetos implicam um olhar diferente do docente sobre o aluno, sobre seu próprio trabalho e sobre o rendimento escolar.” (HERNÁNDEZ, 1998, p. 88). Com isso, se pode levar em consideração que o aluno não é uma tábula que o professor não é o detentor do saber e que é preciso estudos, pesquisas conjuntas e participação ativa de professores e alunos para se alcançar efetivamente o ensino-aprendizagem.

Ainda de acordo com Hernández (1998, p. 88) “os projetos de trabalho constituem um planejamento de ensino e aprendizagem [...]”. E a finalidade do ensino para o autor

[...] é promover, nos alunos, a compreensão dos problemas que investigam. Compreender é ser capaz de ir além da informação dada, é poder reconhecer as diferentes versões de um fato e buscar explicações além de propor

hipóteses sobre as consequências dessa pluralidade de pontos de vista. (HERNANDEZ, 1998, p. 86).

As afirmações citadas tornam mais perceptível à importância de se trabalhar projetos nas escolas. Porém não se pode pensar em projetos como um salvador das práticas de ensino, ele é uma das ferramentas que poderá ajudar o professor alcançar com seus alunos resultados que estão direcionados de fato para a construção de novos conhecimentos.

## Super-heróis e quadrinhos em sala de aula

Para Knowles (2008) os quadrinhos e os super-heróis foram uma das grandes inovações norte-americanas do século 20. O autor também afirma que foi por meio do gibi que começou a se interessar e ter prazer em ler.

Vários dos heróis em quadrinhos ganharam vida nas telas do cinema e tiveram grandes bilheterias, rendendo milhares de dólares. De acordo com Knowles (2008, p.23) no mundo todo vemos “super-heróis em camisetas, lancheiras, mochilas e roupas de cama. A indústria dos super-heróis é um negócio de grande porte, e, de diversos modos, maior do que nunca”.

Knowles (2008) falando sobre a história do surgimento dos heróis modernos, afirma que este ganhou vida em meio à Grande Depressão e o período da Segunda Guerra Mundial. Período em que as pessoas (americanos) estavam com medo, então esses heróis apareciam e proporcionavam certo conforto e fuga da realidade. Outro aspecto interessante que cabe ressaltar é o surgimento do Superman, em meados dos anos 1838 que afetava diretamente na escrita das histórias. Guedes (2004) aponta as razões pela qual surgiu a personagem. O autor apresenta a questão da quebra da Bolsa de valores, em 1929, na cidade de Nova York, acarretando grande depressão para o mundo capitalista e necessitando de uma reestruturação econômica que começou por volta de 1933. O presidente desse período, Franklin Delano Roosevelt instituiu uma política de fortes investimentos estatais para recuperação financeira do país, New Deal. Essa política ganhou força com a entrada dos EUA na Segunda Guerra Mundial, por volta de 1941. Ao final da guerra, o país já emergiu como potência mundial industrial e econômica.

Os antigos vilões do Superman não eram alienígenas, como afirma Knowles (2008, p 24), mas “[...] vilões que realmente preocupavam as pessoas naquela época: gângster, políticos corruptos, fascistas e quem se aproveitava da guerra”. Os heróis chegaram a se tornar mascotes de guerra, após o ataque a Pearl Harbor (em 8 de dezembro de 1941). Os

heróis, nos primórdios de seu surgimento, traziam nas histórias em quadrinhos acontecimentos de cunho históricos, hoje podemos perceber mais essas características nas charges, por apontar acontecimentos políticos, sociais que se passam na sociedade.

Se apresentarmos as histórias dos heróis, seu momento histórico, as características da escrita das histórias em quadrinho e a partir da construção de uma rede de conhecimento identificar com os alunos seus interesses e dúvidas, o aprendizado poderá ser mais significativo. Por partir de algo que eles já conhecem (os heróis) para alcançar conhecimentos científicos, como: aspectos históricos do surgimento dos personagens, a diferença entre quadrinhos, charges e mangás, a forma de escrita que necessita cada um, gêneros textuais, também permite trabalhar as pessoas que estudam para criação desses gêneros.

De acordo com Lucchetti e Lucchetti (1993), pode-se dizer que as histórias em quadrinhos nasceram da necessidade de exprimir movimento, pois os desenhos são dispostos de modo que se estabeleça a ideia de movimento e ação da narrativa. Ainda afirma que nas histórias em quadrinhos, diferente da televisão e dos cinemas, o público precisa conhecer os códigos quadrinhísticos e preencher na mente os movimentos que não existem, logo se entende que o leitor precisa acionar estruturas cognitivas do pensamento para dar conta do sentido e desfecho da história que se lê.

Charge segundo Carvalho (2006) é de origem francesa e pode ser traduzida como ataque, tensão ou exagero. O autor afirma ainda que charge é “[...] um desenho de caráter crítico exagerado, que se refere a uma situação específica no âmbito social, cultural ou político” (CARVALHO, 2006, p. 16). Logo, é preciso, ainda de acordo com o autor, ter conhecimento específico para entender a charge.

Sobre mangás Carvalho (2006) define que o desenho apresenta tradicionalmente um traço mais caricatural, olhos maiores, cabeça arredondada. Características como essas que diferenciam as histórias em quadrinhos japonesas dos quadrinhos ocidentais.

Entende-se que a escrita e a leitura fazem parte do processo escolar e devem ser entendidas como uma construção social, pertencente a uma história e que envolvem mecanismos complexos da mente que devem ser respeitados em cada indivíduo. De acordo com Ferreira (2001, p. 43) “A escrita não é um produto escolar, mas sim um objeto cultural, resultado do esforço coletivo da humanidade. Como objeto cultural, a escrita cumpre diversas funções sociais e tem meios concretos de existência [...]”.

Moysés (1994) falando sobre o saber ensinar pontua que é uma tarefa complexa, pois deve ajudar o aluno a se construir como sujeito. O que deve ser passado aos alunos são todos

os saberes que permitirão senso crítico, reflexão, análise, logo como afirma Charlot (2013) o saber é produto da espécie humana, portanto é legitimamente ensinado por ser a forma de relacionar-se com os outros e consigo, por isso pode-se encontrar diferentes justificativas para ensinar isso ou aquilo.

## Metodologia

A metodologia utilizada neste trabalho foi a pesquisa ação, pois a relação entre estágio supervisionado e a mesma se dá porque ambos exigem do pesquisador um papel ativo, uma ação planejada a partir do (s) problema (s) levantado. Mas não se trata apenas de levantamento de dados ou relatórios, depende do contexto no qual está aplicada e seus objetivos. Leva em consideração os sujeitos e suas vivências e a partir de observações pode-se levantar um problema e traçar meios para solucioná-lo. Logo exige uma ação planejada, na tentativa de findar o problema encontrado ou pelo menos minimizá-lo.

De acordo com Thiollent (2011, p. 21) “Na pesquisa-ação os pesquisadores desempenham um papel ativo no equacionamento dos problemas encontrados, no acompanhamento e na avaliação das ações desencadeadas em função do problema”.

O projeto foi desenvolvido em nove etapas. São elas:

1ª etapa: Construção de um quadro de conhecimentos junto aos alunos, buscamos coletar interesses e conhecimentos prévios que os alunos tinham sobre as personagens super-heróis e história em quadrinhos, o que eles queriam saber a respeito do tema e como poderiam fazer isso.

2ª etapa: Essa etapa foi a identificação das características dos super-heróis bem como o momento histórico em que surgiram. Depois foi solicitado aos estudantes a produção de um texto argumentativo, que teve por finalidade identificar quais os super-heróis preferidos da turma.

3ª etapa: Buscamos reconhecer as diferenças e características dos super-heróis e personagens comuns bem como das charges, história em quadrinhos e os mangás. Também fizemos a devolutiva dos textos da aula anterior, e logo após entregamos aos alunos materiais de pesquisa (livros, revistas, textos da internet, etc) para que pudessem fazer uma pesquisa a fim de identificar características das personagens heróis.

4ª etapa: Apresentamos aos alunos conceitos sobre o que é e como criar um roteiro. Levamos trailers de filmes sobre os super-heróis e apresentamos as técnicas de criação de animação,

Stop Motion. Levamos também roteiros prontos para que eles pudessem se familiarizar com o gênero.

5ª etapa: Definimos com os alunos a ação que a(s) personagem (s) de cada grupo iria executar. Foi pedido que eles comesçassem a construção do roteiro e em seguida fizessem a construção do plano de fundo de cada história.

6ª etapa: Convidamos pessoas que entendem sobre roteiro para auxiliar os alunos na construção dos roteiros.

7ª etapa: Foi realizada uma oficina com uma especialista para auxiliar os alunos na construção Stop Motion. Foi falado sobre os aplicativos mais adequados, posições de braço para tirar as fotos, etc.

8ª etapa: Criamos com os alunos uma vinheta para a apresentação das produções, em seguida conversamos com eles sobre quais são os aplicativos mais utilizados para a criação da animação. Também foi feito uma avaliação de todo o processo do projeto.

9ª etapa: Na ultima etapa foi a Culminância. Fizemos um intercambio com o outro 4º ano, foi feita a exposição das animações e também um momento em que todos puderam compartilhar o que foi apreendido durante os projetos.

Em relação à avaliação, de acordo com a LDB (1996) no artigo 24º, inciso V, alínea a, aponta que esta deve ser continua e cumulativa e o desempenho qualitativo deve prevalecer sobre os quantitativos. A avaliação deve servir para o professor não apenas para dar nota, mas também como suporte de trabalho para poder se orientar.

O objetivo da avaliação é conhecer para intervir nos problemas de aprendizagem detectados. Deve se considerar a qualidade do ensino no todo o que implica insumos que garantam padrão de qualidade, incluindo condições de trabalho satisfatórias e valorização do profissional de educação. A avaliação do projeto foi processual. Em todas as aulas buscamos mecanismos para poder avaliar mais do que a participação das crianças, mas também se estavam aprendendo, se estava havendo construção de conhecimento.

Aspectos vividos no contexto do estágio e que mostram a importância do docente estar buscando mecanismos para melhorar suas práticas ficaram claros a nós, pois poderíamos ter contado mais com a ajuda da professora regente, não apenas para chamar a atenção dos estudantes nos momentos de agitação na sala, mas para contribuir com a construção dos saberes. Nós ajudar falando o que poderia ser melhorado no lugar de considerar nossas aulas uma “bagunça”. Entendemos que não era possível trabalhar em grupo sem ter o diálogo e como se tratava de buscar novos conhecimentos e compartilha-los entre si e as crianças se

mostravam havidas pelo saber, devido o assunto fazer parte do cotidiano delas; era de se esperar que fossem eufóricas.

A professora regente também deveria nos avaliar, porém não aconteceu. Talvez por uma falta de interesse pelo assunto, ou também por achar que não era importante ou ainda por não saber. Mas pensamos que se tivesse ocorrido um maior envolvimento por parte da docente, os ganhos teriam sido maiores, tanto para os alunos quanto para nós.

## Resultados e discussão

Foram perceptíveis os ganhos no decorrer do projeto. Os estudantes conseguiram trabalhar em grupos, respeitado mais as ideias, falas e opiniões dos outros colegas. Durante conversa com os alunos a respeito do que acharam do projeto, os mesmos demonstraram bastante satisfeitos com todas as atividades proposta e sentindo-se orgulhosos por terem participado dessa construção de conhecimento.

A princípio tivemos alguns problemas, como por exemplo, a dificuldade da maioria das crianças em trabalhar em grupo. Isso só foi superado devido à prática de formar grupos durante a realização do projeto (desde a segunda aula), pois os estudantes acabam se acostumando a ficar em fila, em silêncio, individualizados e a troca de saberes, o diálogo entre eles acaba sendo pouco, ou quase nada, explorado. Pensamos até em desistir do trabalho em grupo do tanto que foi caótico nas primeiras aulas, mas levando em consideração a importância desse trabalho e o diálogo com a professora orientadora, decidimos continuar.

De acordo com Charlot (2013) a escola é o primeiro espaço público e institucional em que uma criança encontra outros membro da sociedade, adultos ou outras crianças cumprindo funções oficiais, ou seja, a escola é o lugar para aprender a cidadania. Mas o que se percebe, como afirma Charlot (2013) é professores desprovidos de trabalho coletivo, que acabam ensinando a alunos que estudam sozinhos e são avaliados individualmente. Daí uma das constatações da dificuldade de se trabalhar em grupo, a falta do hábito.

Com isso acreditamos que a escola deveria proporcionar mais trabalhos em grupos ou outras formas de organizar e agregar novos saberes, porque percebemos que a falta dessa prática tem afetado os estudantes em suas práticas sociais, pois não proporciona o pensamento no coletivo, o foco maior está no individual.

Outro fator importante que cabe ressaltar foi a evolução na construção dos textos que propúnhamos a eles. Comparando o primeiro ao último, que foi da avaliação do projeto, foi

possível notar que mesmo o texto não ficando extenso ele fazia sentido e estava coerente. Parece que os alunos entenderam que quando se escreve é para alguém, para um leitor, que precisa que o texto seja escrito com clareza para que possa compreender. Os estudantes se mostraram preocupados até mesmo com a escrita correta das palavras, nos perguntando em vários momentos como se escrevia isso ou aquilo.

## Considerações finais

São perceptíveis os ganhos proporcionados pelo projeto e isso ficou claro nas atitudes dos alunos, bem como nas falas e nos textos que produziram. Tais resultados apontam para outro dado, a importância de se trabalhar projetos em sala de aula, mas não depositando nesta prática a salvação para os problemas escolares. Hernandez (1998, p. 61) afirma que os projetos podem contribuir para a mudança na visão do conhecimento e do currículo, porém “não são a mudança na educação, nem a solução para os problemas da instituição escolar, nem muito menos do que a sociedade leva a escola”.

Outra consideração a ser feita é em relação a participação e real envolvimento dos alunos com o projeto. Daí a importância de relacionar os conteúdos escolares a vida, a realidade dos alunos para que possa haver sentido na aprendizagem.

A interação entre escola e universidade foi um ponto relevante para nosso projeto, pois ficou claro que foi um momento significativo para os estudantes. O que evidencia a importância do trabalho em parceria (escola-universidade/ universidade-escola), porque existem ganhos significativos. Mas não é fácil. Propor atividades que saiam da rotina da escola é desgastante e exige do professor conhecimentos em diversos assuntos e em diferentes níveis para dar conta dos desafios pedagógicos que lhes são postos durante os momentos em sala de aula. Se não houver estudos constantes o docente não será capaz nem mesmo de repensar suas práticas.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. *Senado Federal. Lei de Diretrizes da Educação Nacional: n° 9394/96*. Brasília, 1996. (p. 5 e 6). Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)
- CARVALHO, DJota. *A educação está no gibi*. São Paulo: Papirus, 2006.
- CHARLOT, Bernard. *Da relação do saber as práticas educativas*. São Paulo: Cortez, 2013.

GUEDES, Roberto. *Quando surgem os super-heróis*. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2004.

HERNANDEZ, Fernando. *A organização do currículo por projetos de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

KNOWLES, Christopher. *Nossos deuses são super-heróis das revistas em quadrinhos*. Tradução Marcello Borges. São Paulo: Cultrix, 2008.

LUCCHETTI, Marco Aurélio; LUCCHETTI, Rubens Francisco. *História em quadrinhos: uma introdução*. São Paulo: Revista USP, 1993. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25683>

MOYSÉS, Lucia Maria. *O desafio de saber ensinar*. São Paulo: Papirus, 1994.

**THIOLLENT, M. *Metodologia da pesquisa-Ação*. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.**