



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO  
GRANDE DO SUL  
CAMPUS PORTO ALEGRE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E  
TECNOLÓGICA**

**JANAÍNA SCOPEL FAÉ**

**METAMORFOSE EM JOGO: O CORPO E AS RELAÇÕES CONTEMPORÂNEAS  
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Porto Alegre

2022

**JANAÍNA SCOPEL FAÉ**

**METAMORFOSE EM JOGO: O CORPO E AS RELAÇÕES CONTEMPORÂNEAS  
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo campus Porto Alegre do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Andréa Poletto Souza

Porto Alegre

2022

F147m Faé, Janaína Scopel  
Metamorfose em jogo: o corpo e as relações contemporâneas nas aulas de Educação Física / Janaína Scopel Faé – Porto Alegre, 2022.  
185 f. : il., color.

Orientadora: Dra. Andréa Poletto Sonza

Dissertação (mestrado) – Instituto Federal do Rio Grande do Sul Campus Porto Alegre, Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica, Porto Alegre, 2022.

1. Educação Profissional e Tecnológica. 2. Corpo. 3. Ensino médio integrado.. 4. Educação Física. 5. Jogo educacional. I. Sonza, Andréa Poletto. II. Título.

CDU: 37:004

Elaborada por Filipe Xerxeneski da Silveira- CRB10/1497

---

**JANAÍNA SCOPEL FAÉ**

**METAMORFOSE EM JOGO: O CORPO E AS RELAÇÕES CONTEMPORÂNEAS  
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Aprovado em 12 de agosto de 2022.

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Andréa Poletto Souza

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul –  
Campus Bento Gonçalves  
Orientadora

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Liliane Madruga Prestes

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul –  
Campus Porto Alegre

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Rochele Rita Andreazza Maciel  
Universidade de Caxias do Sul



---

**JANAÍNA SCOPEL FAÉ**

**METAMORFOSE: UM JOGO EDUCACIONAL PARA TRATAR DAS QUESTÕES  
DO CORPO**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Validado em 12 de agosto de 2022.

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Andréa Poletto Souza

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul –  
Campus Bento Gonçalves  
Orientadora

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Liliane Madruga Prestes

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul –  
Campus Porto Alegre

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Rochele Rita Andreazza Maciel

Universidade de Caxias do Sul

Aos educadores e educadoras, aos alunos e alunas,  
e a cada corpo que é belo pelo simples fato de existir.

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a minha orientadora Prof. Dr.<sup>a</sup> Andréa Poletto Sonza, que com sua mansidão, me permitiu trilhar este caminho com muita segurança e tranquilidade, mesmo à distância, como o destino nos colocou. Sou muito grata por ter aceitado encarar esse desafio e por ter me apresentado ao mundo da pesquisa.

Agradeço a todo o corpo docente do ProfEPT do IFRS *campus* Porto Alegre. Vocês proporcionaram a mim uma nova forma de ver e pensar não só a educação, mas o mundo.

Aos colegas do mestrado ProfEPT, turma 2019. Infelizmente foi pouco o tempo em que realmente pudemos nos encontrar. Um leque diversificado de talentos! Que orgulho fazer parte deste grupo.

A todos os(as) colaboradores(as) da pesquisa por compartilharem tanto conhecimento.

Aos meus pais, que sempre me incentivaram não só a estudar, mas a viver com intensidade. Aventurar, explorar, conhecer, admirar, amar... são muitos os verbos que caracterizam minha estada nesse plano, e meus pais foram os mestres que me ensinaram o significado deles.

À minha irmã, pela seguinte reciprocidade: procuro ser sempre melhor por ela; e ela, com certeza me ensina a ser cada vez melhor.

Ao meu namorado, fiel companheiro, por estar sempre junto nessa caminhada. Dividindo cada anseio e cada conquista.

A Deus, que dispense seu tempo para conversar comigo todas as noites.

## RESUMO

Este estudo trata-se de dissertação fruto de pesquisa de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT). Está ligado à linha de pesquisa *Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica*. O tema desta versa sobre a contribuição da Educação Física no Ensino Médio Integrado para a formação integral em relação à percepção do corpo nas relações contemporâneas. Pensando no corpo como expressão sócio-cultural e como ele é visto, tratado e regulado pelos sistemas da sociedade, principalmente em relação ao público jovem, o objetivo deste estudo foi analisar as percepções dos(as) docentes do Ensino Médio Integrado do IFRS acerca do estudo das representações do corpo na atualidade. Ainda, propor contribuições nas práticas pedagógicas da Educação Física e construir uma rede de conceitos e significados que auxiliem docentes e estudantes a refletirem criticamente sobre o cenário que se apresenta para o corpo nas mais variadas relações da sociedade. Para estudar o tema proposto, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com professores atuantes no EMI do IFRS, revisão bibliográfica e documental. Verificou-se, através dessa investigação, que o corpo, na visão dos professores, não é um corpo único. É um corpo individual, mas que está inserido em uma sociedade, em uma cultura. Além do mais, em uma concepção ainda fortemente ligada a padrões que são predeterminados, entre eles, o de beleza. Consideram, outrossim, que o corpo na Educação Física é uma temática transversal a praticamente todos os conteúdos da cultura corporal do movimento. A partir desses resultados, foi criado um Produto Educacional como proposta de intervenção lúdica e pedagógica, com o intuito de auxiliar no debate da temática da percepção do corpo com os(as) estudantes. O produto foi desenvolvido em formato de jogo de mesa e apresenta como cenário uma metáfora da metamorfose da lagarta e da borboleta. Passando pelas fases, os(as) jogadores(as) retiram cartas que informam situações relacionadas às representações, imposições e padrões estabelecidos atualmente em relação a corpo e beleza, e os(as) jogadores(as) precisarão encontrar soluções para resolver problemas e desafios que os(as) personagens encontrarem, refletindo sobre suas próprias percepções.

**Palavras-chave:** Corpo. Educação Física. Ensino Médio Integrado. Jogo educacional.

## ABSTRACT

This study is about the Master dissertation result of an investigation of the Post-Graduation Program in Professional and Technological Education (ProfEPT). It's connected to *Educational Practice in Professional and Technological Education* line research. This subject deals with the physical education contribution into the Integrated High School to the integral formation, with respect to body perception in contemporary relations. Thinking of the body as a social and cultural expression and how it's perceived, dealt and regulated by systems of the society, particularly to the young public, the objective of this study was to analyze the integrated secondary school teachers' perceptions about representations of the body nowadays. Also, to propose actions in the physical education teachers work and to build a network of concepts and meanings that offer support to professors and students reflecting critically upon the scenario for the body in several society relations. Semi-structured interviews with teachers working at Integrated High School from IFRS were conducted to this study, besides bibliographic and document review. It was found that the body, in the teachers' view, isn't a unique body. It's a singular body, but an integral part of a society, of a culture. Even more so, in a conception still strongly related to patterns that are pre-determined, among them, the beauty one. Teachers consider that the body in physical education is a horizontal issue of pretty much every contents of movement body culture. From these results, an educational product has been created, as recreational and educational intervention proposals, in order to assist the discussion of questions about body perceptions with students. The product was developed in the format of a board game, and presents as backdrop the metamorphosis of a caterpillar into a butterfly. Passing through the phases, the players draw cards that report situations concerning representations, impositions and patterns established nowadays related to body and beauty. The players will need to find solutions to solve problems and challenges the characters meet in their journey, reflecting about their own perceptions.

**Keywords:** Body. Educational game. Integrated High School. Physical education.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Livro de cenas	84
Figura 2 - Ambiente	85
Figura 3 - Materiais de jogo	86
Figura 4 - Ficha de personagem	87
Figura 5 - Peças dos personagens	87
Figura 6 - Baralho de ações	89
Figura 7 - Planilha de desfecho	91
Figura 8 - QR Codes	92

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CEP	Comitê de Ética em Pesquisa
CN	Característica negativa
CP	Característica positiva
EF	Educação Física
EMI	Ensino Médio Integrado
EPT	Educação Profissional e Tecnológica
IF	Instituto Federal
IFRS	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
PPC	Projeto Pedagógico Curricular
PPG	Programa de Pós-Graduação
ProfEPT	Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>1.1 O olhar da pesquisadora</b> .....	12
<b>1.2 Movimentos a partir do ingresso no ProfEPT</b> .....	13
<b>1.3 Falar do corpo</b> .....	17
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	20
<b>2.1 A Educação Física no Ensino Médio Integrado do IFRS: características e perspectivas</b> .....	20
<b>2.2 O corpo: representações e atravessamentos</b> .....	32
2.2.1 O corpo que eu sou, que eu vejo, que eu quero: incompletude, pertencimento e apropriação .....	35
2.2.2 Traços e linhas dos estudos sobre o corpo .....	45
<b>3 PERCURSO METODOLÓGICO</b> .....	54
<b>4 ANÁLISE DOS DADOS</b> .....	58
<b>4.1 Educação Física escolar: o corpo em discussão</b> .....	58
<b>4.2 Teoria e prática: contextualizar é preciso</b> .....	61
<b>4.3 Objeto de ensino da Educação Física: cultura CORPOral do movimento</b> .....	64
<b>4.4 Corpo instrumental e utilitarista: reflexos do sistema</b> .....	69
<b>4.5 Educação Física de corpo inteiro</b> .....	73
<b>4.6 O jogo como elo entre Educação Física, corpo e EPT</b> .....	78
<b>5 METAMORFOSE: UM JOGO EDUCACIONAL PARA TRATAR DAS QUESTÕES DO CORPO</b> .....	84
<b>5.1 Da percepção do corpo às percepções do jogo</b> .....	93
<b>6 A AVENTURA PROSEGUE</b> .....	104
REFERÊNCIAS.....	107
APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS PROFESSORES .....	115
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIOS PARA AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL .....	116
APÊNDICE C – PRODUTO EDUCACIONAL.....	119



# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 O olhar da pesquisadora

Este estudo está concentrado na área da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), a qual compreende os processos educativos em espaços formais e não formais de Ensino, relacionados ao mundo do trabalho e à produção de conhecimento, em uma perspectiva interdisciplinar, com vistas à integração dos campos do Trabalho, da Ciência, da Cultura e da Tecnologia. Está vinculado ao Programa de Pós-Graduação (PPG) em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), na linha de pesquisa *Práticas Educativas em EPT*.

A instituição ofertante deste PPG, à qual esta pesquisa está associada, é o Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - IFRS, *campus* Porto Alegre. Fez parte da equipe de pesquisa, como orientadora, a professora Dra. Andréa Poletto Sonza.

Com esta pesquisa pretendemos contribuir para a reflexão sobre a concepção de corpo e as implicações para a Educação Física escolar, tendo como escopo as aulas de Educação Física do Ensino Médio Integrado do IFRS. Partindo dessa temática e contexto, o estudo versou sobre as percepções dos(as) docentes do Ensino Médio Integrado (EMI) do IFRS acerca do estudo das representações do corpo na atualidade, e analisou de que maneira o componente curricular Educação Física oferece subsídios que favoreçam a formação crítica dos(as) estudantes a respeito de como o corpo vem sendo visto e tratado. Uma vez que se trata de um mestrado profissional em ensino, planejou-se com o desdobramento dessa pesquisa, acrescentar significados e sentidos às práticas corporais dos(as) estudantes e às práticas dos(as) docentes da área da Educação Física, contribuindo para a formação integral de seres humanos críticos e reflexivos sobre as transformações nas relações contemporâneas.

Esta dissertação é fruto de anos de observação e convivência no exercício da minha experiência profissional como professora de Educação Física do ensino fundamental da rede pública municipal de educação.

É comum ouvirmos questionamentos relacionados ao ensino da Educação Física. Para que serve? Qual o objetivo? É mesmo necessário? Quando pensamos

em Educação Física, a relação corpo e movimento é apresentada, porém sem levarmos em consideração todos os sentidos e significados nela contidos. O corpo por vezes é visto como objeto, ou simples aparato, e a Educação Física, apenas como prática corporal destituída de valor teórico.

Trata-se então de refletir sobre a importância que o corpo possui em nossas relações, sejam elas históricas, sociais, políticas, culturais e educacionais, e a escola, através da mediação pelas aulas de Educação Física, é terreno fértil para essas discussões. É por meio do corpo que estamos no mundo e nos apropriamos dele. O corpo sente emoções, transmite vontades, toma decisões, explora potencialidades.

As aulas de Educação Física podem ser um bom escopo para os indivíduos vivenciarem essas possibilidades, pois atendem os alunos e alunas de forma integral, preocupam-se com a autonomia do agir e do pensar. São propiciados neste momento também diversos processos de interação, consigo mesmo e com o ambiente em que estão inseridos(as) e que ajudam a transformar.

O(a) adolescente em idade escolar vive momentos de transformações, de tomada de decisões, de dúvidas e incertezas, de processos de aceitação por seus pares, muitas vezes motivados pela diversidade sociocultural e econômica, que afeta diretamente as concepções acerca de si mesmos e dos outros. Assim se justifica a importância de levarmos a temática do corpo para esse público, sendo o corpo o dispositivo, o meio de interação entre o ser e o mundo. Porque é nessa fase do desenvolvimento que “eles aprendem definitivamente as técnicas do corpo que conservarão durante toda a sua idade adulta” (MAUSS, 2017, p. 434).

Por isso, a finalidade desta pesquisa, nosso desejo maior, foi o de contribuir com a prática pedagógica dos(as) docentes da área da Educação Física que acolhem e dedicam-se a esses(as) jovens, propondo sugestões para trabalhar o corpo e suas conexões com o outro, com a saúde, o lazer, o trabalho e o ambiente em que estão inseridos(as). Somos profissionais que trabalhamos com o ser humano sobre e através de seu corpo, e todos os adjetivos e rótulos acabam se exprimindo nas práticas corporais; logo, torna-se significativa a reflexão acerca da temática.

## **1.2 Movimentos a partir do ingresso no ProfEPT**

Após essa breve introdução, faz-se necessário uma curta narrativa sobre o processo vivido até a escrita final desta dissertação, uma verdadeira metamorfose.

Afinal, pesquisar vai muito além de uma simples busca de informações. Pesquisar nos instiga, nos desafia a mudar de perspectiva. Sob novos ângulos, observamos tudo com um novo olhar, prestando mais atenção aos detalhes, àquilo que antes não era percebido. Os episódios vão chegando cheios de surpresas! Vários desafios e mudanças de planos. Às vezes a evolução é rápida. Por vezes, parecemos padecer num marasmo de ideias. Mas uma coisa eu disse no dia da primeira aula do mestrado, e trouxe comigo até então: “Eu quero aproveitar o mestrado”. Não quero apenas chegar ao final, vencendo todas as intempéries. Quero desfrutar desta metamorfose.

Com esse pensamento, iniciei a jornada como mestranda com ideias, incertezas, e muita vontade. A primeira fase deste processo foi para conhecer a organização da instituição educacional que concentraria o locus desta pesquisa, e para entender a proposta do Ensino Médio Integrado, em destaque a da Educação Física para esta modalidade de ensino.

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) pertence à Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica, e é o foco deste estudo. Atualmente o Instituto possui 17 *campi*: Alvorada, Bento Gonçalves, Canoas, Caxias do Sul, Erechim, Farroupilha, Feliz, Ibirubá, Osório, Porto Alegre, Restinga (Porto Alegre), Rio Grande, Rolante, Sertão, Vacaria, Veranópolis e Viamão. Oferece cursos gratuitos de nível médio (técnicos que podem ser cursados de forma integrada, concomitante e subsequente ao Ensino Médio), superiores (de graduação e pós-graduação) e de extensão (IFRS, 2019a).

Desde a origem da Educação Profissional no Brasil com as Escolas de Aprendizes Artífices, criadas em 1909, as características desta modalidade de ensino foram se modificando, e com objetivos e regulamentações distintas da educação tradicional de caráter propedêutico. Assim o sistema brasileiro de ensino adquire uma característica dual: o ensino voltado para a classe trabalhadora nas escolas profissionalizantes, e o ensino de conhecimentos gerais de interesse das classes dominantes nas escolas propedêuticas.

Nesse mesmo contexto se desenrola a inserção da Educação Física nas instituições escolares. No início do século XX ela adentra as escolas amparada pelas tendências médica e militar, pela necessidade de disciplinar hábitos, comportamentos e valores, com o intuito de formar indivíduos fortes e saudáveis para a produção e o desenvolvimento do país. Ao longo do século, o esporte na Educação Física ganha destaque, com o intuito de tornar o país uma potência esportiva. No final do século

XX, emerge um grande movimento contra essa perspectiva da Educação Física pautada no sentido de utilidade, apoiada apenas no fazer. Propõe-se um componente curricular que se preocupa com o saber, e não apenas com o fazer, e que esteja articulado com os projetos das escolas e com as demandas culturais e sociais (SILVA, 2014).

A promulgação da Lei nº 9.394, também conhecida como Lei de Diretrizes e Bases (LDB) (BRASIL,1996), que estabeleceu as diretrizes e bases da educação nacional, tornou a Educação Física componente curricular obrigatório da educação básica, portanto, seu ensino obrigatório também nos currículos dos cursos técnicos integrados ao ensino médio.

Hoje, alguns anos mais tarde ao movimento de renovação, ao analisarmos ementas do componente curricular, percebemos que a tendência ao fazer, ao tecnicismo e à esportivização ainda é bastante presente. Mas não é regra: notamos também em alguns documentos norteadores das práticas pedagógicas que a prática de atividade física e esportiva está relacionada com o corpo, saúde, a influência da mídia nos padrões corporais e de modelo de sociedade, como é o caso da organização curricular contida nos Projetos Pedagógicos dos cursos do EMI do IFRS.

As culturas da Educação Física, os sentidos desta para a educação profissional, o lugar que lhe é atribuído, e a constituição das suas teorias pedagógicas nos levam a refletir sobre a materialização da Educação Física no contexto do Ensino Médio Integrado.

Por certo, o componente curricular Educação Física deve trazer consigo a função social e política de educar os(as) estudantes mediante a cultura corporal do movimento, com base nos princípios da concepção de ser humano, sociedade, cultura, ciência, tecnologia, trabalho e educação contidos nos Projetos Pedagógicos dos cursos do EMI do IFRS. Como cidadãos e cidadãs em formação, e cogitando uma formação humana integral, é essencial que os(as) estudantes ampliem seu panorama sobre o corpo, pensando-o em todos os seus aspectos.

Para que se alcance tal finalidade, uma Educação Física crítica se faz necessária. Portanto, concebemos essa pesquisa em Educação Física à luz da pedagogia histórico-crítica. Entende-se assim, que o objeto de ensino da Educação Física - a cultura corporal - contextualizado nos seus diferentes temas, deve ser historicizado. A Educação Física crítica obtém desta pedagogia a historicidade da

prática social dos indivíduos, promovendo a superação da visão alienada dos conteúdos, dos objetos e do próprio indivíduo, indo além do viés prático e tecnicista.

Entendemos a Educação Física por uma abordagem crítica baseada nas palavras de Saviani (2021, p. 7), sendo que

diferentes tipos de saber não interessam em si mesmos; eles interessam, sim, mas enquanto elementos que os indivíduos da espécie humana necessitam assimilar para que se tornem humanos. Isto porque o homem não se faz homem naturalmente; ele não nasce sabendo ser homem, vale dizer, ele não nasce sabendo sentir, pensar, avaliar, agir. Para saber pensar e sentir; para saber querer, agir ou avaliar é preciso aprender, o que implica o trabalho educativo.

Embora existam algumas incoerências ou contradições entre as abordagens críticas da Educação Física e a própria pedagogia que as sustentam, é certo que a subjugação das visões que homogeneizam e igualam os alunos é a marca destas abordagens, considerando que o patrimônio cultural que se expressa nas possibilidades corporais, no acervo de conhecimentos sobre a cultura corporal, se diferencia entre os indivíduos, inclusive, em relação à condição de classe (COLETIVO DE AUTORES, 2012).

Finalmente, para propormos sugestões, materiais educativos e ferramentas de ensino em uma instituição, precisamos conhecer um pouco o terreno que estamos adentrando, a fim de nos certificarmos que poderemos realmente contribuir e expandir posteriormente essas contribuições para além de um escopo de pesquisa.

Para delimitar o campo de investigação, elaboramos a seguinte questão de estudo: quais as contribuições da Educação Física no Ensino Médio Integrado do IFRS para a formação integral frente a percepção do corpo nas relações contemporâneas?

O objetivo deste estudo foi analisar as percepções dos(as) docentes do Ensino Médio Integrado do IFRS acerca do estudo das representações do corpo na atualidade, propondo contribuições nas práticas pedagógicas da Educação Física e construindo uma rede de conceitos e significados que auxiliem docentes e estudantes a refletirem criticamente sobre o cenário que se apresenta para o corpo nas mais variadas relações da sociedade.

A fim de alcançar tal proposta, analisamos como está inserida a Educação Física nos Projetos Políticos Pedagógicos do Ensino Médio Integrado do IFRS em uma perspectiva de educação humana integral, procurando compreender em que

medida o componente curricular Educação Física pode favorecer a formação crítica dos(as) estudantes a respeito de como o corpo vem sendo visto e tratado. Realizamos uma ampla pesquisa, trazendo contribuições de autores e autoras de diversas áreas. Ouvimos professores atuantes no EMI para entender como poderíamos contribuir com suas práticas. E assim, desenvolvemos um produto educacional no formato de jogo educacional sobre as representações sociais do corpo na Educação Física do EMI.

Pesquisar nos leva a passar por uma verdadeira metamorfose, e eis que a vida realmente nos prega uma peça. De um instante a outro, depois da primeira aula presencial do ano de 2020, nos vimos destinados a ficar em casa - o nosso casulo. E não imaginávamos que hoje, enquanto escrevemos esta dissertação, iríamos nos encontrar em situação semelhante. Talvez não mais como pupas, mas sim, borboletas que acabaram de sair do casulo e ainda estão receosas se poderão alçar vôo.

Exceto o projeto de pesquisa, todo o percurso metodológico ficou restrito às telas do computador e do telefone celular. Desde conversas com colegas, orientação, entrevistas, produção de dados e avaliação do Produto Educacional. O nosso campo de pesquisa foi um campo virtual. Graças às plataformas digitais e mídias sociais o estudo se manteve em pé, e podemos apresentar o resultado dos cerca de dois anos de dedicação.

### **1.3 Falar do corpo**

As concepções de corpo mudam. Há um grande apelo midiático de padrões de beleza e consumo. Se por um lado alguns aderem a tudo o que lhes é oferecido como meio para alcançar estes padrões estabelecidos, outros não dão a mínima. Porém, continuam convivendo com seus corpos resignados às condições que a vida doméstica, o trabalho, as obrigações lhes impõem.

Assim, surgem alguns questionamentos: que sociedade está representada nos corpos dos(as) brasileiros(as)? Que modelo de corpo tem prestígio perante nossa sociedade? (GOLDENBERG, 2006; 2011b). Hoje discute-se o corpo na mídia, nas conversas informais, de maneira contundente, e é provável que os padrões seguidos não refletem a situação da maioria da população, nem fisicamente, muito menos economicamente.

Por isso, vários estudos foram e estão sendo realizados no país com esta temática, abordando grupos diversos de sujeitos, e ainda assim a maioria deles

aponta para uma grande influência da mídia e do mercado sobre as percepções de corpo.

O ser humano é um animal incompleto, influenciado pelos hábitos e costumes de onde está inserido. É um sujeito social, que não pode ser reduzido somente a um corpo físico/biológico (DAOLIO, 1992). Quando falamos em desenvolvimento do indivíduo, nos referimos à sua totalidade. Por mais que os processos biológicos e fisiológicos de maturação e desenvolvimento sejam cientificamente comprovados e aceitos, por outro lado, sabe-se que as funções mentais - e por conseguinte, as ações práticas relacionadas a elas - se originam também por meio dos processos de interação social e cultural. E o corpo é o instrumento pelo qual se dão essas interações.

Assim, chegamos à biopolítica de Foucault (2008), mais especificamente à expressão “capital humano”, utilizada pelo autor. Entende-se por capital humano um conjunto de investimentos feitos no próprio nível do ser humano. Isto é, o indivíduo nasce com seu potencial genético e vai, no decorrer de sua existência, acumulando características e competências a partir das relações sociais e do ambiente em que está inserido. Além disso, utiliza de seus interesses e suas opções individuais para agregar este capital humano, apontando mais uma vez que é um ser eternamente incompleto.

Entendemos como papel da educação, mais precisamente da EPT, na formação humana integral, com base nos princípios da concepção de ser humano, sociedade, cultura, ciência, tecnologia, trabalho e educação: desdobrar os temas abordados nesta apresentação junto aos estudantes. Fornecer subsídios para que desenvolvam a autonomia do agir e do pensar, e participem de processos de interação consigo mesmo(a) e com o ambiente em que cada um(a) está inserido(a) ou venha a se inserir, a fim de transformá-lo conforme as suas necessidades.

O arcabouço teórico desta pesquisa compreende as relações históricas e sociais que moldaram as formas de pensar, agir e apropriar o corpo. A esse respeito, não poderíamos ficar restritos a uma visão cartesiana de corpo. Trazemos como aporte teórico, entre outros: Marcel Mauss, Jocimar Daolio, Carlos Herold Júnior, Mirian Goldenberg, Serge Moscovici, Michel Foucault, Valter Bracht, João Paulo Medina, Coletivo de Autores, Georges Vigarello, autores e pesquisadores de diferentes vertentes, cujos trabalhos convergem para a apresentação dos indivíduos como corpos carregados de cultura, simbolismos e estigmas.

A dissertação se divide em seis capítulos, sendo o primeiro deles esta apresentação em que nos encontramos neste ponto da leitura.

No segundo capítulo mostramos o referencial teórico, organizado em seções. *A Educação Física no Ensino Médio Integrado do IFRS: características e perspectivas*, analisa qual tem sido o lugar atribuído ao componente curricular nesta modalidade de ensino e sua organização dentro dos Projetos Pedagógicos Curriculares dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio do IFRS.

Nas seções seguintes, deixamos vir à tona algumas concepções, representações e atravessamentos relacionados ao corpo. As formas de poder e disciplinarização dos corpos, as múltiplas representações abrangidas por essa “casca” que nos protege, e o consumo na cultura do corpo brasileiro. Na última seção do referencial apresentamos um estado da arte, expondo o que está sendo estudado sobre a temática e as características que fazem desta pesquisa um estudo original.

O capítulo três expõe o percurso metodológico, as etapas, instrumentos, sujeitos envolvidos, enfim, todos os procedimentos utilizados no decorrer da pesquisa.

Na Educação Física escolar, o corpo também entra em discussão. O resultado de uma conversa com professores atuantes no EMI da EPT é apresentado no quarto capítulo.

O quinto capítulo é destinado a apresentar aos leitores e leitoras o processo de criação do Produto Educacional, e a aventura de fazê-lo em um formato de jogo educativo de mesa.

Por fim, os comentários do jogo. Podemos adiantar, não houve perdedores, e as conquistas, apesar do potencial de serem duradouras, são passíveis de questionamentos. Não há um *game over*, porque a contemporaneidade sempre demanda novas habilidades, testes e combates. Há sim, uma constante “passagem de fases”.



## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 A Educação Física no Ensino Médio Integrado do IFRS: características e perspectivas

A Educação Física é uma disciplina em processo de mutação. Por meio da análise de currículos e ementas dos cursos de ensino médio integrado do IFRS, é possível identificar como o caráter predominantemente esportivista do componente curricular ainda está presente, mas já com algumas mudanças para um viés menos utilitarista e tecnicista.

Percebemos que a concepção de um ser apenas motor, vai ganhando contornos de um ser também psicológico, social e cultural. Essas concepções se inter-relacionam e se comunicam. De aspectos específicos e individualistas do ser humano, passamos a uma compreensão mais global e dinâmica de um ser cultural.

É possível notar também que os *campi* mais novos já trazem a Educação Física visando uma integração com o restante do currículo, deixando de lado o objetivo puramente prático de sua abordagem. Em outubro de 2019 entrou em vigor a Resolução nº 095, que aprova a Política de Educação Física, Esporte e Lazer do Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS, 2019b). A finalidade é orientar a promoção e o desenvolvimento de práticas corporais relacionadas à cultura corporal de movimento de abrangência da área da Educação Física no âmbito da Instituição e suas ações junto às comunidades atendidas, em consonância com os documentos regulamentadores e orientadores do IFRS.

A Educação Física está institucionalmente inserida no IFRS como componente curricular obrigatório dos cursos técnicos integrados ao ensino médio. Analisamos os PPCs dos cursos do Ensino Médio Integrado de todos os *campi* do IFRS que ofertam esta modalidade, tendo como foco principal a organização curricular da Educação Física. Dos 17 *campi*, apenas um não oferece cursos integrados ao ensino médio. Fazemos a seguir uma caracterização e contextualização do componente curricular no âmbito desta instituição.

Quadro 1 - Caracterização da Educação Física no IFRS

CAMPUS	QUANTIDADE DE CURSOS EMI	TEMPO DE INTEGRALIZAÇÃO DO CURSO	EDUCAÇÃO FÍSICA NA MATRIZ CURRICULAR
A	2	3 anos	2 anos
B	3	3 Anos	3 anos
C	3	4 anos	2 anos
D	3	4 anos	2 anos
E	2	4 anos	2 anos
F	3	4 anos	2 anos
G	3	4 anos	3 anos
H	3	3 e 4 anos	3 anos
I	5	3 anos	3 anos
J	5	4 anos	3 anos
K	3	4 anos	2 anos
L	2	3 anos	3 anos
M	2	4 anos	2 anos
N	1	3 anos	2 anos
O	2	4 anos	2 anos
P	2	4 anos	2 anos

Fonte: Elaborado pela autora (2021).

O componente curricular Educação Física não é ofertado durante todo o período de integralização dos cursos na maioria dos *campi* do IFRS. Apenas três *campi* têm a Educação Física inserida em todo o itinerário formativo. Assim, a

distribuição da carga horária fica a cargo de cada *campus*. Características semelhantes foram encontradas por Metzner et al. (2017) em estudo sobre IFs de outros estados, e podemos destacar, assim como os autores, que a falta de definição de critérios configura um dos problemas que a área enfrenta para legitimar a sua atuação pedagógica junto à educação profissional. Um dos motivos para a diminuição das aulas de Educação Física, principalmente no último ano do ensino médio, seria o de disponibilizar mais tempo para a preparação dos alunos e alunas para os vestibulares, o que caracteriza, de certa forma, uma hierarquização e priorização de conhecimentos a serem ofertados em algumas instituições.

Por meio da análise dos projetos pedagógicos dos cursos do Ensino Médio Integrado do IFRS, destacamos propostas curriculares em Educação Física que procuram minimizar a influência do ensino tecnicista e esportivista da área, buscando a articulação com os demais componentes curriculares, a contextualização de conhecimentos e a capacidade crítica de pensar e agir. Esses aspectos podem ser observados, por exemplo, nos objetivos e ementas contidos, entre outros, na proposta do *campus* “I”:

Objetivo 1º Ano: Desenvolver habilidades e competências motoras, cognitivas e socioafetivas através dos componentes da cultura corporal do movimento (danças, esportes, ginásticas, jogos e lutas), cooperando e relacionando-se com o grupo, buscando a compreensão sobre o corpo humano em movimento, discutindo sobre temas atuais, sobre a importância da prática regular de atividades físicas e diferentes formas de exercícios para manutenção da saúde, permitindo uma formação cidadã.

Objetivo 2º ano: Aprimorar habilidades e competências atitudinais, conceituais e procedimentais através da prática dos componentes da cultura corporal incluindo danças, esportes, ginásticas, jogos e lutas, conhecendo testes e medidas de avaliação e conscientizando-se dos benefícios da prática para a melhora na qualidade de vida.

Objetivo 3º ano: Aperfeiçoar competências teórico/práticas e interpessoais através dos componentes da cultura corporal do movimento (jogos, danças, esportes, ginásticas e lutas), compreendendo aspectos importantes sobre a organização da prática de exercícios físicos, relacionando os efeitos na saúde e qualidade de vida conhecendo os sistemas de disputa e aspectos relacionados à organização de eventos esportivos, salientando as atitudes cidadãs, autonomia e criticidade.

Ementa 1º ano: Anatomia, fisiologia e biologia corporal. Temas esportivos atuais como: doping, jogos olímpicos ou olimpismo, regras, táticas e fundamentos esportivos. Iniciação aos sistemas táticos ofensivos e defensivos. Princípios do jogador de defesa e ataque. Esportes individuais de marca, combate (jogos de oposição) e estéticos (ginásticas). Atividades esportivas e recreativas com movimentos técnicos de acordo com suas habilidades e hábitos de vida saudáveis. Todos estes aspectos enfocados estão relacionados com os componentes da cultura corporal do movimento.

Ementa 2º ano: Atividades esportivas e recreativas. Regras, táticas e fundamentos esportivos; Sistemas táticos ofensivos (jogo posicional) e defensivos (defesa individual e em zona); Principais grupos musculares que

atuam nos exercícios de musculação; Prevenção e controle do excesso de peso corporal – exercícios aeróbios; Exercícios aeróbios para emagrecimento; Causas e consequências do acúmulo de ácido láctico na musculatura; Exercícios com sobrecarga – musculação; Trabalho com textos para leitura e interpretação; Avaliação da composição corporal; Sedentarismo X obesidade; Atividades ritmadas – jogos musicais; Expressão e comunicação através de gestos.

Ementa 3º ano: Prevenção e controle do excesso de peso corporal – exercícios aeróbios. Exercícios aeróbios para emagrecimento. Exercícios com sobrecarga – musculação. Avaliação da composição corporal. Atividades esportivas e recreativas. Sistemas táticos ofensivos (jogo posicional) e defensivos (defesa individual e em zona). Desenvolvimento de jogadas ensaiadas de bola e de quadra. Discussões sobre programas de condicionamento físico individualizado. Noções de arbitragem nas aulas de educação física. Desenvolvimento de jogos de mesa: xadrez, damas, tênis de mesa, pingue-pongue e sinuca. Organização de competições: rodízio, eliminatória simples e sistema combinado (*CAMPUS “I”*).

A Educação Física no EMI é resultado das diversas influências e correntes metodológicas que perpassaram este componente curricular desde sua inserção nas escolas brasileiras. Embora perceba-se ainda bastante presente o paradigma da aptidão física e esportiva, é possível identificar diferenças importantes. Diversas formas culturais do movimentar-se são tematizadas e vinculadas a processos socioculturais, onde os conteúdos e saberes são integrados em várias dimensões. Temos assim, conforme Medina (2013), uma EF *essencialmente* - mas não *exclusivamente* - prática. Seguem trechos do programa da disciplina no *campus “O”*:

Objetivo: Estudar, vivenciar e compreender as diferentes manifestações da cultura corporal de movimento: esportes, jogos, ginásticas, atletismo, lutas e dança.

Ementa 1º ano: Ginástica: conhecimentos sobre o corpo, aquecimento; alongamento; ginástica localizada; atividade física e qualidade de vida; a influência do movimentar e do não movimentar na manutenção da qualidade de vida e a relação do mesmo com as doenças crônico-degenerativas; noções de nutrição e atividade física; substratos energéticos (carboidratos, proteínas, etc); suplementos alimentares. Jogos: atividades individuais, em pequenos e grandes grupos, jogos recreativos, competitivos e cooperativos, jogos do mundo e diferenças entre jogos e esportes. Esportes: classificação geral dos Esportes. Iniciação do Voleibol: histórico; fundamentos: toques, manchetes, saques, bloqueios, cortadas e regras, treinamento e prática do jogo. Iniciação ao Handebol: histórico; fundamentos: passes, recepções, arremessos, dribles, ações do pivô, ações do goleiro, práticas dirigidas. Iniciação ao Basquetebol: histórico; fundamentos, controle do corpo, controle de bola, dribles, arremessos, bandeja, rebotes, regras; práticas dirigidas. Iniciação ao Futsal: histórico; fundamentos, passe, drible, finta, cabeceio, chute, recepção, condução, domínio de bola, chute no gol, posições de jogadores. Iniciação ao atletismo: corridas 100, 200 e 400m, técnicas de saída de bloco, revezamento 4x100. Lutas: processo histórico e reconhecimento dos diferentes tipos de lutas. Dança: dança folclórica e regionais. Atividades competitivas de integração (torneios).

Ementa 2º ano: Ginástica: ginástica localizada; capacidades físicas (força, resistência muscular, potência muscular, flexibilidade, agilidade); atividade

física e qualidade de vida; esforço, intensidade e frequência dos exercícios; exercícios aeróbicos e anaeróbicos; visão de corpo: modismos relacionados à estética corporal; influência da ditadura do corpo “perfeito”: anorexia, bulimia e anabolizantes; orientação postural. Jogos: atividades individuais, em pequenos e grandes grupos, jogos recreativos, competitivos e cooperativos, jogos tradicionais ou populares. Esportes: Esporte, rendimento, mídia e ética; Doping; Voleibol: fundamentos: toques, manchetes, saques, bloqueios, cortadas e regras, sistemas de jogo, treinamento e prática do jogo e sistemas de jogo. Handebol: passes, recepções, arremessos, dribles, ações do pivô, ações do goleiro, sistemas ofensivos e defensivos e práticas dirigidas. Basquetebol: fundamentos, controle do corpo, controle de bola, dribles, arremessos, bandeja, rebotes, regras, sistemas de jogo e práticas dirigidas. Futsal: passes, drible, finta, cabeceio, chute, recepção, condução, domínio de bola, chute no gol, posições de jogadores e sistemas de jogo. Iniciação ao atletismo: corridas 100, 200 e 400m, técnicas de saída de bloco, revezamento 4x100; salto em distância, altura e triplo; arremessos e lançamentos. Dança: dança de salão e populares. Atividades competitivas de integração (torneios). (CAMPUS “O”).

O caráter pedagógico das propostas dos *campi* remete às correntes revolucionárias, críticas e progressistas que foram absorvidas pela Educação Física a partir da década de 1980, quando passa a se pensar a função social da educação - e por conseguinte da Educação Física - contribuir para a transformação social, a superação das diferenças e da realidade educacional de interesse das classes dominantes.

As propostas curriculares da Educação Física apresentadas pelos PPCs dos *campi* do IFRS vinculam-se às teorias críticas da educação: crítico-superadora e crítico-emancipatória. A primeira fundamenta-se na pedagogia histórico-crítica, e tem como objeto de conhecimento da EF a cultura corporal, concretizada em temas como o esporte, a ginástica, o jogo, as lutas, a dança e a expressão, sendo os conhecimentos sistematizados em ciclos: organização dos dados; iniciação; ampliação e aprofundamento dos conhecimentos, sempre tratados de forma historicizada (BRACHT, 1999). Podemos notar este sequenciamento nos objetivos do *campus* “B”, e os temas da cultura corporal detalhados nas ementas do *campus* “O”.

Já a proposta crítico-emancipatória parte de análises fenomenológicas e concepção dialógica de movimento, em que o corpo e o movimentar-se são tomados como forma de comunicação com o mundo. Utiliza-se da cultura do movimento para desenvolver nos alunos e alunas a capacidade de analisar e agir criticamente sobre a realidade na qual se insere (BRACHT, 1999).

Observamos características dessa proposta também no texto de ambos os *campi*. Entre os conteúdos, a dialogicidade entre corpo, movimento e temas atuais: visão de corpo; modismos relacionados à estética corporal; influência da ditadura do

corpo “perfeito”: anorexia, bulimia e anabolizantes; orientação postural; esporte, rendimento, mídia e ética; doping; a influência do movimentar e do não movimentar na manutenção da qualidade de vida. Conhecimentos trabalhados buscando a compreensão sobre o todo que envolve o corpo em movimento, permitindo uma formação cidadã, autônoma e crítica.

Ramos (2003, p. 98) sinaliza que os conhecimentos tematizados em formações pragmáticas e tecnicistas “tendem a se limitar ao recorte estritamente instrumental, desagregando a formação pelo atrelamento a tarefas e desempenhos específicos, prescritos e observáveis”, portanto incompatível com a formação omnilateral. As perspectivas críticas da Educação Física brevemente apresentadas aqui, e que vêm tomando lugar nas propostas pedagógicas e currículos do IFRS, apresentam justamente o sentido oposto. Elas trazem a ideia de formação humana integral, tendo a cultura do corpo e do movimento como objeto de conhecimento. Convém reiterar que as expressões dessa cultura são resultado de experiências e necessidades humanas, ou seja, são práticas dotadas de significado. Portanto, situá-las historicamente e, ao mesmo tempo, trazê-las para o contexto da sociedade contemporânea é uma das atribuições que trazem legitimidade para a Educação Física no Ensino Médio Integrado.

Vale ressaltar também, na organização curricular do EMI do IFRS, a presença de pontos de integração, ou pontos integradores, que consideram o princípio da interdisciplinaridade. Dessa forma, os conteúdos descritos permitem a articulação com os demais componentes curriculares, tendo em vista o pressuposto de uma formação unitária e integral. Alguns exemplos de pontos de integração entre a Educação Física e os demais componentes curriculares:

História: Megaeventos esportivos - a história dos Jogos Olímpicos. Filosofia: Colonialidade do ser, do saber e do poder. Padrões de beleza e mídia. Teoria crítica da sociedade, problemas sociais associados. Sociologia: Influência na cultura corporal e classista na sociedade; o culto ao corpo e o esporte na sociologia da educação. O indivíduo e a sociedade: o processo de socialização; cultura, ideologia e transformação social (*CAMPUS “A”*).  
História: influência do esporte em fatos históricos. Geografia: interferência do efeito climático na prática corporal e mapeamento político geográfico do esporte moderno. Artes: importância da arte no movimento técnico das diversas manifestações corporais. Área do Núcleo Tecnológico: integrando conhecimentos da ergonomia no trabalho (*CAMPUS “B”*).  
Esporte, rendimento, mídia e ética (Ponto integrador com as disciplinas de Sociologia e Filosofia); Doping (Ponto integrador com as disciplinas de Química e Biologia). (*CAMPUS “K”*).

Conhecimentos sobre o corpo (Ponto integrador com as disciplinas de Química, Física e Biologia). Atividade física e qualidade de vida; a influência do movimentar e do não movimentar na manutenção da qualidade de vida e a relação do mesmo com as doenças crônico-degenerativas; noções de nutrição e atividade física (Ponto integrador com as disciplinas de Sociologia e Filosofia). (*CAMPUS "O"*).

Gestão de pessoas: saúde, segurança e qualidade de vida no trabalho; Biologia: Anatomia e Fisiologia humana. (*CAMPUS "N"*).

Tal organização curricular permite a perspectiva de integração entre os conhecimentos relacionados ao trabalho, à ciência, à tecnologia e à cultura, pilares da educação profissional e tecnológica (EPT). Nesses termos, Boscatto e Darido (2020) argumentam sobre a possibilidade de articular os conhecimentos sobre o corpo com as especificidades da formação profissional, por meio da compreensão das múltiplas relações que acontecem no âmbito do emprego. Os conceitos e os conteúdos, desta forma, são apreendidos de maneira histórica e dialética, a fim de compreender a totalidade, e não apenas fragmentos.

Desde o final do ano de 2019 a EF do IFRS tem respaldo também na Política de Educação Física, Esporte e Lazer do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS, 2019b). Esta política busca orientar as práticas relacionadas à educação física, esportes e lazer no IFRS, nos seus mais diferentes aspectos, entre eles, na Educação Física escolar. Visa também dar suporte e garantir o fomento para a criação, a melhoria e a manutenção de estruturas físicas e materiais. Aponta a importância de atuar no conhecimento das distintas realidades dos *campi* com o intuito de organizar o componente curricular e integrar os(as) profissionais da área, promovendo a valorização da disciplina.

Uma vez que a constituição da Educação Física escolar recebe influência das diversas teorias que a fundamentam, e também, das características da própria instituição e dos sujeitos que dela fazem parte, é necessário que a EF, a partir da sua especificidade, cumpra sua função de componente curricular dessa modalidade de ensino: superar a dualidade teoria e prática e o viés tecnicista e utilitarista, contribuindo com a formação para a vida, o exercício da cidadania e a compreensão crítica da própria Educação Física e do contexto cultural em que o sujeito está inserido.

Para adentrarmos ou, ao menos, buscarmos informações sobre o lugar que a Educação Física ocupa no Ensino Médio Integrado, partimos de algumas definições. A primeira delas, de Medina (2013, p. 37): “[...] educação física compreendida como disciplina que se utiliza do corpo, por meio de seus movimentos, para desenvolver um

processo educativo que contribua para o crescimento de *todas* as dimensões humanas”.

Depois, quando assumimos a cultura corporal do movimento como objeto de estudo da Educação Física, levamos em conta uma breve explicação de Daolio (2004), de que o movimentar-se humano neste conceito é compreendido como forma de comunicação com o mundo.

A partir disso, pensamos uma Educação Física que pretende

atuar sobre o ser humano no que concerne às suas manifestações corporais eminentemente culturais, respeitando e assumindo que a dinâmica cultural é simbólica e, por isso mesmo, variável, e que a mediação necessária para essa intervenção é, necessariamente, intersubjetiva (DAOLIO, 2004, p. 42).

Para sua efetivação, torna-se premissa uma visão omnilateral dos sujeitos. Esta visão do ser humano é abraçada pelos currículos dos cursos do EMI e da Educação Profissional e Tecnológica.

Mas como apontam Araujo e Frigotto (2015, p. 66), há desafios enfrentados na tentativa do efetivo desenvolvimento de práticas pedagógicas para um ensino integrado.

Trata-se de compreender a ação pedagógica em sua relação com a totalidade das ações humanas que, sempre, tem repercussões éticas e políticas para a vida social, bem como a necessária dependência entre os saberes específicos e locais ao conjunto de saberes sociais. A ação didática integradora ganha assim enquanto ação ético-política de promoção da integração entre os saberes e práticas locais com as práticas sociais globais bem como quando promove a compreensão dos objetos em sua relação com a totalidade social.

Compreendemos que a Educação Física, entendida sob a perspectiva de Daolio (2004), pode se constituir como grande fomentadora de práticas pedagógicas integradas, no sentido em que apontam Araujo e Frigotto (2015).

Ao assumir a tarefa de debater sobre o papel da Educação Física, concordamos com Sayão (2019) em que não existe uma única maneira de atuação e constituição da disciplina, pois está diretamente relacionada com as perspectivas da instituição, dos sujeitos da comunidade escolar, e com o contexto econômico, social e cultural.

Imprescindível então, ouvir os próprios docentes que atuam cotidianamente com essa modalidade de ensino, os quais têm propriedade e competência para



auxiliar na compreensão de qual tem sido o lugar atribuído ao componente curricular Educação Física no âmbito do Ensino Médio Integrado.

Algumas expressões dos professores revelam a diferença entre os pontos de vista dos(as) professores(as) de EF e demais membros dos colegiados sobre a importância do componente curricular no currículo integrado.

Eu vejo a Educação Física relegada a um segundo plano, às vezes referida como um componente curricular de segunda classe, segunda categoria - pensando na educação do país como um todo. [...] Eu sou um privilegiado por estar em uma instituição que me possibilita trabalhar de uma forma mais adequada. [...] E nesse espaço onde eu trabalho, eu vejo a EF considerada tão importante como qualquer outro componente curricular (PROFESSOR "1");

A minha opinião enquanto prof. de EF? Porque se eu pensar pela minha opinião enquanto integrante do colegiado do meu curso, eu vou te dar uma resposta que poderá ser bastante triste para nós da EF. Mas pensando como prof. de EF, eu - falo por mim - coloco a EF com um aspecto de centralidade. Porque eu consigo promover aproximações, articulações, ampliações e alargamentos do trabalho com a EF em várias perspectivas. [...] Os membros do colegiado entendem que a EF é um momento de recreação dos estudantes, e que lá eles vão aliviar a cabeça, aquela velha função de diminuir o stress, aliviar as tensões do dia a dia (PROFESSOR "2").

Nas falas dos participantes, percebemos que a Educação Física ainda luta por um lugar de igualdade e legitimidade no complexo meio escolar. Eles também apontam que um dos equívocos relacionados à área da Educação Física e que gera esse olhar de menosprezo em detrimento dos demais componentes curriculares é classificá-la como uma disciplina exclusivamente prática, carente de reflexão pedagógica.

Os argumentos de um viés utilitarista e mecanicista que legitimavam a Educação Física na escola, hoje já não são mais efetivos. Ao mesmo tempo que uma educação voltada para a formação profissional parece prescindir da EF, não lhe reservando papel ou função relevantes que justifiquem sua importância no processo formativo. Além disso, o aumento da oferta e do consumo de bens e serviços ligados à prática de atividade física e saúde fora do ambiente escolar, também retiram da escola e da EF uma parcela de suas finalidades (BRACHT, 1999).

No entanto, é notável que os docentes da área da Educação Física, dentro de suas realidades, defendem a relevância desta disciplina, o papel de centralidade. Importante ressaltar que são várias as culturas da Educação Física. Não se pode falar em jeito certo ou errado ao tratarmos de um componente curricular com tantas formas de tematização, de inserção, características históricas, culturais e econômicas, e

mesmo de formação profissional. E na fala do Professor “1”, ele deixa transparecer as possibilidades que o IFRS lhe permite para desenvolver seu trabalho:

Os PPCs dos cursos são construídos de forma integral, - não exatamente como eu gostaria que fosse - e isso me possibilita trabalhar a EF de uma forma mais ampla. [...] Em instituições como os IFs - e o IFRS - por conhecer e ter contato com praticamente todos os colegas dos outros *campi*, e da realidade que eu tenho aqui, a EF dentro do IFRS tem um papel fundamental (PROFESSOR “1”).

De acordo com o Art. 2º da LDB, a educação nacional tem por finalidade o pleno desenvolvimento do(a) educando(a), seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. E o parágrafo 3º do Art. 26 diz que “a Educação Física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular obrigatório da educação básica” (BRASIL, 1996, p. 9). Dessa forma, pensando em articular a EF às propostas pedagógicas curriculares dos cursos do EMI do IFRS, a análise de Boscatto e Darido (2020) nos dá um panorama sobre essa efetivação. Para os autores, a EF no EMI deve “possibilitar aos estudantes a leitura crítica e a capacidade de discernir o contexto sociocultural do qual fazem parte (p. 9),” através da formação para o exercício das profissões, a compreensão das relações sociais no âmbito do emprego, o desenvolvimento das tecnologias necessárias ao bem social e o exercício da cidadania em uma sociedade democrática.

A leitura, análise e postura crítica sugerida pelos autores são percebidas na citação do professor P2:

Então no meu caso eu abomino, - um pouco forte este termo - procuro me afastar o máximo que eu posso da perspectiva instrumental e utilitarista da EF. **Na minha ideia, eu trabalho muito fortemente com a ideia da EF crítica.** Eu, os autores em quem me baseio, com quem eu escrevo e converso, trabalhamos com a ideia da EF crítica. Então neste sentido, causamos até um certo espanto nos colegas, quando eles começam a perceber a forma de trabalho da EF que eu particularmente faço. [...] Os alunos mesmo se impactam quando chegam no IF, porque a tradição infelizmente do quarteto fantástico: futsal, vôlei, basquete e handebol numa perspectiva tecnicista é muito forte ainda. [...] **Se pegarmos a LDB, a BNCC, esses documentos consideram a EF enquanto um componente curricular articulado à proposta pedagógica da escola. Porém se eu tenho uma escola pautada no viés competitivo, do ponto de vista da sociedade, aquela escola que só quer passar no vestibular, a minha EF competitivista pode ser articulada à proposta pedagógica da escola, e não ser uma EF crítica. Eu me movimento, defendendo e procuro manter a coerência das minhas propostas com a vinculação à EF crítica.** E na minha opinião, o lugar da EF crítica, ela exerce um local de centralidade no currículo integrado. (PROFESSOR “2”) (grifo nosso).

O grifo na fala do professor P2 relaciona-se a uma advertência que Saviani (2021, p. 58) faz às chamadas teorias crítico-reprodutivistas. Segundo ele, essas teorias revelam-se capazes

de fazer a crítica do existente, de explicitar os mecanismos do existente, mas não tem proposta de intervenção prática, isto é, limita-se a constatar e, mais do que isso, a constatar que é assim e não pode ser de outro modo.

Ou seja, não superam as determinações impostas pelas classes dominantes, que primam pela manutenção das diferenças educacionais e sociais.

Os participantes consideram que a Educação Física pode contribuir para a formação profissional, a partir dos conhecimentos sobre o corpo, pois defendem que o corpo, a cultura e as práticas a ele relacionadas se fazem presentes em qualquer contexto da vida humana, seja na individualidade ou em qualquer relação social, inclusive no âmbito do trabalho.

Os objetos de estudo da EF são de grande impacto na vida de todos nós. Porque remete às questões principalmente do corpo, mas que estão associadas às questões cognitivas, sociais, culturais (PROFESSOR "1").

Penso em desenvolvimento intelectual mesmo, na perspectiva das práticas corporais da cultura corporal do movimento (PROFESSOR "2").

Essa apreciação nos possibilita compreender melhor as especificidades da Educação Física no IFRS. Dependendo do olhar e da posição de quem analisa, este componente curricular pode ser visto como: uma oportunidade de articulação entre os saberes da cultura corporal do movimento e os demais conhecimentos de base comum ou técnicos; ou um mero período de recreação, tempo livre. Sugerimos a quem se interessa por uma educação e formação autônoma e crítica, a adoção do primeiro ponto de vista.

A Educação Física, no âmbito da EPT, pode contribuir para a formação crítica dos sujeitos, desde que embasada e orientada por currículos e políticas que viabilizem a tematização dos conhecimentos em todas as suas dimensões, desfazendo as concepções dualistas, mecanicistas e tecnicistas. Não negamos a importância destas teorias nos processos de visibilidade e inserção do componente curricular nas escolas brasileiras. Mas nos tempos atuais, estes preceitos caem por terra quando se busca uma educação que torne as pessoas cada vez mais humanas, e livres das imposições das classes dominantes.

Dessa forma, as propostas crítico-superadora e crítico-emancipatória estão presentes nos PPCs dos cursos do EMI, com características de desconstrução dos aspectos típicos do rendimento e do condicionamento físico, e o comprometimento com uma EF para todos e todas, com finalidades educacionais. Além disso, com um viés social, preocupada com a realidade dos sujeitos sob dominação dos sistemas vigentes.

É importante ressaltarmos um esforço significativo da área de conhecimento da Educação Física do IFRS em consolidar-se como componente curricular dos cursos de nível técnico integrados ao ensino médio, dando sentido e significado aos objetos de ensino de aprendizagem, ao “que” ensinar, e “para que” ensinar.

A aprovação da Política de Educação Física, Esporte e Lazer do IFRS reafirma essa preocupação ao objetivar que as práticas relacionadas à cultura corporal de movimento sejam exploradas como fenômenos culturais dinâmicos, diversificados e pluridimensionais, contribuindo para a construção de um conjunto de conhecimentos que permitam desenvolver a consciência crítica dos(as) estudantes sobre o corpo e as práticas a ele relacionadas.

Compete à Educação Física no IFRS cumprir sua função de componente curricular do EMI, propiciando uma formação humana integral, com o exercício da cidadania e com o reconhecimento, por parte dos sujeitos, de sua atuação crítica no mundo do trabalho e em todas as suas relações na sociedade contemporânea, intervindo de maneira eficaz na realidade social em que vive.

Nesse contexto, a Educação Física no EMI demonstra uma identidade crítica, alinhada às propostas pedagógicas das instituições, mas que não efetiva suas ações da mesma forma, afinal várias são as culturas, formas de organização e inserção. Ainda, o viés tecnicista e esportivo se mantém, embora haja um esforço da área em superá-lo. Essa concepção da EF exclusivamente prática e mecânica até agora povoa o pensamento de quem está do lado de fora desse contexto de atuação. Isso faz com que a EF ainda precise disputar espaço e sentidos na educação profissional.

Em suma, caracterizamos a Educação Física como uma área do conhecimento que se utiliza da cultura corporal do movimento para proporcionar aos sujeitos uma educação plena, sem dicotomias, auxiliando os(as) educandos(as) a refletirem criticamente sobre o cenário em que está inserido. Trata-se de compreender a totalidade que envolve o corpo e o movimentar-se, contextualizando as práticas aos aspectos sociais, culturais, históricos e contemporâneos.

## 2.2 O corpo: representações e atravessamentos

A nossa proposta nesta fundamentação teórica é delinear algumas percepções sobre o corpo, em um viés social, estabelecendo as relações que se fazem necessárias - interações sociais, relações de poder, das representações do eu e do outro. Importante destacar ao leitor a posição da autora ao elaborar esta dissertação: uma professora de Educação Física, abordando a temática da influência social na percepção do corpo, com uma análise pelo filtro da Educação Física escolar. É na especificidade deste componente curricular escolar e de articulações possíveis que esta pesquisa tem seus contornos.

Como ponto de partida, temos em consideração a diversidade dos indivíduos, atitudes e fenômenos, em toda sua estranheza e imprevisibilidade. Para Moscovici (2015, p.79) o objetivo dos estudos em representações sociais “é descobrir como os indivíduos e grupos podem construir um mundo estável, previsível, a partir de tal diversidade.” A partir das representações é possível monitorar a realidade presente - seu maior interesse - tendo em vista o que já passou, as influências estabelecidas e as consequências que, por suposto, decorrerão.

Lahlou (2014, p. 78) traz o conceito de representação social nas seguintes palavras: “o duplo cruzamento entre o individual e o social, por um lado, e material e ideal, por outro”. Assim, um grupo social, composto também por individualidades, faz uso das representações para compreender o mundo que o rodeia e modificar e manipular as relações sociais a seu favor. Se pretendemos analisar as concepções, percepções e relações do corpo do indivíduo perante a sociedade, este conceito nos permite embasar esta investigação.

Para Moscovici, as representações sociais se tornam capazes de influenciar o comportamento do indivíduo singular inserido no todo, na coletividade. Esta teoria

vê o ser humano enquanto ele tenta conhecer e compreender as coisas que o circundam e tenta resolver os enigmas centrais de seu próprio nascimento, de sua existência corporal, suas humilhações, do céu que está acima dele, dos estados da mente de seus vizinhos e dos poderes que o dominam: enigmas que o ocupam e preocupam desde o berço e dos quais ele nunca pára de falar. (MOSCOVICI, 2015, p. 42).

A representação social do corpo se apresenta numa constante dinâmica, pois volta-se para o contexto onde estas representações ocorrem: nas relações sociais, nos sistemas de regulação, nas práticas cotidianas, nas ideologias.

Esta dinâmica se articula por meio de alguns dispositivos, a saber, a representação social entendida como rede de significados; a consideração da importância dos afetos; a definição e o papel dos grupos; os consensos e o dissensos, isto é, todo o discurso por trás das representações (ARRUDA, 2014).

Destacamos, no entanto, o papel do afeto na dinâmica das representações, permeando todos os demais dispositivos. Se algo nos toca, nos parece relevante ou ainda, nos representa, é porque é afetivo de alguma maneira. Identificar estes afetos, como eles se achegam, é imprescindível quando o que queremos desvelar é a percepção que temos de nós mesmos e do outro, quem ou o que nos influencia, os consensos e também os dissensos. Tudo isso dentro de um grupo homogêneo - de um determinado ponto de vista - mas heterogêneo em suas individualidades constituintes.

A linha das representações sociais vem sendo amplamente utilizada em várias áreas de pesquisa, inclusive na educação. Os resultados destas pesquisas evidenciam que enquanto instrumento teórico e metodológico, têm possibilitado o estudo da educação, permitindo o entendimento de construção e transformação dos processos de ensino e aprendizagem.

Sousa, Villas Bôas, Novaes (2014) corroboram com esta afirmativa ao apresentarem diversos estudos com aporte da teoria das representações sociais na área da educação, com apontamentos sobre a avaliação da aprendizagem, a construção identitária de docentes e discentes, a influência das questões afetivas no ensinar e aprender, a formação e o trabalho docente, os preconceitos e as discriminações.

É oportuno inserir uma experiência relatada por Moscovici (2015, p. 97) de um estudo que tratou das representações sociais do corpo. Nele notamos que tanto a Educação Física como a EPT podem ser contextualizadas. O estudo “mostrou que nossas percepções e concepções do corpo não eram mais adequadas à realidade que ia surgindo e que uma revolução importante era inevitável.” Analisando então as representações que os sujeitos tinham sobre o corpo, reconheceu que, “sob a influência dos movimentos de jovens, do movimento de libertação das mulheres e a

difusão da biodinâmica, etc., as maneiras de ver e experienciar o corpo foram transformadas radicalmente.”

Importante frisar que

existem diferentes sistemas de comunicação e conversação em níveis interpessoais, do mesmo modo que há difusão, propagação e propaganda em nível da ‘massa’; e que suas ‘regras’ ou lógica conformam essas representações sociais de maneiras específicas (MOSCOVICI, 2015, p. 373).

O autor ressalta ainda que “a propaganda faz muitas coisas na sociedade, a fim de manter e fortificar as representações sociais existentes - e também para criar novas representações sociais” (p. 369).

Para Saviani (2021) é social também a produção do saber. Ela ocorre no interior das relações sociais. E se o saber está sendo produzido socialmente, não existe saber acabado, ele é histórico. Esse entendimento pode ser exemplificado, à luz da Educação Física, com as palavras de Medina (2013, p. 52). O autor organiza sua argumentação em torno de um movimento corriqueiro realizado pelo corpo, o correr. Este ato não pode ser apreendido apenas em seu aspecto físico e biológico, e sim, interpretado em toda a sua essência.

O correr de uma criança não é o mesmo de um adulto, como o andar de uma mulher não é o mesmo de um homem. Da mesma maneira, o andar e o correr de um homem não são iguais ao de outro. O caminhar da pessoa de uma classe social carente não tem o mesmo significado do caminhar de alguém vindo de uma classe social mais favorecida.

Outra implicação das representações sociais diz respeito ao fator tempo. Elas são históricas na sua essência e influenciam o desenvolvimento do indivíduo desde o seu nascimento e durante toda sua existência. Portanto, interessa a mudança social, geralmente ocasionada pelas minorias que buscam inovações e melhorias no seu estilo de vida.

É a partir destes pressupostos, da adequação à realidade, do contexto histórico e cultural, da temporalidade, dos sistemas de comunicação, que apresentaremos a seguir como o corpo tem sido percebido, apropriado e tratado nas diversas relações sociais.

### 2.2.1 O corpo que eu sou, que eu vejo, que eu quero: incompletude, pertencimento e apropriação

O ser humano não é um ser onipresente. Ele está em um determinado lugar, em alguma situação, e antes de tudo, em um corpo. Por isso, consideramos o corpo não como uma caixa que guarda e protege nossos sistemas vitais, nem como um objeto responsável por realizar movimentos. Assumimos o corpo como um conjunto de experiências por meio das quais se forma e desenvolve o ser humano.

Para começar, não podemos categorizar o corpo como “completamente” natural. É através da apropriação de conhecimentos, comportamentos, atitudes e valores que este corpo se molda para pertencer a determinado contexto cultural, e acaba por transformar até mesmo os fatores biológicos.

“Sou o único a ser eu, para mim mesmo sou o único original da humanidade” (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 86). Sim, somos seres únicos biológica e culturalmente, mas é na relação com o outro que criamos nossa individualidade.

Daolio (1995, p. 25) utiliza o termo “inCORPOração” para referir-se à assimilação e apropriação dos valores, normas e costumes sociais, e ratificar a importância desse processo cultural que se instala no corpo do indivíduo. No mesmo sentido Lefevre e Lefevre (2009) referem-se a esse processo como uma “incompletude necessária” (p. 28), uma relação de consumo obrigatória entre o ser humano e a natureza a fim de que a humanidade exista. Aqui entende-se relação de consumo, não no sentido da compra e venda de mercadorias extraídas da natureza, e sim, no sentido de apropriar-se dela para atender as necessidades humanas, para fazer-se humano, e na mesma recíproca, manter na natureza as condições de existência da vida humana.

Dirigimos agora à percepção do visível e do invisível. Há um corpo que é visto - visível - e um que é sentido - invisível. E nenhum deles é inteiro ou completo, porque nos moldamos conforme reagimos ao ver, e somos afetados pela reação do outro ao nos ver. Ainda, nesse espaço entre o visível e o invisível, cabe discutirmos a integralidade do ser.

Merleau-Ponty (2014, p. 136) traz a seguinte metáfora:

o corpo sentido e o corpo que sente são como o direito e o avesso, ou ainda, como dois segmentos de um único percurso circular que, do alto, vai da



esquerda para a direita e, de baixo, da direita para a esquerda, constituindo, todavia, um único movimento em suas duas fases.

Isto para nos reafirmar a noção da incompletude, do constante movimento de incorporação daquilo que o corpo é testemunho.

Cabe retomar neste ponto o ser humano como corpo presente. Não importa onde e quando estiver, sempre será suscetível às influências externas, que determinam quem fomos, quem somos e quem pretendemos ser.

Em um ensaio escrito por Mauss (2017), o autor versa sobre as técnicas corporais, através das quais o indivíduo assimila símbolos e significados corporais aceitos em seu contexto. Trata-se destas técnicas como uma tecnologia sem instrumento, reforçando a ideia de essência, do lugar do indivíduo em suas múltiplas representações.

A começar pelo próprio significado da expressão, técnicas do corpo são “as maneiras como os homens, de sociedade a sociedade, de uma forma tradicional, sabem servir-se de seu corpo” (MAUSS, 2017, p. 421). Desta forma, entendemos que cada sociedade tem seus hábitos próprios. Aliás, o autor utiliza a expressão “*habitus*”, no sentido de que eles não variam “simplesmente com os indivíduos e suas imitações, variam sobretudo com as sociedades, as educações, as conveniências e as modas, os prestígios” (p. 425).

É possível traçar um paralelo entre as proposições de Merleau-Ponty (2014) e Mauss (2017), já que ambos utilizam de metáforas semelhantes para expressar o parecer de integralidade do ser humano. Mauss (2017), quando trata de movimentos do corpo, supõe um enorme aparato biológico e fisiológico, interdependente do psicológico e se pergunta: “Qual a espessura da roda de engrenagem psicológica?” (p. 441).

E ele mesmo responde:

O que posso vos dizer é que vejo aqui os fatos psicológicos como engrenagens e que não os vejo como causas, exceto nos momentos de criação ou de reforma. Os casos de invenção, de posição de princípios, são raros. Os casos de adaptação são de natureza psicológica individual. Mas geralmente são comandados pela educação, e no mínimo pelas circunstâncias da vida em comum, do convívio. (MAUSS, 2017, p. 442).

São vários os conceitos e expressões destacados neste subcapítulo. Corpo natural, inCORPOração, incompletude necessária, visível e invisível, técnicas do corpo. Mas afinal, onde está a essência? Na incompletude, somos experiências!

Nunca temos diante de nós puros indivíduos, geleiras de seres insecáveis, nem essências sem lugar e sem data, não que existam alhures, para além de nosso alcance, mas porque somos experiências, isto é, pensamentos que experimentam, atrás deles, o peso do espaço, do tempo, do próprio Ser que eles pensam. (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 116).

Podemos assim reafirmar que somos seres integrais, permanentemente incompletos, e que nosso desenvolvimento deriva de nossos convívios, construindo e reconstruindo um universo de representações em nossa omnilateralidade.

É notável que a noção de circularidade, engrenagem, incompletude, permeiam nosso discurso até aqui. Por meio desses percursos cíclicos o sujeito se refaz e produz continuamente a fim de satisfazer suas necessidades e prazeres. No entanto, alguns símbolos e influências externas forjam no corpo do indivíduo desejos alcançáveis através da submissão de si mesmo às exigências da produção e do consumo.

Quando mudam as condições materiais de existência do ser humano e as formas como são estabelecidas estas condições - meios de produção, relações de trabalho e de consumo - mudam também as ideias, concepções e conceitos. Não é uma reflexão tão difícil de se fazer! E o que vivenciamos hoje é que o corpo no trabalho é responsável pela produção de bens e serviços que venham a satisfazer necessidades não obrigatórias do seu próprio corpo, aquelas que lhe são sugeridas e até mesmo impostas.

Nessa linha de pensamento, seguimos com a ideia de Lefevre e Lefevre (2009), que trazem como exemplo, um simples espelho, produzido e difundido pelo ser humano. Este objeto provoca os sentimentos mais diversos, do prazer ao ódio de si mesmo. Um instrumento confeccionado pelo próprio indivíduo, para atender-lhe, e que acaba estabelecendo normas e padrões para si mesmo.

O corpo, suas concepções e relações, abarcando o sujeito em sua individualidade e também seu posicionamento nos grupos sociais, são significativamente influenciados pelo ambiente onde se inserem. As representações sociais se constroem diante de nossos olhos, na mídia, nos lugares públicos, através dos processos de comunicação que nunca acontecem sem alguma transformação (MOSCOVICI, 2015).

O corpo, este não pode ser reduzido aos aspectos físico e/ou biológico. Ele é também uma construção cultural, visto que pessoas diferentes utilizam seu corpo de formas diferentes (MAUSS, 2017). O corpo é uma realidade ontológica (MERLEAU-PONTY, 2014).

Nesse sentido, Mauss infere que toda expressão e prática corporal é tradicional, e não natural. Por mais natural que um gesto pareça ser, ele foi construído socialmente, não partiu do próprio fazer do indivíduo. Por isso o uso do corpo - e não tratamos aqui esse “uso” como se estivéssemos nos referindo a um objeto - difere entre os indivíduos. Merleau-Ponty não contraria essa noção de Mauss, mas destaca a dimensão individual do ser biológico onde se dão estas relações.

Há uma grande rede de sentidos e significados que não podem ser desvinculados do corpo físico. Stalybrass (2008) traz a memória como eixo central de sua obra. Ora se temos memória, é porque temos um corpo capaz de armazenar as nossas lembranças, transformando-as nestes sentidos e significados que carregamos conosco. O autor faz alusão a fatos ocorridos no século XIX, e narra que Karl Marx, quando se via em situação financeira delicada, penhorava suas melhores roupas. Nesse período, então, não podia frequentar a biblioteca de Londres, pois as roupas que usava não lhe conferiam status e direito de adentrar. Ao recuperar seu casaco na loja de penhores, voltava à biblioteca para realizar suas pesquisas (STALYBRASS, 2008)<sup>1</sup>.

Não por acaso que Marx e Engels em seu *Manifesto do Partido Comunista* (2015)<sup>2</sup>, publicado pela primeira vez em 1848, já diziam que “a burguesia cria um mundo à sua imagem” (p. 67). Ou seja, sempre houve e haverá uma elite, uma parcela da população, motivada pelo capitalismo e consumismo desenfreado, que tentará introduzir seus ideais de sociedade.

De que forma? Respondemos a esta pergunta usando as palavras dos mesmos autores: tentará através de vestes extravagantes envolver suas “verdades eternas” (p. 96) para aumentar a venda de sua mercadoria para o público.

---

<sup>1</sup> Livro que nos faz refletir sobre as complexas relações entre as coisas como objetos de uso, como objetos aos quais imprimimos nossas marcas, como objetos que carregam nossa memória, e as coisas como mercadorias (STALYBRASS, 2008).

<sup>2</sup> Fruto de articulações no movimento operário e de escritos dos autores, o *Manifesto* é o desdobramento útil e necessário da crítica dialética à teoria do valor-trabalho, entre outras. A mais-valia, o materialismo histórico e o socialismo são os três pontos básicos. Sua primeira publicação data de 1848.

Sobre tal pano de fundo, podemos inferir que vivemos sob a égide da disciplina do corpo e da regulação das populações por meio das práticas discursivas. Para Foucault (1997), estas práticas supõem um jogo de prescrições que determinam exclusões e escolhas, e ganham espaço nas instituições, em redes de transmissão e difusão, em áreas pedagógicas, em normas técnicas e de comportamento.

E assim, sob discursos de poder e de saber, a nossa sociedade contemporânea continua insinuando os modelos que deveríamos usar, e nos bombardeando com informações para doutrinar nossos corpos a alcançar padrões estéticos que são perseguidos como superiores, necessários, enfim, ideários de sucesso: corpo magro, corpo bonito, corpo forte, entre tantos outros estereótipos.

A mídia e a publicidade se utilizam da ortopedia social, forma de modelar cada indivíduo, seja fisicamente pelas aparências, pelas funções do corpo no trabalho ou como estratégia política e social (CASAQUI; HOFF, 2010). O termo ortopedia também é utilizado por Foucault (1997) para referir-se ao poder imposto sobre aquele(a) que é diferente, àquele(a) que não segue a norma.

Esse interesse crescente e permanente, no entanto, é sobre o “corpo-objeto”<sup>3</sup>, voraz consumidor do mercado capitalista, ou seja, o lugar do corpo está reduzido à sua mercadorização, à sua ingestão pelo consumismo e à sua forma de controle e dominação.

Afinal, a quem pertencem nosso corpo e nossa mente? Lefevre e Lefevre (2009) trazem algumas opções: pertencem à ciência/tecnologia e seus operadores cada vez mais especializados no ‘maquinário humano’ e em suas peças? Ao próprio indivíduo? Ou ao mercado, que domina ambos?

Essa tríade mantém uma forte relação, uma dependência, e é muito tênue o limite em que um acaba interferindo na existência e autoridade do outro. A filosofia do consumo e a urgência de suprir as necessidades - estas nem tão imediatas - passam a mascarar todas as complexas relações do ser humano e revelam o fetichismo existente entre o ser e a mercadoria, e como estes produtos são (im)postos ao indivíduo. Assim, instala-se o modelo vigente de busca aos padrões de perfeição a todo custo.

---

<sup>3</sup> Podemos nos referir ao termo *corpo-objeto* também como corpo produtivo, aquele que trabalha como produtor de mercadorias e desigualdades sociais, ele próprio como mercadoria. Na atual sociedade, o corpo do trabalhador é considerado produtivo à medida que produz e torna mais rentável o capital (SILVA, PIRES, MELO, 2010).

A exacerbação desse desejo da busca incessante e por vezes até desmedida do corpo perfeito, já tem denominação própria: corpolatria, motivada pela mídia e pelo individualismo acentuado que caracteriza a sociedade de consumo (LIMA, 2009). Outro conceito que podemos utilizar para definir essa preocupação exagerada com os cuidados corporais é o de “culto ao corpo”, promovido pela indústria capitalista (RIGONI; NUNES; FONSECA, 2017).

Em uma breve contextualização dos significados do corpo na cultura e as implicações para a Educação Física, Daolio (1995) coloca algumas questões, as quais convém destacar neste trabalho, visto que mesmo passadas mais de duas décadas, continuam atuais, mudando apenas o contexto histórico e cultural em que nos encontramos. As concepções de beleza são reelaboradas, os padrões corporais são modificados, e a totalidade do ser é deixada para trás.

[...] Como definir um corpo esbelto? Como definir um corpo bonito, ou um corpo atraente, ou um corpo consciente? Como saber se o corpo já chegou ao estágio de liberdade tão sonhado? O que dizer, então, de um corpo feminino flácido, gordo, considerado deselegante nos dias de hoje, mas que era, há não muito tempo, considerado sensual e inspirava pintores renomados? O que dizer do conceito de saúde, associado antigamente a um corpo robusto, até mesmo gordo, e atualmente relacionado a um corpo magro? (...) E o corpo já não tão jovem, sobre o qual são impostos uma série de “consertos” e “reparos” para parecer (não para ser) novo, tais como plásticas, cremes antirrugas, dietas rejuvenescedoras, ginásticas, esportes? Quem define esses atributos a respeito do corpo? Quem determina os critérios para se classificar o corpo num ou noutro grupo? (DAOLIO, 1995, p. 24-25).

E com as novas tecnologias, essas ideias de corpo perfeito e receitas milagrosas para obtê-lo se propagam em tamanha velocidade que o sujeito/corpo na maioria das vezes não possui o discernimento para decidir o que realmente é válido diante de tudo o que é posto. E é esse mesmo o objetivo deste mercado: consumir o público acrítico, alienado e tomado pelo capitalismo. A tecnologia torna-se um importante fabricante de opinião, e por que não dizer, um fabricante de corpos.

Há, nesta situação, o que Silva (2013) conceitua como “embasbacamento”. Atitude de pensamento acrítico em que o ser humano aposta na tecnologia o poder de transformar a vida das pessoas. Não se percebe que, embora a tecnologia seja responsável por muitos avanços e benefícios para nossa sociedade, ela gera domínio e exploração.

Eis um contraponto que pode ser traçado. Ao mesmo tempo em que a mídia, o mercado, a ciência, a tecnologia e até mesmo a política, exercem poder tanto sobre a individualidade humana, quanto sobre o corpo social, é necessário considerar o lado positivo desses mecanismos. Eles produzem saberes, multiplicam discursos verdadeiros, induzem formas de satisfazer as necessidades, e permitem ao próprio indivíduo ser gerador de poder (FOUCAULT, 1988).

A grande questão é que somos bastante informados, mas apenas quantitativamente. Não há criticidade. Pelo menos não no sentido de analisar uma perspectiva positiva do uso desses mecanismos para a obtenção de informação e sua relevância para a vida individual e coletiva. A crítica aparece como obsessão em opinar, em fazer-se notar ao mostrar que está atento à informação divulgada.

Se assumirmos uma postura crítica, chegaremos a um consenso com Souza Filho e Souza (2015, p. 4) de que “é preciso superar a visão do corpo como um objeto moldado pela tecnociência [...] e procurar resgatar os princípios das relações entre o homem, o corpo, a natureza e a cultura”.

Ao tratarmos deste resgate de princípios, o termo “consciência corporal” surge para sobrelevar a concepção midiática e consumista. Todavia, é regularmente utilizado, pelo senso comum “referindo-se [a] uma ideia equivocada de que ter consciência do próprio corpo é saber qual é a roupa mais adequada para ele, quais partes dele se pode exibir e quais partes se deve esconder” (RIGONI, NUNES e FONSECA, 2017, p. 140). Desta maneira, o indivíduo continua a refletir no espelho sua imagem sem identificar-se com ela e continua reproduzindo as imposições da sociedade.

Sabemos então que as representações que temos de nós mesmos e do outro são historicamente construídas. “Elas são formadas através de influências recíprocas, através de negociações implícitas no curso das conversações, onde as pessoas se orientam para modelos simbólicos, imagens e valores compartilhados específicos.” (MOSCOVICI, 2015, p. 208). Entre discursos, relações de poder, interações sociais, mídia, entre outros articuladores, os sujeitos vão orientando suas trajetórias em busca daquilo que consideram representações de si e da sua realidade.

A categoria *corpo* atingiu importante centralidade para diversos segmentos sociais, sejam eles o indivíduo, a ciência, a tecnologia, a indústria, o mercado, a sociedade no geral. O atual culto à aparência e a uma determinada forma física vem conquistando cada vez mais adeptos.

Ao sinalizar a forma como os sentidos de corpo e a centralidade da corporeidade humana se deslocam do século passado até a contemporaneidade, Casaqui e Hoff (2010, p. 45) argumentam que

os processos midiáticos e de consumo ganham destaque na forma como o corpo é tornado visível e transformado para melhor expressar as subjetividades instauradas nas superfícies da pele e como esse design do corpo serve às estratégias de divulgação de mercadorias pela publicidade comercial.

A constante exposição dos corpos na publicidade, na mídia e nas interações cotidianas vem associada à instauração de uma nova moralidade que, por trás da aparente liberdade, prega a conformidade a um determinado padrão estético (GOLDENBERG, 2011a).

Uma parcela da população que acaba sendo bastante persuadida pela ideologização da tecnologia e da mídia consumista e padronizadora são os(as) adolescentes. Esta etapa da vida é um tempo de mudanças corporais integrais, em sua totalidade existencial. Corpo dotado de sensibilidade, razão, percepção, criatividade, afetividade e sociabilidade (BATISTA, et al., 2014). Amostra que demanda atenção.

Mauss (2017) nos traz o conceito de imitação prestigiosa, e é nessa noção que visualizamos muitos jovens na atualidade. Segundo o autor, o indivíduo imita atos bem-sucedidos que ele viu ser efetuado por pessoas que, para ele, são sinônimos de sucesso e realização. É conveniente destacar que essa noção não é de todo ruim. Afinal, é a partir dos bons exemplos e das nossas relações sociais que construímos nossa identidade. No entanto, os retratos que são apresentados aos jovens, na maioria das vezes, promovem a falsa sensação da certeza do sucesso. Trata-se de adestrar o corpo e o comportamento daqueles que escapam da normatividade (FOUCAULT, 1997).

Tomemos como exemplo a rede social Facebook. O público jovem é consumidor ativo das informações ali difundidas, e esta rede sabiamente “utiliza um recurso visual altamente ‘educativo’: a imagem” (RIGONI, NUNES e FONSECA, 2017, p. 130).

A análise de uma imagem, diferente de um texto ou uma reportagem, é praticamente instantânea e as ideias são concebidas sem considerar a finalidade

daquela postagem. Essa é uma forma fácil e rápida de propagar modelos, padrões, e de “educar” para um corpo estético e intelectual categorizados como ideais.

Um estudo com temática similar a deste projeto foi conduzido por Souza Filho e Souza (2015). Alunos e alunas do EMI relataram o que pensam sobre o tema do corpo na atualidade como fonte de consumo, de prazer e de contestação da ordem social. As respostas levaram os autores a considerar que o processo educacional desenvolvido pelo componente curricular Educação Física tem contribuído para uma visão crítica dos alunos e alunas, visto que consoante aos relatos, os(as) jovens não se deixam levar pelos padrões dos estereótipos corporais vigentes.

Diante do exposto, qual visão de sujeito/corpo está sendo privilegiada na intervenção da Educação Física na educação profissional e tecnológica? Podemos fazer aqui um paralelo com Herold Júnior (2012, p. 19):

O corpo, antes visto apenas nos aspectos energéticos e entendido como um conjunto de alavancas, roldanas e motores (músculos), passaria a ser considerado o locus para a realização e utilização das informações e conhecimentos obtidos nas longas trajetórias educacionais formais e informais; nas situações em que tomadas de decisão estariam na dependência de rápidas análises, percepções aguçadas e atenção seletiva.

É fundamental hoje contextualizar o indivíduo, para tornar possível livrar-se das marcas de corporeidade determinadas social, política e economicamente na sociedade contemporânea. Vários são os movimentos que lutam hoje pelas questões raciais e de gênero, por exemplo. Goldenberg (2011a) procura refletir sobre a oposição entre o que é percebido como “normal” e o que é “desviante” em nossa sociedade, em relação aos papéis de gênero e a determinado modelo de corpo. A autora, que se dedica a entender a sociedade pela ótica da vida cotidiana, defende que todos nós, em algum momento, somos desviantes; é como diz o título de sua obra, *de perto ninguém é normal*. Acontece que reprimimos nossas vontades, desejos, nosso ser, em prol de certa normalidade.

Apesar disso, percebemos certa inquietação e algumas movimentações no sentido de que, ao mesmo tempo que temos nossos direitos sendo suprimidos, há uma mobilização em favor desses direitos emergindo dos mais diversos setores e classes. É a expressão de cada indivíduo sendo contextualizada dentro de sua própria história através do corpo que se manifesta.



Essas expressões e manifestações são frutos das representações sociais. Elas constituem a identidade, a percepção de si, o mercado, as características de uma pessoa ou de um grupo. Elas possuem um efeito socialmente criativo e construtivo (MOSCOVICI, 2015).

E se tratando do(a) jovem estudante do ensino médio, é necessário considerar que sua forma de se manifestar, dialogar, organizar e interagir com o mundo ao seu redor não pode ser ignorada. As propostas curriculares devem possibilitar aos estudantes o protagonismo, a criatividade e a autonomia durante o processo de construção identitária e de ensino e aprendizagem.

No currículo da Educação Física, mais especificamente no Ensino Médio Integrado, é imprescindível que as práticas estejam relacionadas com as questões de idade, gênero, raça, ao universo cognitivo, cultural, ético e social, e não apenas ao sistema motor do indivíduo. É essencial a construção de um conceito de atividade física que considera o ser humano concreto, incluído em um contexto histórico-social concreto, sujeito aos conflitos de classe, implicando assim a noção de totalidade. Mesmo porque, todas as relações atuais são medidas; o ser humano é medido, e em se tratando de atividade física, o indivíduo tomado pela corporeidade é reduzido a um percentual de gordura e ao perímetro de sua musculatura, conforme o seu próprio espelho e o espelho da sociedade que o reflete (LIMA, 2009).

Embora o público do ensino médio seja constituído quase em sua totalidade por adolescentes - que subjetivamente podemos dizer que ainda não têm uma vasta bagagem de experiências de vida - eles(as) trazem consigo marcas das vivências impressas em sua corporeidade. Se pedirmos a eles(as) para nos relatarem o que mais marcou a infância, é provável que muitos relatos sejam relacionados às suas práticas, brincadeiras, emoções sentidas que vão além de uma simples lembrança, mas que são expressadas pelo corpo, percebidas ali mesmo, durante suas falas.

Desse modo, percebemos que a Educação Física permite abraçar a história de vida dos(as) estudantes e levá-los a desenvolver sua tecnologia de si, mencionada por Foucault (1997, p. 112) como a “reflexão sobre os modos de vida, sobre as escolhas de existência, sobre o modo de regular a sua conduta, de se fixar a si mesmo fins e meios.”

Diante da inseparabilidade das questões antropológicas e sociológicas do corpo, e da influência da mídia como um modo privilegiado de governar os corpos numa perspectiva biológica e política, faz-se necessária nos planejamentos de ensino

e ementas da EPT, a presença da temática do corpo e suas relações e representações na educação, além dos valores e princípios culturais que influenciam os padrões corporais.

### 2.2.2 Traços e linhas dos estudos sobre o corpo

Apresentamos nesta subseção um estado da arte, visando averiguar como a temática da percepção corporal vem sendo abordada por pesquisadores e pesquisadoras brasileiros(as), e identificar se os sujeitos demonstram ter suas percepções corporais influenciadas por modelos e padrões estabelecidos pela sociedade. Constitui-se de uma reflexão teórica originada e motivada no contexto dos estudos de pós-graduação. Ao embarcarmos nessa jornada, sentimos-nos instigados a conhecer o que já havia sido escrito sobre o tema, a fim de trazer originalidade e relevância ao presente estudo.

De acordo com Gerhardt e Silveira (2009), no estado da arte expomos resumidamente as principais ideias já discutidas por outros autores e autoras que trataram do problema, levantando críticas e dúvidas, quando for o caso. Ainda, é possível utilizar-se deste método para explicar como uma nova pesquisa vai se diferenciar dos trabalhos já produzidos sobre o problema a ser investigado e no que vai contribuir para ampliar o conhecimento sobre o tema.

Nesse sentido, ao fazer este levantamento teórico, não estamos apenas mapeando estudos anteriores, mas analisando assuntos que convergem, as semelhanças e diferenças nas abordagens e aportes teóricos, métodos de pesquisa e grupos de sujeitos. Compreende-se, portanto, que

o processo de avaliação do material bibliográfico que o pesquisador encontra, lhe ensinará até onde outros investigadores têm chegado em seus esforços, os métodos empregados, as dificuldades que tiveram de enfrentar, o que pode ser ainda investigado etc. Ao mesmo tempo, irá avaliando seus recursos humanos e materiais, as possibilidades de realização de seu trabalho, a utilidade que os resultados alcançados podem emprestar a determinada área do saber e da ação. [...] A revisão permitirá descobrir as ligações do assunto que lhe interessa com outros problemas, o que, sem dúvida alguma, ampliará a visão sobre o tópico que se pretende estudar. (TRIVIÑOS, 1987, p. 100).

Nesse contexto, o presente levantamento teórico parte de alguns questionamentos: Qual é a percepção corporal dos(as) jovens? Quais os padrões de

beleza e normalidade impostos pela sociedade? A mídia, a tecnologia e o consumo são capazes de influenciar a percepção dos sujeitos? Como a Educação Física vem tratando o corpo em suas abordagens? Quais pesquisas foram e estão sendo desenvolvidas nesta temática?

Pretende-se analisar a abordagem em pesquisas acadêmicas da temática da percepção corporal e a influência da mídia e do mercado nessa percepção, buscando ratificar a relevância dos estudos sobre o tema, em especial, na Educação Física inserida na linha dos mestrados profissionais na área de ensino.

Para tal análise, foram selecionadas pesquisas no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) a partir de 2013, quando a Plataforma Sucupira foi criada, ampliando e facilitando o acesso às produções dos Programas de Pós-Graduação. Os termos utilizados na busca do painel de informações quantitativas foram “percepção do corpo” e “Educação Física”. Os resultados foram refinados pelos filtros: Grande Área do Conhecimento: Ciências da Saúde e Ciências Humanas; Área de Conhecimento: Educação e Educação Física; Área de Avaliação: Educação e Educação Física. Procurou-se eleger para esta análise ao menos uma pesquisa por ano, cujos títulos e palavras-chave se relacionam aos termos “corpo” e “educação física”, e ao contexto deste estudo de pós-graduação.

No período de 2010 a 2012, constam, da mesma forma, ao menos uma publicação ao ano, extraídas do Portal de Periódicos da CAPES. A busca foi feita pelos termos “corpo” e “educação física” contidos no título. Apresentamos assim, estudos realizados em um período de 10 anos.

Anterior a este período, apresentamos alguns estudos de notável relevância para esta pesquisa, pois apresentam temáticas semelhantes e aproximações em relação ao público alvo, abordagens e métodos. Cabe ressaltar que tais estudos são de autoria de pesquisadores que compõem o referencial teórico da pesquisa.

O estudo de Daolio (1992) propõe uma discussão sobre o trabalho de professores e professoras de Educação Física e as representações que eles(as) possuem sobre o corpo, considerando esse último como expressão da cultura, e os(as) professores(as) como agentes sociais que atuam sobre e através dos corpos de seus alunos e alunas. A discussão sobre a função do(a) professor(a) da escola e como estes consideram o corpo de seus alunos e alunas, levam o autor a sugerir que

a Educação Física escolar perceba as diferenças entre os(as) alunos(as), garantindo o direito de todos e todas à prática.

Missias-Moreira (2017) traz em seu estudo a representação corporal que o(a) docente tem de si mesmo. E assim como os(as) jovens estudantes e os(as) adolescentes, os(as) docentes também estão marcados pela necessidade de ver e fazer ser visto, e nessa interação compartilhada com o outro, constroem conhecimento e conteúdo de si, ensinam e aprendem mutuamente pelas conexões estabelecidas. As representações corporais são marcadas pela forte sensação de pertencimento ao grupo social e/ou profissional em que estão inseridos. Portanto as representações corporais dos(as) docentes são protagonistas em sua interação e integração. São maneiras de pensar, representar, construir, aparecer, determinar, agir, conhecer, reconstruir-se individualmente e coletivamente, aprender e ser na provisoriedade e na experimentação.

As representações do corpo pelos(as) docentes também se constituem objeto de estudo de Baruki (2016), mas a pesquisadora direciona atenções para as representações culturais que os(as) docentes de Educação Física (re)produzem sobre o corpo diferente, o corpo com alguma deficiência. A autora infere que as representações que o corpo docente tem em relação ao corpo diferente vagam entre: acolher este corpo - ainda que com olhar de piedade - até a normalização, quando se demonstra, mesmo que de maneira tênue, a vontade de que este corpo seja o mais próximo do que se considera dentro dos parâmetros. Para Freire e Faundez (1985), todo ato de ensinar e aprender, parte de perguntas essenciais. Ao fazermos pesquisa, estamos aprendendo, e temos como objetivo, ensinar. Portanto, são indispensáveis as perguntas. Baruki (2016, p. 140) faz algumas indagações fundamentais sobre a normalidade: quem define o que é verdadeiro? Que movimento é correto? Correto para quem? Que interesses estão presentes? Que relações de poder produziram determinada normalidade?

Fazendo esta reflexão, podemos esboçar um paralelo com a pesquisa de Siquara (2015), embora em etapas educacionais diferentes. A autora citada aponta que a escola ainda não desempenha com excelência o seu papel, haja visto que ainda há movimento de luta para a educação que inclui o corpo diferente. Além do exposto, Baruki (2016) mostrou em sua tese que as relações entre os corpos e identidades dentro do contexto do Curso de Educação Física também vêm desencadeando processos de mudança, provocando uma ruptura das representações hegemônicas.

No entanto, há um caminho ainda a se percorrer, porque lembremos, tais representações vêm incrustadas em um longo processo histórico e social, onde o corpo diferente era inclusive resignado à reclusão.

O pesquisador Fraga (2005) trata do governo dos corpos. Descreve como se constitui, contemporaneamente, o estilo de vida ativo como objeto de valor pleno na educação dos corpos, regulação da saúde e no governo de si. Além disso, fala sobre o exercício da informação, que ganha visibilidade como um modo privilegiado de governar os corpos numa perspectiva biológica e política. O autor utiliza o termo “maquinaria do agito” (p. 88) para falar sobre a movimentação da mídia e das ferramentas de informação no sentido de transmitir à população um chamado para o estilo de vida ativo e contra o sedentarismo. O que ele questiona é que, na verdade, as pessoas absorvem essas informações, mas nem ao certo sabem o que estão fazendo, se são saudáveis, o que é saúde.

Em outras pesquisas, tendo como tema o corpo, mas por sua vez, relacionado ao trabalho, Herold Júnior (2006; 2012) traz considerações sobre como as relações entre corpo e trabalho são vistas nas áreas de “Trabalho e Educação” e “Educação Física”. Refere-se também à forma como a modernidade pensa as questões do corpo a partir das questões do trabalho e as diferentes representações do corpo no trabalho a partir do capitalismo industrial, chegando na atualidade, que funde os estudos do corpo com os da inteligência. Enfatizamos a consideração do autor de que a inseparabilidade das questões antropológicas e sociológicas do corpo, das questões epistemológicas proporcionadas pela categoria trabalho, deve impulsionar a elaboração de mais estudos focados sobre os projetos educativos, a corporeidade e as transformações no mundo do trabalho. Supõe-se que a Educação Profissional e Tecnológica, que prima por uma educação humana integral e tem como um dos seus princípios o trabalho, pode oferecer um interessante espaço para esta tônica, o corpo pelo trabalho, no sentido de pensá-lo através das múltiplas relações estabelecidas no mundo do trabalho.

Em diversos estudos analisados, vemos que os autores e autoras comentam sobre a demanda de mais estudos nesta temática. Consideramos que seja porque, além de o tema não ser explorado, nossa sociedade muda muito rápido. Um estudo realizado há 10, ou até mesmo 5 anos atrás, revela dados daquele período, e provavelmente se for replicado hoje, alguns achados seriam diferentes.

Em um artigo sobre as representações sociais do corpo diante da grande preocupação com a estética corporal demonstrada por um grupo de adolescentes de classes populares, Braga, Molina e Figueiredo (2010) verificaram a ocorrência de opiniões voltadas para a normalidade e perfeição. A mídia tem um papel particularmente importante, veiculando ideias de interesse de mercado, caracterizando a nossa sociedade capitalista. Chamou atenção que o fato de os(as) adolescentes “pertencerem a uma classe socioeconômica menos favorecida não foi significativo a ponto de não desejarem ou estarem menos interessados em alcançar o padrão de beleza hegemônico” (p. 94). Embora os resultados da pesquisa não possam ser generalizados - e essa é uma das premissas que justificam a importância de novas pesquisas sobre a temática da percepção corporal em grupos, localidades e tempos distintos - é notável que a adolescência é uma etapa do desenvolvimento em que os sujeitos são fortemente influenciados.

A inovação tecnológica é muito bem vinda, na medida em que auxilia a propagação de instruções e informações. No entanto, os exageros e excessos daí provenientes são preocupantes e merecem atenção, como já mencionado em Fraga (2005), porque ao mesmo tempo em que favorecem a aquisição de novos conhecimentos, se tornam também uma aparelhagem de controle social.

O estudo de Silva, et. al (2011), aproxima-se da temática da percepção corporal, pois aponta a ausência de reflexão, por parte da Educação Física, sobre a constituição ontológica do indivíduo social quando o enfoque é dado ao corpo e ao movimento humano. Nota-se uma predominância de visão técnico-biológica e fragmentada de corpo, ligada principalmente à orientação para uma perspectiva técnica com fins físico-esportivos, para promoção de saúde ou para estética. Ementas de alguns cursos técnicos integrados ao nível médio vêm demonstrando uma tentativa de abordagem mais crítica e social da Educação Física em relação aos conteúdos e à integração destes com as demais áreas do conhecimento. Mas percebemos que ainda há um caminho longo a ser trilhado, visto que o tempo passa, os modelos educacionais sofrem modificações, mas a visão tecnicista da Educação Física e da utilização do corpo ainda são marcantes nos currículos Brasil afora.

A tese desenvolvida pela pesquisadora Zanella (2013) relata as memórias do trajeto formativo inscritas no corpo de acadêmicas do Curso de Pedagogia. Em seu método, interpreta o gesto como tradução do imaginário nas escrituras do corpo biográfico. E o corpo tido como um saber silenciado, mostra-se relevante para pensar

e projetar a educação de modo singular e plural. Em suas considerações finais, a autora cita algumas mudanças que ocorreram com as participantes da pesquisa, mesmo não sendo este o objetivo principal de análise: preocupação em relação à imagem do seu corpo; a importância de se trabalhar o corpo, promovendo uma reflexão sobre sua forma de agir; a necessidade de construir um equilíbrio entre corpo e mente, rompendo a supremacia do pensar sobre o agir; a necessidade de buscar outra forma de agir. Além disso, reafirma defender a tese de que a memória do corpo faz parte do trajeto formativo de cada pessoa, cujas experiências ficam registradas como uma escritura.

Atenta da mesma forma aos fenômenos do corpo nos cursos de graduação, Paiva (2019) refere-se ao entendimento do fenômeno corpo/corporeidade e da concepção dualista de corpo/mente nos discursos dos alunos e alunas concluintes de cursos de Licenciatura em Educação Física. A autora chega à conclusão de que ao final do curso de Licenciatura em Educação Física, os(as) alunos(as) demonstraram uma visão dualista da relação corpo/mente. Além disso, alguns compararam o corpo com máquinas, e enfatizaram a preocupação com movimentos e gestos técnicos. Por isso consideramos importante que sejam abordados os temas da percepção corporal, não só no ensino médio, mas em todos os níveis de educação, tanto com o objetivo da formação humana integral, como no sentido de propiciar uma melhor formação dos(as) profissionais que atuarão nas escolas.

Na dissertação apresentada por Silvestre (2013), houve a reflexão sobre as expressões de violência simbólica manifestadas por meio do bullying e cyberbullying como elementos definidores de padrões corporais. Focada no ambiente escolar, e mais especificamente nas aulas de Educação Física, teve como objetivo identificar que padrões corporais levam à ocorrência de atitudes violentas e discriminatórias, e por outro lado, como o bullying e o cyberbullying são motivadores para serem adotados certos padrões corporais. Segundo dados produzidos pela pesquisadora junto aos alunos e alunas do 9º Ano de uma escola pública, características definidas como gordo(a), magro(a), baixo(a), feições do rosto; tipo do cabelo; cor da pele; jeito de se expressar; uso de óculos de grau e condicionamento físico, são recorrentes nas falas ao abordarem o assunto das agressões; todas elas vinculadas aos padrões e percepções do corpo.

Cabe ressaltar que essa situação, bastante comum nas escolas, se estende para além deste escopo, como no ambiente de trabalho, nas universidades, entre

outros. Refletir junto com os(as) estudantes as percepções sobre o corpo pode ser uma aliada no combate a esse tipo de violência, tanto na escola como fora dela. É uma oportunidade também de apresentar aos alunos e alunas as relações existentes no mundo do trabalho, as questões históricas, sociais, culturais e de transformação produtiva que acabam por definir alguns pré-conceitos que temos hoje de que determinado tipo de trabalho ou função cabe à determinado grupo de indivíduos com características específicas, sejam elas físicas, estéticas, de gênero, etc., e a necessidade de suplantar essa ortopedia social.

O sofrimento causado pelo bullying e cyberbullying pode evoluir para problemas mais sérios. Para Fidelix (2013), programas de intervenção abordando as problemáticas sobre adolescência e imagem corporal precisam ser levados em consideração, a fim de, profilaticamente, evitar futuras patologias e transtornos relacionados à insatisfação com o corpo. Isso porque, por meio de pesquisa quantitativa, a autora aponta a alta taxa de prevalência de insatisfação com a imagem corporal em crianças e adolescentes, e a relação desta com características corporais específicas.

Cabe aos professores e professoras, e destacamos aqui aqueles(as) da área da Educação Física, o papel de discutir esses temas com os alunos e alunas, para reduzirmos a incidência desse descontentamento não só na adolescência, mas que se reflete posteriormente na vida adulta, como retratado por Fidelix (2013). O tema pode ser abordado por vários ângulos: quem dita os padrões; como se dão os processos produtivos da moda e da mídia; como debelar essas formas de poder; adoção de hábitos saudáveis visando a integralidade corpo e mente; são apenas alguns tópicos bem pontuais que permitem explorar este mundo da percepção corporal.

O estudo de Iannelli (2015) questiona de que forma o culto ao corpo e a ditadura da magreza na sociedade de consumo geram sofrimento psíquico em mulheres obesas. Explica ainda como os padrões de beleza foram produzidos historicamente e de que maneira se atualizam na cultura vigente e manifestam os aspectos sociais que potencializam a produção de sofrimento em mulheres obesas. Esta foi uma das poucas dissertações de Mestrado Profissional que encontramos com tema que se aproxima do nosso estudo, e ainda assim, pertence à área da psicologia e não da Educação Física.



Numa sociedade que padroniza e idolatra o corpo, pensamos como a escola se articula para atender a todas as “normalidades e diferenças”. Destacamos a pesquisa de Siquara (2015), que promove uma discussão da formação humana a partir da estética marxiana, instigando inspirações para ressignificar o papel da Educação Física, da escola e dos processos de inclusão. No primeiro eixo a pesquisadora, utilizando-se da conceituação da estética marxiana, traz o ser humano como ser omnilateral, que se constrói por si só, mas sempre nas suas relações com o outro e com a natureza. Do segundo eixo, ela extrai dois elementos: a especificidade da Educação Física escolar e a valorização da Educação Física. Se a formação do indivíduo se dá a partir das interações, destacamos a notoriedade da Educação Física escolar; um componente curricular que permite uma formação omnilateral, preocupado com o corpo físico e cognitivo, unitário, sem detrimientos entre um e outro.

E quando falamos de escola, segundo a autora, seria redundante utilizar o termo “inclusiva”, pois já se entende que a escola é lugar de diversidade de conhecimento e socialização. No entanto, se ainda vivenciamos movimentos de inserção de minorias, de uma luta pela inclusão, é porque em algum momento, a escola está deixando de cumprir seu papel.

Em consonância com Siquara (2015), apontamos desafios para o movimento educacional da sociedade contemporânea com o trabalho de Cinto (2016). Para ele, “a escola como parte dos processos de subjetivação contribui para a produção de um tipo de sujeito refém do mercado, sobretudo, quando incorpora os seus valores” (p. 149). Consideramos relevante essa colocação no sentido de pensar como os programas de Ensino Médio Integrado da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica estão estruturados, e mais especificamente, o componente curricular Educação Física, com vistas à superação de um modo de vida forjado pelas estruturas dominantes da sociedade.

Buscando apresentar o corpo no cotidiano da Educação Física do ensino médio, Coffani (2016) debruçou-se sobre a dinâmica curricular e pedagógica da Educação Física no ensino médio, imersa no todo escolar, como componente da formação educacional básica das juventudes, considerando os vínculos estabelecidos com as culturas juvenis, e ao mesmo tempo, produzindo culturas escolares, a partir do protagonismo dos(as) professores(as) e alunos(as), no cotidiano de escolas públicas e privada. Trata-se de uma pesquisa focada principalmente nas relações que se estabelecem dentro do ambiente escolar, levando em consideração a tríade corpo-

juventude-escola, apesar de considerar, com menor relevância, o cotidiano dos(as) alunos(as) fora da escola também. Na conclusão, Coffani (2016, p. 557) diz: “Neste trabalho perspectivamos apontamentos (in)conclusivos, por compartilharmos a compreensão de seres humanos inacabados”, ou seja, uma incompletude humana, e que, portanto, requer discussões que respeitem os tempos e lugares e as circunstâncias em que se processam as ações do ser humano.

Apresentamos ainda os estudos de Costa (2014), Nascimento (2018) e Balaguer (2019). Todos eles se ocupam da temática do corpo e da Educação Física no ensino médio. Costa (2014) trata de como assuntos ligados ao corpo são abordados por professores e professoras de Educação Física junto aos alunos(as) do Ensino Médio e até que ponto a estética corporal é uma preocupação no cotidiano discente, revelando o nível de importância dada pelos(as) adolescentes a seus corpos, no que tange à aparência física. Nascimento (2018) expõe o modo como os(as) adolescentes pensam o corpo, na perspectiva das representações sociais, em contextos como a Educação Física escolar e o Instagram. Balaguer (2019) apresenta quem são os sujeitos que integram o ensino médio da modalidade de ensino da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e as percepções e reflexões relacionadas ao corpo e às aulas de Educação Física na visão desses alunos e alunas.

É fato que todas as pesquisas apontam a relevância do tema, e como ele é atemporal. Passam-se os anos, mas as concepções, as influências e as formas de poder continuam a existir. Há outra questão em comum nestes estudos, ou melhor dizendo, há algo que não está presente em nenhum deles. Identificamos em grande parte das pesquisas sobre a temática da percepção corporal que não há intervenção após a produção de dados, seja em pesquisas acadêmicas ou profissionais.

Em nossas buscas, encontramos também um grande número de pesquisas acadêmicas e poucos estudos advindos de mestrados ou doutorados profissionais que abordem o tema do corpo sob uma perspectiva das representações sociais. E quando consideramos essa abordagem em estudos da área da Educação Física, a quantidade é ainda menor.

### 3 PERCURSO METODOLÓGICO

Nosso percurso metodológico é apresentado neste momento. Ele é como um mapa a nos guiar durante a pesquisa, e também, ajuda o(a) leitor(a) a situar-se em cada etapa. Esta é uma pesquisa de natureza aplicada, pois busca a solução de problemas por meio da aplicação prática de conhecimentos adquiridos e resulta em um produto educacional. A abordagem é qualitativa, que consiste em um conjunto de práticas materiais e interpretativas que posicionam o(a) pesquisador(a) em determinado contexto a fim de entender e interpretar os fenômenos e significados envolvidos. O contexto em questão nesta pesquisa foi, portanto, a Educação Física do Ensino Médio Integrado dos *campi* do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - IFRS.

Quanto ao objetivo, é uma pesquisa exploratória que tem como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias. Envolve levantamento bibliográfico e documental, entrevistas e análise de exemplos (VIANNA, 2013).

Em relação aos procedimentos, é uma pesquisa bibliográfica, desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. É também documental, com exploração de fontes documentais de segunda mão, que de alguma forma já foram relatadas ou explicadas (GIL, 2008).

A amostragem selecionada para esta pesquisa é classificada como não-probabilística, pois não apresenta fundamentação matemática ou estatística, dependendo unicamente de critérios da pesquisadora. Quanto ao tipo, é amostragem por acessibilidade ou conveniência. “O pesquisador seleciona os elementos a que tem acesso, admitindo que estes possam, de alguma forma, representar o universo. Aplica-se este tipo de amostragem em estudos exploratórios ou qualitativos” (GIL, 2008, p. 94).

Foram analisados as ementas e os objetivos do componente curricular Educação Física no EMI de cada *campus* do IFRS, a fim de verificar se, e como a temática relacionada ao corpo e suas relações está contida nestes documentos norteadores.

Dessa forma, foram selecionados dois *campi* do IFRS para esta pesquisa ser realizada, os quais serão nomeados como *campus A* e *campus B*. A escolha se deu em razão de as ementas do componente curricular Educação Física dos cursos de

Ensino Médio Integrado desses *campi* fornecerem subsídios para que a temática em questão pudesse ser desenvolvida, além da proposta de interdisciplinaridade presente no documento norteador. O quadro abaixo apresenta uma síntese dessa análise:

Quadro 2 - Contextualização do componente curricular Educação Física

<b>Contextualização</b>	<b>Campus A</b>	<b>Campus B</b>
Tempo de integralização do curso	3 anos	3 anos
Oferta da Educação Física	1º Ano e 2º Ano	Nos 3 anos do curso
Horas aulas anual	80	80
Aulas na semana	2	2
Pontos integradores	História; Filosofia; Introdução à Informática; Sociologia; Física; Biologia; Linguagem de Programação I.	Biologia; Língua Portuguesa; Sociologia; Filosofia; História; Geografia; Artes.

Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de PPC's dos cursos técnicos integrados ao ensino médio dos *campi* A e B do IFRS (2020).

Analizamos os projetos pedagógicos dos cursos do Ensino Médio Integrado do IFRS, no que se referem às propostas curriculares em Educação Física e a aproximação do componente curricular a alguns conceitos importantes quando tratamos de EPT, como a divisão de classes, a produção social do capitalismo e o mundo do trabalho.

No *campus A*, o componente curricular Educação Física traz como objetivo, compreender as distintas formas, objetivos e conceitos relacionadas às práticas corporais, identificando possibilidades para o lazer e a manutenção/recuperação da saúde, relacionando-os com o contexto social e com as informações provenientes da mídia, assumindo uma postura crítico-reflexiva frente às mesmas. Na ementa, conteúdos relacionados às práticas corporais e sociedade - violência, diferenças individuais e sociais, questões de gênero - e aos padrões de beleza, estética corporal, mídia e consumismo são relevantes para estudo.

Considerando o princípio da interdisciplinaridade, são apresentados os “pontos integradores”, que podem ser identificados por meio de conteúdos e estratégias metodológicas integradoras. Entre eles: filosofia - a questão do belo, da colonialidade do ser, dos padrões de beleza, a dicotomia corpo e mente; sociologia - tratando da influência na cultura corporal e classista na sociedade (esportes populares e de

elite/control social), da importância do culto ao corpo na sociedade moderna e o corpo como produção social, espiritual e simbólica no capitalismo; história - controle do tempo da disciplina do trabalho na era industrial.

No *campus B* a ementa traz no texto as representações sociais sobre a cultura corporal do movimento, práticas corporais e sociedade, práticas corporais como manifestações culturais, corpo e sociedade.

Com proposta semelhante ao *campus A*, o *campus B* apresenta as “áreas de integração”. Com a história e a sociologia, contemplam a influência da cultura corporal na sociedade e a importância do culto ao corpo nos dias atuais. A cultura do corpo como filosofia de vida vem agregada ao componente curricular Filosofia. A ginástica laboral e sua importância no mundo do trabalho fazem conexão com o Projeto de Estágio.

A amostra foi composta por dois professores de Educação Física, um de cada *campus*, responsáveis por ministrar as aulas do componente curricular.

O prosseguimento do estudo foi caracterizado como pesquisa de campo, que além do levantamento de dados bibliográficos e documentais, realizou coleta de informações junto aos investigados, utilizando como técnica de produção de dados a entrevista. “Pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles” (LAKATOS; MARCONI, 2003, p. 186).

Nesse momento, por intermédio de entrevista semiestruturada, buscamos compreender como os docentes conduzem a temática em questão nas suas aulas. Dessa forma, organizamos um roteiro com questões sobre o tema, não seguindo rigorosamente a ordem, e permitindo também que o entrevistado falasse livremente sobre assuntos que vão surgindo como desdobramentos do tema principal (GERHARDT; SILVEIRA, 2009).

Quão ricos podem ser esses momentos! Conversar com os professores foi como se estivéssemos assistindo a uma aula. Cada qual com suas características e métodos contribuiu muito para a efetivação desta dissertação. Além do que, alguns trechos da entrevista nos fizeram repensar a própria prática, fazendo com que várias passagens da trajetória profissional fossem lembradas.

A análise e interpretação de dados ocorreu por meio de análise de conteúdo, na modalidade análise temática, considerada apropriada para as investigações

qualitativas. A análise temática trabalha com a noção de tema, o qual está ligado a uma afirmação a respeito de determinado assunto, comporta um feixe de relações e pode ser graficamente representada por meio de uma palavra, frase ou resumo (MINAYO, 2014).

A lagarta passa pela fase de pupa e transforma-se em borboleta. Da mesma forma, nosso projeto de pesquisa evoluiu e apresentaremos, logo mais neste documento, o produto educacional resultante desse processo.

Utilizamos no decorrer destas linhas, várias vezes, o termo *metamorfose*. É ele que dá nome ao jogo. Utilizamos a metáfora da lagarta e da borboleta para criar um jogo educacional que trouxesse à tona reflexões acerca da percepção e das relações do corpo em nossa sociedade. É um convite à diversão, sem deixar de lado a finalidade educativa e formativa.

## 4 ANÁLISE DOS DADOS

### 4.1 Educação Física escolar: o corpo em discussão

Ao fazermos uma pesquisa sobre percepções e representações do corpo, que dizem respeito à diversidade dos indivíduos, atitudes, influências, consequências, fenômenos de si e do grupo social, consideramos importante explicar que a representação que identificamos nas análises poderá não ser a mesma do(a) leitor(a), pois as representações assumem sentidos conforme as interpretamos. Uma vez criada uma representação, ela adquire um significado próprio, circula, se encontra, atrai e repele, dando oportunidade ao surgimento de novas representações (MOSCOVICI, 2015). É por isso que pesquisar é um processo instigante. Sempre provoca novas indagações.

Existem diferentes representações e, a partir delas, individual ou coletivamente, os indivíduos atribuem sentidos de acordo com sua realidade. Assim, não pretendemos insinuar um escape das análises feitas, visto que são embasadas por um referencial teórico que permite fazê-las. Trata-se apenas de reiterar que quando pesquisamos o ser humano social, devemos lembrar que somos efêmeros, mutáveis. O que falamos e expressamos produzem significados, mas nada impede que se assumam novas posições a partir das reflexões já feitas. O discernimento e o entendimento do conhecimento, nesta perspectiva de análise das representações, são contextualizados socialmente. (PERMANADELI, 2014).

Creswell (2014) nos auxilia com os rumos da pesquisa. A começar pela lente interpretativa que vamos utilizar. Além disso, examinar a literatura sobre o tema e ter confiança em dizer que existe uma questão que precisa ser estudada. Por certo, o referencial teórico que adotamos e o estado da arte ratificaram a relevância do tema. Outro tópico expressivo é a ótica da cultura presente neste estudo, uma das características da pesquisa qualitativa. Ao definirmos estes pressupostos iniciais, seguimos as orientações do autor. Utilizamos perguntas de pesquisas abertas para conduzir a investigação, evitando ser o especialista que tem as melhores perguntas. Apropriamo-nos de uma variedade de fontes de dados, sem uma agenda do que esperávamos encontrar.

Esta pesquisa teve alguns contornos inesperados, afinal, a pandemia de COVID-19 comprometeu nossas observações e trabalho de campo. Mas essa

consciência de não contar com tudo previamente, fez aguçar nosso sentido aos pequenos detalhes, simples palavras, expressões, uma imagem na rede social, uma reportagem na televisão.

Antes de iniciar a produção de dados, obtivemos a autorização institucional para a realização da pesquisa nos *campi* selecionados, além da aprovação do projeto de pesquisa no Comitê de Ética em Pesquisa - CEP.

Elaboramos um roteiro com seis perguntas para entrevistar os professores. As entrevistas ocorreram de forma *on-line*, com a utilização da plataforma *Google Meet*. Cada professor foi entrevistado em momentos distintos.

Consideramos importante este registro porque, como mencionamos anteriormente, toda a pesquisa foi desenvolvida durante a pandemia da COVID-19, quando as aulas não aconteceram de forma presencial no IFRS desde o dia 16/03/2020, conforme Portaria nº 281, de 13 de março de 2020.

A entrevista com cada professor foi feita após contato prévio e agendamento de horários. Os participantes foram apresentados à pesquisadora no contexto da pesquisa, e de pronto, notamos o verdadeiro intuito de colaborar com o estudo. Logo eliminamos algumas limitações das entrevistas elencadas por Gil (2008): não houve falta de motivação dos entrevistados para responderem as perguntas que lhes foram feitas; nem tampouco influência exercida pelo aspecto pessoal e opiniões pessoais da entrevistadora sobre o entrevistado e suas respostas.

Para nomeá-los, usamos a ordem em que foram entrevistados. Apresentamos também a identidade profissional de cada um deles, como consta na Plataforma *Lattes*:

P1 - Mestre em Educação Física; Graduado em Educação Física pela Universidade da Região da Campanha.

P2 - Pós-doutor e Doutor em Educação nas Ciências; Mestre em Educação; Graduado em Educação Física e em Pedagogia.

Os relatos dos entrevistados que apresentamos são de gravações das entrevistas, e as falas coloquiais foram adequadas às normas da língua portuguesa.

Moscovici (2015, p. 53), ao referir-se às representações sociais, diz que elas “devem ser vistas como uma ‘atmosfera’ em relação ao indivíduo ou ao grupo”. Nesse sentido, entendemos que nesta dissertação é necessário produzir articulações, pois a atmosfera deste estudo comporta contextualizações de realidades distintas. Assim, os



dados produzidos foram articulados com o referencial teórico e a análise de documentos.

As falas destacadas a seguir, analisadas a partir do arcabouço teórico que norteia a dissertação, procuram dar visibilidade às implicações da Educação Física quando o assunto é a percepção do corpo. As unidades de análise foram definidas pelas vivências durante a pesquisa, em consonância com os autores e autoras escolhidos, cuja articulação proporcionou a elaboração desta dissertação.

Antes disso, consideramos importante recordar que a Educação Física sempre esteve contextualizada política, cultural e educacionalmente, marcada por diversas teorias e tendências. Da origem médica e militar à esportivização, da crítica ao paradigma da aptidão física e esportiva às abordagens críticas, a Educação Física passou por rupturas e desafios. Por certo é que o corpo e as práticas corporais sempre ocuparam posição central em seu desenvolvimento, sendo hoje o principal objeto de conhecimento a cultura corporal do movimento.

Entretanto, não se pode ignorar o fato de que o corpo sofre ações, intervenções, manipulações, a fim de ser adaptado ao processo de produção e reprodução da sociedade. Isso reflete diretamente na Educação Física escolar que, equivocadamente vista como um componente curricular exclusivamente prático, sente a necessidade de refletir a concepção de corpo, o uso e os significados deste para a sociedade contemporânea.

Bracht (1999, p. 83) nos traz esta questão com as seguintes palavras:

Outro ponto que se coloca como um desafio é fazer uma leitura adequada da “política do corpo” ou então de como o “corpo” aparece na atual dinâmica cultural, no sentido mais amplo, com suas intersecções sociais, principalmente na sua função de afirmar, confirmar e reconstruir [...] a hegemonia de um projeto histórico, bem como situar o papel da instituição educacional nesse processo.

No caso da política do corpo, “o grande fantasma é a ideia de um corpo social constituído pela universalidade das vontades” (FOUCAULT, 1979, p. 146). O fato é que somos regidos por um poder que monopoliza e padroniza as vontades, e a Educação Física escolar não escapa deste cerco. Mas por outro lado, tem em suas mãos outros poderes, entre eles, o de promover a crítica da realidade social, das ideologias, e o de ascender à visão fragmentada que se tem não só do corpo e da educação, mas do sistema social como um todo.

Dito isto, damos início à análise das categorias destacando que as representações possíveis são diversas. O que está aqui elencado representa o contexto e a argumentação das autoras imbuídas em seus estudos.

#### 4.2 Teoria e prática: contextualizar é preciso

O enunciado revela uma premissa básica desta dissertação, que é a contextualização. Temos o contexto das pesquisadoras; da Educação Física inserida no currículo da EPT; do corpo que é social e histórico. Os professores entrevistados também trazem em suas falas que a contextualização precisa estar presente nas aulas de Educação Física.

O já citado parágrafo 3º do Art. 26 da LDB contextualiza o componente curricular, indicando a Educação Física integrada à proposta pedagógica da escola, ajustando-se às faixas etárias e às condições da população escolar.

Os PPCs dos *campi* participantes desta pesquisa, da mesma forma, primam pela contextualização. Nas ementas da Educação Física do *Campus B* encontramos o texto “representações sociais sobre a cultura do movimento”. No *campus A*, o texto do objetivo geral nos dá essa noção:

Objetivo geral: Compreender as distintas formas, objetivos e conceitos relacionadas às práticas corporais, identificando possibilidades para o lazer e a manutenção/recuperação da saúde, **relacionando-os com o contexto social e com as informações provenientes da mídia**, assumindo uma postura crítico-reflexiva frente às mesmas. (*CAMPUS A*) (grifo nosso).

Trazemos essa informação para que se reestabeleça a relação entre teoria e prática na Educação Física, componente curricular, para muitos, ainda fadado por esta dicotomia e com a conotação de pouco valor pedagógico. Segundo o professor P1, “*não tem como trabalhar a prática sem a teoria assim como a teoria fica vazia sem a prática. Fica algo às vezes sem sentido para o aluno.*”

Conforme Sayão (2019), outros sentidos e significados para a atuação da Educação Física estão surgindo, visando preencher a lacuna entre teoria e prática, e também para destacar outras dimensões além da biológica. Os aspectos culturais, sociais e educacionais ganham destaque em detrimento da melhoria da aptidão física - esta continua presente, sem dúvida, porém, perde centralidade e importância. A prática de atividade física, o movimento, o esporte, passam a ser tratados por um viés

cultural, promovendo a ampliação e socialização dos conhecimentos proporcionados por essas manifestações.

Ao perguntarmos ao professor P2 sobre os fatores que possibilitam ou impedem a articulação entre teoria e prática no âmbito do ensino de Educação Física, ele disse que por muito tempo a teoria na Educação Física era relacionada a uma mera pesquisa sobre histórico ou regras, sem a devida problematização e contextualização. Havia ainda a visão punitiva da teoria, ou seja, a errônea ideia de punir a turma que fez bagunça com ausência da prática, sem acesso à quadra ou ao ginásio, culminando com a “cópia da teoria”. Nas palavras do professor, “[...] *uma teoria que nunca mais era utilizada para nada, ela ficava esquecida no caderno. O professor só olhava se você copiou para você ser liberado para a quadra.*”

Para o professor P2 o fator fundamental para a articulação entre teoria e prática, do ponto de vista metodológico, é a contextualização.

Se você vai fazer um trabalho, a contextualização precisa estar presente no teu trabalho. Quando a gente trabalha dessa forma, as contextualizações sincrônica, diacrônica e contemporânea se tornam fundamentais para realizar este trabalho.

O professor exemplifica ainda os tipos de contextualização e a maneira como as utiliza:

Eu procuro trabalhar com uma contextualização inicial sincrônica que se relaciona com a história, com a sociedade que originou, é a parte mais histórica, mas não só pensando no porque a prática corporal foi criada, mas todo aquele contexto com as informações possíveis que eu tenho. A segunda é uma contextualização diacrônica, e aí eu vou tentando recuperar um fio condutor dessa prática desde a sua criação ao longo do tempo. E por fim, a contextualização contemporânea que é como essa prática é vista hoje, e assim por diante.

Como lembra Medina (2013, p. 52), “as sinergias musculares que caracterizam fisiologicamente o movimento humano serão tanto mais ricas quanto mais trouxermem em si uma expressão significativa da própria vida.” Pode-se reiterar que a Educação Física do fazer pelo fazer não acresce em nada na formação dos alunos e alunas. A aprendizagem significativa pela cultura corporal do movimento depende da ampliação do conhecimento que se tem sobre determinada prática, para além dos muros da escola e do tempo presente.

Além disso, o professor P2 argumenta que

Tentando entrar nessa relação teoria e prática, eu diria que não se trata de transformar a EF num discurso sobre as coisas, se trata de articular e fundamentar as nossas ações em práticas e em teorias. Não tem como pensar elas separadamente, elas são um movimento orgânico, digamos assim.

Tal colocação nos faz refletir a própria prática profissional e também mostrou um alinhamento com o discurso dessa dissertação, quando nos propomos a analisar a percepção e representação do corpo de maneira ampliada, preocupando-se com os aspectos sociais e culturais, porém, sem perder de vista o escopo que motivou tal pesquisa: as aulas de Educação Física.

Entendemos as percepções e representações do corpo como uma temática atemporal, visto que é afetada por diversas formas de influência, estreitamente relacionadas com o período histórico vivido. Com Corbin, Courtine e Vigarello (2011, p. 12) pontuamos que “a história do corpo está apenas começando”. Sempre haverá o interesse sobre ele.

Por isso é importante pensarmos nas muitas formas de ver e sentir o corpo, e compreendermos que nenhum corpo é igual. O corpo que percebemos hoje, provavelmente não seria o mesmo há séculos atrás. Pensando bem, não é necessário ir tão longe. Uma década ou duas passadas já seriam suficientes para fazermos um bom comparativo. Salomão (2016, p. 44) compactua da mesma concepção, quando em suas considerações, diz que é pretensioso pensar que um trabalho sobre o corpo tenha fim. “O homem é seu corpo, está no mundo com ele. O corpo somos nós (ou é nosso).”

O professor P2, quando comenta sobre a dinâmica em suas aulas de Educação Física, fala sobre a contextualização contemporânea, e esta fala situa o corpo nas relações contemporâneas - proposta desta dissertação:

E aí na [contextualização] contemporânea entra muito fortemente o viés do corpo - não que as demais não entrem, mas eu não tenho elementos suficientes do ponto de vista sociológico ou cultural para compreender como o corpo era percebido na época em que o voleibol foi criado, na época das primeiras danças, por exemplo.

Há um pensar e um agir indissociáveis a ele, “já que lidar com um corpo é lidar com uma cultura, auxiliando de forma a (re)ligar o que está fragmentado e compartimentalizado” (SALOMÃO, 2016, p. 44). Contextualizar é preciso, já diz o título desta seção. Teoria e prática não devem ser entendidas como polos opostos, ratificam

esta afirmação os participantes dessa pesquisa. E quanto ao corpo na sociedade contemporânea, importa dar-lhe merecida atenção.

### **4.3 Objeto de ensino da Educação Física: cultura CORPOral do movimento**

Se há uma pergunta na Educação Física que frequentemente ecoa, é sobre para que ela serve. Ou ainda, o que ela ensina. Bem, por vezes nos sentimos até mesmo desconfortáveis ao ouvirmos esta pergunta, porque percebemos que a Educação Física ainda luta por espaço, sentido e significado, principalmente em relação aos espaços formais de ensino. Respondemos a estas indagações com Boscatto e Darido (2017, p. 100): “A Educação Física [...] é responsável por um conjunto de conhecimentos oriundos da cultura corporal que devem contribuir com a formação cidadã dos sujeitos em uma sociedade democrática.”

A expressão “CORPOral” apresentada no título desta seção, tem o mesmo objetivo da expressão “inCORPOração” utilizada por Daolio (1995). O autor lembra que o corpo é uma síntese da cultura, em razão de portar no seu modo de ser e de se movimentar, a natureza de sua individualidade e as marcas da sociedade. Assim, destacamos o corpo, elemento central da cultura corporal do movimento, que é o objeto de ensino da Educação Física.

Os desafios contemporâneos em instituições de ensino com culturas diferentes e corpos diferentes, convivendo entre situações econômicas e sociais distintas, batem na porta das aulas de Educação Física, e exigem deste componente curricular mais do que a prática e a aquisição de habilidades.

Por isto acreditamos que Moscovici (2015, p. 48), quando se refere às representações sociais, tem em suas palavras uma aproximação com o que consideramos fundamental para o entendimento da finalidade da Educação Física. Corporificar ideias “em experiências coletivas e interações em comportamento, que podem, com mais vantagem, ser comparadas a obras de arte do que a reações mecânicas.” Eis a magia da Educação Física. Utilizar-se do corpo, do movimento e de sua bagagem cultural, num processo contínuo de interações, para além do técnico e da repetição, extraindo de cada indivíduo o que de melhor ele tem. Lapidando-o não através de moldes, mas deixando seus traços e atributos transparecer, como uma singular obra de arte.

Dizemos isto porque, ao perguntar ao professor P1 durante a entrevista sobre como pensar a Educação Física em relação ao corpo na escola com adolescentes e jovens, ele respondeu:

Então valorizar todas as formas, todos os objetos da Educação Física, faz com que se possibilite aos seus alunos um entendimento muito maior do significado do corpo, que não é um corpo único. É um corpo seu, individual, mas que não está sozinho, está dentro de uma sociedade, está inserido em uma cultura, e precisa ser trabalhado de todas as formas, tanto em relação ao esporte, que é o grande objeto de estudo da Educação Física, mas as ginásticas, as lutas, todas as formas que possibilitem a cultura corporal se manifestar.

Da mesma forma, em termos de discurso sobre o corpo que é social, o professor P2 argumenta que *“infelizmente nós temos ainda a concepção sociocultural de que o corpo é algo instrumental e utilitarista. Hoje nós temos a indústria do corpo.”*

Tais afirmações reforçam o que Boscatto e Darido (2017) sugerem em um estudo sobre o currículo da Educação Física no EMI à EPT. “É importante que os estudantes vivenciem, pratiquem, discutam e, sobretudo, compreendam os aspectos socioculturais inerentes às práticas corporais.” A tematização crítica dos elementos que compõem a cultura corporal do movimento pode fornecer aos estudantes mais condições de compreender “as concepções de corpo, saúde e estética que a mídia propaga”, fornecendo subsídios para agirem com autonomia em seu cotidiano. (BOSCATTO, DARIDO, 2017, p. 103).

O professor P2 mostra-se preocupado com a mercadorização do corpo:

O corpo é um objeto, é fonte de prazer. Também é, mas não se resume a isso. Nós temos hoje todo esse movimento, esse bombardeio midiático, nós temos as redes sociais, as pessoas que demonstram uma vida que não existe e as pessoas que se movimentam pra isso.

O corpo virou comércio em todas as camadas sociais. Pensemos então em uma aula de Educação Física na rede pública de ensino. Temos ali uma diversidade de realidades. Quantas conexões podemos fazer a partir de uma prática de ginástica de conscientização corporal? Inúmeras! Alguns exemplos: as características físicas dos(as) praticantes naquele local; os padrões corporais para um(a) ginasta profissional; as roupas utilizadas; as possibilidades de acesso a locais de prática fora da escola; a exposição nas mídias; a prática em si, afinal, o movimento e o corpo são a base dessas reflexões.

O ser humano se apropria da cultura corporal dispondo sua intencionalidade para o lúdico, o artístico, o estético, que são representações, ideias, conceitos produzidos pela consciência social, mas que passam a ter uma significação individual. Esses significados passam a fazer parte da realidade da sua própria vida, do seu mundo e das suas motivações (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 41).

Assim, admitimos que proporcionar o maior número possível de experiências contextualizadas aos estudantes é a chave para uma Educação Física de sucesso.

Boscatto e Darido (2017) apontam que os conteúdos são elementos importantes na constituição do processo pedagógico, pois são responsáveis por dar visibilidade ao que é ensinado e aprendido em determinado contexto. No caso da Educação Física escolar, cujo objeto de conhecimento é a cultural corporal do movimento, os conteúdos são expressados pela prática de jogos, esportes, lutas ginásticas e atividades de aventura, além de outras práticas. Dessa forma, tratar os sentidos e significados individuais e coletivos

abrange a compreensão das relações de interdependência que jogo, esporte, ginástica e dança, ou outros temas que venham a compor um programa de Educação Física, têm com os grandes problemas sócio-políticos atuais como: ecologia, papéis sexuais, saúde pública, relações sociais do trabalho, preconceitos sociais, raciais, da deficiência, da velhice, distribuição do solo urbano, distribuição da renda, dívida externa e outros. A reflexão sobre esses problemas é necessária se existe a pretensão de possibilitar ao aluno da escola pública entender a realidade social interpretando-a e explicando-a a partir dos seus interesses de classe social. (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 42).

Podemos perceber na fala do professor P2 a questão de atribuir sentido e significado para a prática da Educação Física, enfatizando ainda o corpo nesse processo. *“Eu vejo que o corpo na EF é uma temática transversal a quase todos os conteúdos e conhecimentos.”*

E nessa dinâmica, o professor menciona como os estudantes do ensino médio estão atentos a todos esses atravessamentos possíveis na abordagem da cultura corporal do movimento: *“Essa galera do ensino médio é sensacional pra esse tipo de discussão. É impressionante!”*

Estas manifestações dos professores apresentam, sem dúvida, a vontade e a necessidade de ter a Educação Física reconhecida em sua relevância para a formação dos(as) estudantes no Ensino Médio Integrado. Apontam também que o corpo é a peça central da cultura corporal do movimento.

Só que a questão não se restringe a compreender o papel do corpo como instrumento para a realização de atividades físicas e esportivas. A forma como os(as) estudantes percebem e cultuam os corpos abre um leque de possibilidades de abordagem de temas específicos da Educação Física e também de temas transversais.

Recordamos um trecho de Goldenberg (2006, p. 118), no qual ela diz que o corpo é a verdadeira roupa, no sentido de que a exposição e o culto ao corpo estão latentes a ponto de que não são mais as roupas ou os acessórios que ditam a moda, “é o corpo que deve ser exibido, moldado, manipulado, trabalhado, costurado, enfeitado, escolhido, construído, produzido, imitado. É o corpo que entra e sai da moda”. E é este corpo que chega na escola.

Pensamos que é nestas situações: dialogando com diferentes corpos e realidades sociais e culturais, abrindo espaço para que, com suas representações, os alunos e alunas apropriem-se dos conteúdos da cultura corporal do movimento, que estaremos, por meio da Educação Física, atendendo as bases conceituais da EPT, provendo uma educação pautada na formação humana, vencendo a fragmentação do ensino e favorecendo o domínio dos conhecimentos científicos e tecnológicos.

Por isso, retomamos o ponto central da primeira sessão desta discussão, que é a contextualização como elo entre teoria e prática. Somamos a cultura corporal do movimento, que é o objeto de ensino da Educação Física; e a percepção, culto e exposição do corpo pelos alunos e alunas.

A partir desta compreensão, a fala do professor P2 exemplifica esse contexto: “*A ideia é sempre problematizar*”. Ao abordar qualquer conteúdo da cultura corporal do movimento, podemos contemplar o trabalho como princípio educativo e a politecnia. Como exemplo, o futebol. Essa prática vai muito além da expressão “rola a bola”. Rapidamente, citamos o jogo lazer e o profissional; a preparação e rotina de um atleta; os profissionais que fazem parte da equipe técnica; a indústria por trás das roupas e equipamentos esportivos; os patrocinadores; a mídia; inúmeros componentes do “espetáculo” futebol. Na atualidade, também nas palavras do professor P2 “*as redes sociais e os discursos que vem no bojo das postagens e das publicações*” rendem ótimas discussões, e aqui inserimos o corpo. Há uma grande exposição midiática, seja por parte dos(as) atletas famosos(as), ou de meros(as) desconhecidos(as) como nós. De que maneira essas informações afetam a construção social do indivíduo? Afinal, diz Moscovici (2015) que nossas



representações sobre algo são construídas, não estão prontas. Elas são elaboradas durante nossas comunicações.

Estamos cercados por informações, postagens e discursos nas mais diversas áreas, da psicologia, passando pela educação, até a política. Todos interessados no corpo - biológico e social. “De repente, curtir, moldar, cuidar do corpo passou a ser moda. Mil providências foram então tomadas e, claro, colocadas no mercado, para que essas mais ‘recentes necessidades’ das pessoas fossem atendidas.” (MEDINA, 2013, p. 36). Surgem inúmeros suportes, de roupas a medicamentos, de mídia especializada à disseminação de atividades físicas.

De repente, é preciso cuidar do corpo. É preciso tirar o excesso de gordura. É preciso melhorar o desempenho sexual. É preciso melhorar o visual. É preciso competir. É preciso, acima de tudo, vencer. Vencer no esporte e vencer na vida. Mas acontece que nunca perguntamos a nós mesmos o que é realmente vencer na vida (MEDINA, 2013, p. 37).

Todos esses discursos estão inseridos na cultura corporal do movimento, e compete à Educação Física cumprir sua função de contribuir com a formação necessária para a vida, ao exercício da cidadania e à compreensão do contexto cultural em que os sujeitos fazem parte, com o intuito de ajudar os(as) estudantes a discernir o que de fato lhes é útil para a transformação social e superação das condições sociais que embaraçam os seus projetos de vida (BOSCATTO, DARIDO, 2020).

É fundamental percebermos que a Educação Física, a cultura corporal do movimento e as representações do corpo apresentam-se com ampla possibilidade de serem debatidos de maneira transversal. De acordo com o contexto, o tempo e o espaço onde os processos educativos se desenvolvem, os conteúdos ora referidos apenas em movimentos e técnicas, ganham sentido e participam na formação humana integral dos(as) estudantes.

O professor P1 menciona a questão da formação, mas a dos(as) profissionais. Não podemos generalizar, mas muitos professores e professoras de Educação Física que estão atuando hoje tiveram uma formação fragmentada, voltada para a prática e, se não bastasse, a prática de apenas um ou dois objetos de ensino e de estudo da Educação Física. Se não houver, na formação continuada, uma oportunidade de abrir horizontes e ter um entendimento maior das dicotomias presentes na educação, -

teoria x prática no caso da Educação Física - o(a) profissional passa a levar isso para suas aulas, e o movimento corporal como simples técnica continua sendo propagado.

Não poderíamos deixar de encaminhar o final desta seção com uma fala do professor P2, a qual serviu como uma orientação para o arranjo das ideias nesta dissertação.

A minha temática é sobre a EF. Então é importante sempre manter o filtro de análise. Eu costumo dizer que os componentes curriculares são como janelas pela qual você olha para fora. Então se eu estiver num prédio com 20 janelas, se eu olhar para esta janela, vou olhar uma coisa, se olhar para outra, vou ver outra coisa, e assim por diante. Eu sempre procuro manter a especificidade da Educação Física, promovendo articulações com outros componentes quando possível e quando for interessante.

Pensamos numa Educação Física crítica, que vê os seus alunos e alunas como protagonistas da sua cultura corporal do movimento, disponível ao diálogo com os demais componentes curriculares dos espaços de ensino, mas que mantenha sua especificidade. Dessa forma, concluímos que a Educação Física pode contribuir com a temática das representações e percepções do corpo pelos(as) jovens nas mais variadas relações da sociedade.

#### **4.4 Corpo instrumental e utilitarista: reflexos do sistema**

No plano da Educação Física, é inevitável falar do corpo. A prática de atividades físicas e a cultura corporal do movimento abrem caminho para o corpo se expor, e as funções de ferramenta e de molde estético entram em cena.

A cultura na qual fomos educados(as) e estamos inseridos(as) infere que temos padrões e modelos a seguir em todas as esferas da nossa vida, mas em relação ao doutrinamento do corpo, o apelo é ainda maior.

Na hora em que se multiplicam os corpos virtuais, em que se aprofunda a exploração visual do ser vivo, [...] é mais que nunca necessário interrogar, experimentar o limite do ser humano: 'Meu corpo será sempre meu corpo?' (COURTINE, 2011, p. 12).

Entendemos então que esse questionamento sobre as formas de poder que impactam diretamente na maneira como gerenciam(os) o nosso corpo precisam estar presentes, especialmente nos espaços educacionais. Vale destacar que o debate sobre este tema deve estar embasado criticamente, no sentido de rompimento com

os modelos vigentes, pois sabemos que há uma estrutura de sistema que zela pela manutenção da estratificação de classes e das dualidades educacionais, socioeconômicas e culturais. Ou seja, a manutenção do controle do corpo social, e conseqüentemente, individual também.

Ao conversamos sobre qual concepção de corpo está sendo entendida e vivida pelos(as) adolescentes da atualidade, o professor P1 se manifesta:

Não tem como falar de corpo sem falar da relação entre corpo com o que é imposto para eles todos os dias, em todos os momentos, dentro de diversos meios de comunicação, sejam eles visuais, auditivos, por intermédio de vários elementos da cultura, seja no cinema, na música, etc.

A fala do professor P1 e o parágrafo anterior, onde falamos sobre o doutrinamento do corpo, nos reporta àquilo que o Coletivo de Autores (2012, p. 41) considera a expectativa da Educação Física escolar crítica: por meio da cultura corporal do movimento, contribuir para a afirmação dos interesses de classe das camadas populares, na medida em que desenvolve uma reflexão pedagógica sobre diversos valores, negando a dominação e submissão do indivíduo pelo próprio ser humano. E dessa forma, fortalecer a identidade de classe dos alunos e alunas em meio a prática social capitalista da qual são sujeitos históricos.

Essa identidade é condição objetiva para construção de sua consciência de classe e para o seu engajamento deliberado na luta organizada pela transformação estrutural da sociedade e pela conquista da hegemonia popular. (professor P1).

Isto se justifica ao pensarmos que os(as) jovens absorvem para si uma representação de corpo a qual não lhes pertence, pois está fora de suas realidades, principalmente financeira.

Quando o professor P2 revelou sua opinião sobre a percepção do corpo pelos(as) estudantes, confirmamos que a temática de nossa pesquisa seria relevante para aquele contexto, e provavelmente, esse juízo seja o mesmo para aqueles que têm os(as) adolescentes como público de suas práticas pedagógicas. *“Na maioria dos jovens que chegam à escola, ao ensino médio, é muito latente a concepção instrumental e utilitarista do corpo.”* E isso se deve às diversas formas utilizadas para a educação do corpo na sociedade do consumo e do capital. Nos dizem como o corpo deve se comportar, quais são as capacidades e habilidades que precisam estar bem desenvolvidas para um desempenho satisfatório em qualquer condição, além dos

quesitos estéticos. Todo esse controle do sistema vem disfarçado como cuidados com a saúde, o bem-estar, a qualidade de vida, e assim sendo, conforme Baptista (2013), a relação entre produção, reprodução e consumo é sustentada por esse enredo.

O professor P1 também expressa opinião semelhante:

Eu vejo essa concepção [de corpo] ainda fortemente ligada a padrões não só de beleza. O que é um padrão de beleza? O ponto de vista de alguém sobre o que é beleza. A beleza para quem tem um aspecto relacionado à dança é diferente daquela beleza para quem joga handebol, para quem pratica lutas, para quem gosta de atividades relacionadas à fisiculturismo. São padrões de beleza distintos, mas que são impostos, determinados, e os adolescentes ainda seguem muito isso.

A fala acima é elaborada em torno das especificidades da Educação Física. Mas se ampliarmos essa discussão sobre o que é beleza, cada mercado, cada instância de controle, cada geração, terá a sua definição sobre um padrão de beleza. De acordo com os interesses, o que é belo ou feio, tolerável ou intolerável, normal ou anormal, adequado ou inadequado em relação à estética corporal, é sugerido, e a quem atingir ou interessar, cabe a adequação (LEFEVRE, LEFEVRE, 2009).

Estamos falando aqui de concepções de corpo em uma sociedade fortemente marcada pelo consumo. O corpo utilitário é reflexo do sistema, programado para produzir e consumir. E os valores resultantes dessa dependência, apontam um discurso em que o belo (esteticamente) é sinônimo de bom (moralmente).

Quando reflito na minha prática profissional, relembro algumas situações e comentários ocorridos entre eu e meus alunos e alunas, que não estão na faixa etária desta pesquisa, mas já possuem representações de si e do outro e estão inseridos(as) cultural e historicamente na sociedade. Por várias vezes ouvi “a profe é magrinha”, “a profe consegue fazer bem-feito porque ela é magra”. Relacionam o padrão estético com o sucesso na realização de determinadas tarefas. “Profe, eu queria ter o cabelo igual ao seu!” O meu cabelo é comprido, loiro, estilo que há muito tempo caracteriza bonecas, princesas dos desenhos animados, capas de revista e celebridades. “Por que o seu nariz é grande?” Quando ouvi essa pergunta, pensei em responder “menti demais quando era criança”! Novamente a estética relacionada ao bom ou ruim, certo ou errado. Então conversamos sobre as características de cada um, o que é bonito e feio, de que maneira enxergamos o nosso corpo, etc. Enfim, todas as perguntas, respostas, afirmações, estão ligadas às representações construídas histórica e culturalmente, e que formam nossa identidade individual e social.

Talvez estas situações aconteçam com mais frequência nas aulas de Educação Física, pois neste momento o corpo está exposto em todas as suas faces: estética, cultural (trejeitos, posturas), instrumental (movimentos e técnicas), social e utilitarista (roupas, acessórios), entre outras.

O cunho predominantemente prático da Educação Física presume um corpo mecanizado, e este - assim como diz Michaud (2011, p. 547) em texto sobre o olhar e os espetáculos na história do corpo - “reflete a cultura do esporte e da ginástica, a racionalização do trabalho [...], as políticas de higiene das populações - e a política, numa palavra, com suas massas organizadas e seus desfiles.” É o corpo refletindo a máquina da sociedade.

No momento atual, mesmo com todo o movimento em favor da pluralidade e contra a discriminação e o preconceito, ainda existem muitos conflitos e pessoas que não “condizem” com as características pré-definidas que lhes permitam estabelecer relações além de seu círculo social. Baptista (2013) segue essa mesma linha de raciocínio, e argumenta que todas as relações sociais são definidas pelo modelo de cultura, e este, é determinado pelo modo de produção capitalista. Porém a cultura pouco atende as demandas da maior parte da população. Pelo contrário, mantém a lógica da alienação e do fetiche. Assim assistimos, principalmente nas classes menos favorecidas, os(as) jovens buscando uma realidade cultural descontextualizada de seu mundo, e a perspectiva de uma reestruturação e superação das atuais condições dão lugar à estagnação.

A juventude atual é doutrinação pela tecnologia, e o discurso que parece emanar de seus grupos é o de que quem tem acesso facilitado à tecnologia dispõe de maior participação e atuação na sociedade, enquanto aqueles(as) que não tem condições favoráveis de acesso estão restritos(as) ao seu pequeno círculo de relações. Não inferem, no entanto, que a tentativa acentuada de atender ao convite ofertado pelos recursos tecnológicos e midiáticos os tornam submissos. É o que alerta Silva (2015, p. 52):

Trata-se do jovem que concretiza a sua sociabilidade por meio de redes sociais que refazem o plano de seu cotidiano, de seu contato com o outro, de seu mundo mental, de sua percepção e, especialmente, por um processo vertiginoso de desenraizamento das tradições, de valores e do gosto. A vivência de tais condições conduz os jovens à produção e à adoção de novas culturas, que se materializam em seus corpos e são expressas por meio de suas atitudes e comportamentos.

O reflexo das redes de influência na maneira como os(as) estudantes percebem o corpo está presente na fala do professor P2, que considerou a relação entre as redes sociais, a indústria do corpo e os aspectos sociais, econômicos e culturais.

Então, o que será que esse menino estaria vendo nas suas redes sociais? No que ele estaria interessado? São questões bastante importantes de se pensar porque nós não podemos negligenciar o estudo ou a análise do corpo numa perspectiva sócio-econômica e cultural. Porque socioeconômica? Indústria do corpo, doenças que são também movidas pela indústria do corpo, anorexia, bulimia, muitas têm essa questão. E a vigorexia, que agora é a doença do cara que se sente fraco e quer ficar forte rapidamente. São elementos que temos que pensar.

Questionamentos pertinentes, sobre um tema amplo e complexo. Abordá-lo pode parecer simples, já que o corpo é central na cultura corporal do movimento. No entanto, passa despercebido, e por isso, nos dedicamos a criar um produto educacional com esse intuito, que será apresentado no decorrer desta dissertação.

#### **4.5 Educação Física de corpo inteiro**

A atuação da Educação Física na Educação Profissional e Tecnológica, pautada pela cultura corporal do movimento acompanha o sentido da ontologia do ser, levando em conta o imbricamento entre corpo, trabalho, aprendizagem e relações sociais emancipatórias.

A educação no geral, incluindo a Educação Física, vem passando por diversas mudanças e foi afetada pela dualidade estrutural, pelos posicionamentos políticos e estratégias de visibilidade. Convém tratarmos, portanto, de perspectivas de uma educação unitária, que para a Educação Física, poderíamos dizer, uma educação de corpo inteiro. Em Moura (2007) encontramos alguns pressupostos<sup>4</sup> que podem nortear a formação integral; entre eles, o ser humano como ser histórico-social, a interdisciplinaridade e a contextualização, todos abordados nesta discussão.

---

<sup>4</sup> Em um artigo sobre a dualidade histórica e perspectivas de integração entre a educação básica e educação profissional e tecnológica, o autor expressa alguns pressupostos que podem nortear a formação integral e contemplar de forma integrada a última etapa da educação básica e uma formação profissional. Dentre eles, os citados no corpo do texto são de maior relevância para este estudo.

Os cursos técnicos integrados ao ensino médio trazem essa proposta de educação omnilateral, de ensinar o sujeito a refletir sobre o mundo e a cultura do trabalho, além das relações sociais e saberes envolvidos nesse processo.

O ensino médio de nível técnico é constituído de componentes curriculares obrigatórios, acrescidos de uma parte diversificada, conforme características dos cursos ofertados. Entre estes componentes obrigatórios está inserida a Educação Física. Assim, é fundamental fazer essa ligação entre EPT, corpo e Educação Física.

Inicialmente, nos chama atenção o sentido etimológico da palavra escola: lugar do ócio, tempo livre. Isso porque quem frequentava a escola eram aqueles(as) que dispunham de tempo, que não precisavam trabalhar. Essa mesma origem têm as palavras ginástica e ginásio, que eram a prática e o local dos jogos e exercícios que eram praticados pelos que dispunham de ócio. A ginástica de quem trabalhava era a própria atividade laboral (SAVIANI, 2006; 2007).

Neste contexto propedêutico, a Educação Física chega às escolas e é atravessada por algumas tendências. No mesmo período a escola dualista conserva suas características, e a Educação Física mantém-se legitimada, até pouco tempo atrás, em uma prática apoiada no fazer.

Mesmo após o movimento de renovação da Educação Física e a promulgação de leis, a legitimidade de tal componente curricular ainda passa por algumas provas. Em um estudo recente sobre a contribuição da Educação Física para o ensino médio, através de fichas de avaliação, os alunos e alunas destacaram os objetivos pedagógicos que mais valorizavam neste componente curricular. Apesar do esforço dos(as) docentes em diversificar e ampliar os conteúdos de ensino, parte dos alunos e alunas, ao final do ano letivo, ainda demonstraram uma visão utilitarista ao apontarem a Educação Física como meio de manter ou obter saúde. Essa colocação é significativa, não resta dúvida, mas reflete também a “necessidade de conscientizar os estudantes de ‘para que, como e porque’ promover a saúde” (METZNER et al. 2017, p. 117). Dado que, se não houver essa conscientização, a saúde estará sendo mais associada à circulação de mercadorias do que aos benefícios que a prática de atividades físicas pode trazer. Precisamos pensar no corpo inteiro.

Nesse sentido, dialogamos com os professores sobre maneiras de abordar - em uma perspectiva de educação humana integral - a temática do corpo com os(as) estudantes que estão imersos numa sociedade midiática, de consumo e de desigualdades sociais.

Percebemos na fala dos professores que a diversidade de conteúdos e de relações curriculares é fundamental na tentativa de ofertar uma Educação Física que dê sentido e significado às suas práticas, e premissa para que esta pesquisa realize o seu propósito de contribuir para a formação omnilateral dos(as) estudantes do EMI frente a percepção do corpo nas relações contemporâneas.

Embora tenhamos utilizado diversas vezes neste texto o termo “educação integral” ou “formação integral”, enquanto concepção teórica constante nas bases conceituais da EPT, a fala do professor P2 expõe como há equívocos no entendimento deste termo, induzindo a percepção fragmentada do corpo e do componente curricular Educação Física.

Na verdade, peguei um certo ranço desse termo [integral], porque historicamente: “A EF é importante para quê? Para a educação integral”. Parece que alguns componentes curriculares alimentam a mente, e a EF alimenta o corpo. Há uma dissociação, uma visão cartesiana do corpo.

O professor P2 menciona então o termo “educação alargada”: *“Eu gosto de trabalhar uma educação alargada, é quanto eu posso ampliar a leitura de determinada prática corporal pelo viés, pelo filtro, pela janela em que estou olhando o mundo.”*

O trabalho com a educação integral/alargada está relacionado com a diversidade e a politecnicidade. Saviani (2007, p. 161) refere-se à politecnicidade na educação profissional como o “domínio dos fundamentos científicos das diferentes técnicas utilizadas na produção moderna”, ou seja, contrária à especialização como aprendizagem de um conhecimento e habilidade específicos. A fala do professor P2 compartilha dessa concepção, visto que, à Educação Física numa perspectiva “alargada”, cabe a tarefa de, por meio de seus objetos de estudo, articular-se com as diversas áreas do conhecimento, porém, sem perder suas especificidades (“filtros”, “janelas”), com o intuito de situar o(a) estudante - o corpo inteiro que se movimenta - nas relações do mundo do trabalho, do capital, do mercado, da cultura.

A presença do corpo é notada com maior intensidade nas aulas de Educação Física, e bem sabemos, cada qual com suas características. Um ambiente favorável ao diálogo e à discussão sobre as necessidades e preferências de cada um, permite a ruptura do pré-conceito que se tem sobre a prática de atividade física voltada ao desempenho e à classificação por rendimento. Por vezes, as próprias preferências ou afinidades do(a) professor(a) por um ou outro objeto de conhecimento acabam



reproduzindo a Educação Física tecnicista que, se comparada à atual organização social, mantém o aspecto da mecanização do trabalho, as dualidades e a estratificação de classes.

Assim, o professor P1 propõe que *“a amplitude de conteúdos e a possibilidade de diversificar, faz com que todos os corpos tenham possibilidades de fazer a prática da Educação Física.”*

A explanação do professor chama nossa atenção porque ratifica o que tem sido identificado em estudos sobre a Educação Física nos Institutos Federais em diversas regiões do país. Boscatto, et al. (2020), ao analisarem as ações didático-pedagógicas da Educação Física escolar no âmbito da EPT, apontam que a forma multidimensional como os conteúdos têm sido abordados deixa para trás alguns paradigmas apoiados no saber fazer, e contribui para a reflexão de temas que estão presentes no cotidiano dos(as) estudantes. Configura-se o terreno fértil que encontramos para a realização deste estudo, a possibilidade de incluirmos nas aulas de Educação Física a discussão sobre a percepção do corpo nas relações contemporâneas.

Diante do rumo tomado durante a conversa com o professor P2, pedimos a ele que colocasse sua opinião sobre a relação entre corpo, Educação Física e interdisciplinaridade.

Primeiramente, vou ser bem franco em dizer, eu ainda estou construindo melhores compreensões sobre o que eu vou dizer agora. Mas eu entendo o corpo como um eixo temático central e transversal do EMI, justamente porque estamos falando de formação técnico-profissional, e aí nós podemos entrar em debates conceituais. Eu não faço uma leitura pautada exclusivamente pelo viés marxista, mas eu entendo que sim, o corpo pode ser um elemento comum a praticamente todos os componentes curriculares. Vou usar o termo eixo temático, mas poderia ser outro. Mas o corpo pode ser pensado por várias perspectivas. O que é o corpo para a EF? Aí estão as janelas! Vê o corpo sociocultural ou somente biológico, ou os dois corpos? A biologia, a filosofia, como elas veem o corpo? Podemos tentar entender o corpo nesta perspectiva.

Pensando mais sobre a fala do professor P2 e nos reportando também à análise dos PPCs dos cursos, notamos que há coerência entre o discurso e o papel. Não nos coube neste trabalho investigar se na prática a interdisciplinaridade se efetiva. O fato é que esta triangulação ofereceu subsídios que nos permitiram alinhar o Produto Educacional aos programas do componente curricular Educação Física, contemplando os pontos integradores. Além do mais, pela “janela” da Educação

Física, compreender um corpo que é sociocultural, biológico, inteiro e comum a todas as áreas do conhecimento.

No campo da Educação Física crítica, compreendemos que os objetos de conhecimento e os conteúdos devem ser selecionados, organizados e sistematizados de forma que promovam a leitura da realidade do ambiente escolar e de todos os envolvidos no processo. Nas palavras de Saviani (2021, p. 65)

é o processo por meio do qual se selecionam, do conjunto do saber sistematizado, os elementos relevantes para o crescimento intelectual dos alunos e organizam-se esses elementos numa forma, numa sequência tal que possibilite a sua assimilação.

A consequente superação das concepções e práticas mecânicas e burocráticas permite aos alunos e alunas planejar soluções para romper as travas na relação com o próprio corpo, com o outro e com a sociedade contemporânea. Esta última, apesar de assim chamada, ainda não superou muitas convenções que dificultam à grande parte da população a possibilidade de transformação social.

Nesse sentido, o exemplo da seleção do conteúdo Ginástica na ementa da Educação Física escolar em todos os níveis de ensino. A partir da análise dos conhecimentos de que trata a Educação Física, a presença da ginástica

se faz legítima na medida em que permite ao aluno a interpretação subjetiva das atividades ginásticas, através de um espaço amplo de liberdade para vivenciar as próprias ações corporais. No sentido da compreensão das relações sociais, a ginástica promove a prática das ações em grupo onde, nas exercitações como "balançar juntos" ou "saltar com os companheiros", concretiza-se a "co-educação", entendida como forma particular de elaborar/praticar formas de ação comuns para os dois sexos, criando um espaço aberto à colaboração entre eles para a crítica ao "sexismo" socialmente imposto. (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 76).

É a este formato de abordagem dos conteúdos e de pensar o corpo que o professor P2 se refere quando dialogamos na direção da interdisciplinaridade e da Educação Física de corpo inteiro. Oportuniza *“desnaturalizar os sentidos naturalizados que o corpo adquire na contemporaneidade, e que esses jovens chegam à escola com essas concepções, chamaria até pré-concepções.”*

Enfim, como vimos, a presença do corpo é passível de diferentes representações, sempre carregadas de estigmas provenientes da cultura dominante e da visão cartesiana, que a grosso modo, nos divide entre corpo e mente. Por certo a Educação Física de corpo inteiro se configura como uma tentativa de aproximação:

entre corpo e mente; entre corpo e sociedade; entre componentes curriculares; entre Educação Física e Educação Profissional e Tecnológica.

#### 4.6 O jogo como elo entre Educação Física, corpo e EPT

Após pesquisa bibliográfica, produção e análise dos dados realizados, a criação do produto educacional *Metamorfose*, um jogo educacional de mesa complementa as etapas objetivadas neste estudo.

Utilizamos a classificação proposta por Carvalho (2022, p. 42) para situar o produto como um “jogo moderno”, destacando as seguintes características: inexistência de eliminação de jogadores(as); sistema de recompensa de pontos; duração controlada da partida; chances de vitória mantidas até o final, e ainda, incluímos a cooperação, onde todos os jogadores e jogadoras disputam a partida para alcançar juntos(as) o mesmo objetivo. Para o autor, essas características atribuem ao jogo de mesa um grande potencial pedagógico, pois se encaixa ao ambiente dos espaços de ensino, é passível de diversas temáticas e atende os mais variados públicos.

Quast (2022) também nos faz refletir sobre o por que usar jogos de mesa na educação, e argumenta que o jogo é lugar de produção de sentidos e significados. Outro fator citado pela autora embasa nossa proposta de desenvolvimento do jogo, quando se refere que ele pode ser “propiciador de experiências para o desenvolvimento do ser humano, para novas formas de participação na cultura, em diferentes práticas sociais e em variadas esferas de atividade” (p. 55).

As concepções acima alinham-se às de Huizinga, um dos grandes estudiosos da categoria “jogo”. Toda e qualquer atividade humana pode ser considerada um jogo. É no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. É um fenômeno cultural que se expressa na linguagem, na competição, no direito, na guerra, no conhecimento, na poesia, na filosofia, na arte, e em todos os tempos (HUIZINGA, 2019). Paremos para pensar em quantas expressões utilizamos a palavra “jogo”, nas mais variadas situações. Alguns exemplos: *nesta fase do jogo* - certo ponto de um processo; *jogo de empurra-empurra* - falta de tomada de decisão; *jogo limpo* - ser honesto; *entregar o jogo* - desistir; *jogo de palavras*; *virar o jogo*; *abrir o jogo*, etc. Enfim, percebemos como é algo presente na nossa vida.

No prefácio à obra de Huizinga, Leiden (1938) enfatiza que a antropologia e as ciências a ela ligadas têm, até hoje, prestado muito pouca atenção ao conceito de jogo e à importância fundamental do fator lúdico para a civilização. Estas concepções sobre o jogo justificam e embasam a escolha deste Produto Educacional, que pretende aliar a ludicidade do jogo aos processos de ensino e aprendizagem.

Convém contextualizarmos o Produto Educacional à luz dos dissensos e consensos. “O debate e o dissenso são passagens da dinâmica das representações sociais, a dinâmica em que elas se constroem, apoiadas no território comum para se diversificarem” (ARRUDA, 2014, p. 457). E o consenso é resultado de lutas de poder,

em um campo representacional aberto à controvérsia, fragmentação e negociação, cheio de incoerência, tensão e ambivalência, ainda que permeadas por uma realidade consensual, que oferece um pano de fundo de significados historicamente compartilhados sobre o qual acontecem as discussões e negociações. (ARRUDA, 2014, p. 457).

O jogo é capaz de promover uma atmosfera para que os consensos e dissensos tomem forma e as representações se reformulem, na medida em que situações e ambientes familiares e não-familiares exigem do participante a reflexão de suas vivências e experiências.

Em *Metamorfose* é possível viver aventuras inusitadas no papel do(a) personagem. Um mundo paralelo é revelado, nem sempre possível no nosso dia a dia. Todos os participantes contribuem com a história, cada um com seu personagem. Assim, ele dá vida ao personagem definindo suas características, realizando ações a fim de alcançar o objetivo do jogo (AMARAL, 2013).

A história tem o poder de transportar os(as) participantes para o mundo do jogo, e para Xexéo (2022), nos jogos que utilizam narrativas, é importante manter um alinhamento entre a fantasia e o objetivo pedagógico.

Em nossa proposta, *Metamorfose* mistura fantasia e realidade. Com um enredo inspirado no livro *A lagarta que sonhava voar*, de Sérgio Perez, o jogo é ambientado em uma floresta. Os jogadores e jogadoras, ao acordarem pela manhã, se deparam com algo inacreditável: foram transformados(as) em lagartas! E em um piscar de olhos foram parar em uma floresta, e ali, descubrem que deverão passar pelo processo de metamorfose, transformar-se em borboleta, e, se mostrarem sua evolução enquanto seres humanos também, poderão retornar ao mundo real.

Os(as) personagens são lagartas e borboletas com atributos e características específicas e que interagem conforme o desenrolar da partida. Durante o jogo, os jogadores e jogadoras retiram cartas que informam situações relacionadas às representações, imposições e padrões estabelecidos atualmente em relação a corpo e beleza, e precisarão encontrar soluções para resolver problemas e desafios que os(as) personagens encontrarem. O jogo é dirigido por um(a) narrador(a) - pode ser o(a) professor(a) regente ou os(as) próprios(as) alunos(as) - que conduzirá a partida seguindo uma sequência de narrativas.

A intenção de criar o referido jogo foi propor uma ferramenta de ensino que favoreça a discussão nas aulas de Educação Física de conceitos e significados que auxiliem os sujeitos a refletir criticamente sobre o cenário que se apresenta para o corpo nas mais variadas relações da sociedade.

Para Kaplún (2003), um material educativo é algo que proporciona mudança e enriquecimento em algum sentido. Ele sugere a elaboração deste material levando-se em conta os eixos conceitual, pedagógico e comunicacional. Podemos ainda complementar o eixo conceitual com a abordagem dos conteúdos segundo fatos, conceitos e princípios, procedimentos e atitudes, de acordo com Zabala (1998). Percebemos este Produto Educacional como um material que irá favorecer os sentidos: perceptivo - percepções sobre o corpo; afetivo - trazendo as relações pessoais sobre o tema; e atitudinal - como reagir frente a determinadas situações.

A investigação prévia é importante na construção do material educativo. O eixo conceitual foi construído com base em autores(as) e estudiosos(as) sobre o corpo e sua relação com os diversos segmentos da sociedade – escola, trabalho, mídia, ciência e tecnologia - não só da área da Educação Física, mas também da antropologia, sociologia e psicologia. Além disso, as informações que os sujeitos da pesquisa apresentaram na etapa de produção de dados foram primordiais.

Por eixo pedagógico, podemos definir como sendo o caminho percorrido desde a concepção do fato a ser abordado, até a devida utilização do material educativo que atenda aos objetivos aos quais se propôs. Assim, por meio de referencial teórico, estado da arte e produção de dados, elucidou-se uma situação, a de que os(as) jovens, mais especificamente em idade escolar, acabam sendo reféns de diversas formas de poder sobre o seu próprio corpo. Portanto, desenvolvemos uma ferramenta de ensino adequada para esta etapa escolar, mas que pode ser utilizada em outras modalidades e locais de ensino.

Do ponto de vista comunicacional, o formato de um produto educacional precisa ser muito bem pensado e trabalhado, porque é ele o responsável por atrelar os demais eixos e apresentar-se atraente para o público ao qual se destina.

A citação de Kaplún (2003, p. 54) sobre este eixo parece ter sido feita sob medida para este produto que desenvolvemos, um jogo de mesa educativo:

[...] uma grande criatividade, ou seja, uma grande capacidade de brincar. Jogos de palavras ou de imagens, jogos de sentido e sentimentos. Será preciso inventar histórias, criar personagens, inventar paisagens visuais ou sonoras. Será preciso compor canções, inventar brincadeiras, escrever cartas ou poemas. Será preciso animar-se a romper moldes para que a mensagem educativa não seja, uma vez mais, equivalente a um sermão impresso, ou a uma chatice audiovisual. Tudo isso sempre girando em torno ao nosso eixo pedagógico.

Como é de se imaginar, para que o produto educacional proposto tenha real utilidade, o eixo comunicacional demanda merecida atenção, e pensamos então em cada detalhe para atender os diversos públicos, perfis e necessidades.

Iniciamos a criação partindo de algumas problematizações. Diversos estudos apontam a necessidade de abordar esta temática com os(as) adolescentes, que são afetados(as) pelo apelo midiático para o consumo, que insinua modelos e traz padrões de corpos que são perseguidos como ideários de sucesso. Assim, nos perguntamos: pode a Educação Física contribuir com a discussão de temáticas relacionadas à percepção que os alunos e alunas do ensino médio têm sobre o corpo em sua totalidade, de modo a integrar-se com os ideais da EPT? Consideramos que sim. Por isso, apostamos no jogo como uma ferramenta pedagógica viável para abordar os conceitos de corpo e suas conexões com o outro, com a saúde, o lazer, o trabalho e o ambiente em que os(as) estudantes estão inseridos.

O componente curricular Educação Física faz parte da organização curricular dos cursos de ensino médio integrado dos Institutos Federais. Assim como a educação no geral perpassa por dualidades e dicotomias, a Educação Física não é diferente, e por vezes carrega a marca de ser uma disciplina prática em detrimento da teoria, voltada apenas para os gestos e movimentos.

No entanto, essas concepções aos poucos estão sendo removidas, e a visão fragmentada dá lugar à importância da Educação Física na formação humana integral, que atende à educação do corpo e da mente de forma unitária.

Esse corpo unitário, objeto de estudo e de trabalho da Educação Física, é o mesmo que realiza trabalho, que se relaciona e se comunica, que influencia e é

influenciado pela mídia, que é referência para estudos e pesquisas nas áreas da ciência e da tecnologia. Em suma, o corpo é o centro, o fio que entrelaça os princípios da Educação Profissional e Tecnológica.

O produto foi desenvolvido para os professores e professoras de Educação Física do Ensino Médio Integrado utilizarem com seus alunos e alunas. Como sugerido por Freire e Faundez (1985), foram empregados três conceitos importantes: a cultura, as diferenças e a tolerância. A aprendizagem se inicia ao descobrir-se e ao descobrir o outro. O nosso corpo e o corpo do outro carregam consigo cultura, linguagem e marcas existenciais. Faundez em seu diálogo com Freire diz que a primeira linguagem é a do corpo. Portanto é fundamental tolerar, aceitar a nós mesmos e o diferente de nós, sem julgamentos.

Algumas perguntas essenciais para promover o diálogo durante a utilização do produto: como aceitar o outro, se o que impera é o individualismo? Eu me aceito como eu sou? Porque o que está “fora do normal” é considerado errado? Afinal, o que é normal? De que forma os mais diversos setores da sociedade imprimem o poder sobre os nossos corpos?

As ideias propostas pelas pesquisadoras - com base no referencial teórico, na ementa do componente curricular Educação Física e seus pontos integradores com outras disciplinas - e aquelas propostas pelos professores ao participarem da pesquisa, mostraram a direção a trilhar na criação do produto educacional. Construimos não só um elo dialógico entre pesquisador, professor e referencial teórico. Revelamos a cotidianidade das interações vivenciadas pelos sujeitos, fundamentais para que possamos aproximar o produto à realidade concreta, o que lhe confere utilidade na ação pedagógica.

Oliveira (2022) aborda a importância da avaliação dos jogos educativos em relação às regras, conteúdo, linguagem, apresentação e jogabilidade, podendo esta ser realizada de diversas maneiras, e o método depende do objetivo do jogo, da mecânica e do público ao qual se destina. O material do Produto Educacional foi encaminhado aos participantes da pesquisa para que pudessem realizar a avaliação. Dos professores de Educação Física, um não retornou a avaliação. Também foram convidados(as) a conhecer e avaliar o material, profissionais da área de jogos e de ações afirmativas, inclusivas e de diversidade. Inicialmente conversamos de maneira remota onde pude apresentar o Produto Educacional, e depois foram convidado(as)s para, ao término da análise do material, preencher um formulário de

avaliação pelo Google Forms. Essa forma de avaliação foi definida devido a algumas consequências da pandemia de COVID-19, como o retorno tardio das instituições, que aconteceu no decorrer de 2022 e poderia acarretar no não cumprimento dos prazos estabelecidos para a conclusão do curso, além da preocupação em não interferir no processo de retomada do trabalho pelos docentes nessas instituições.



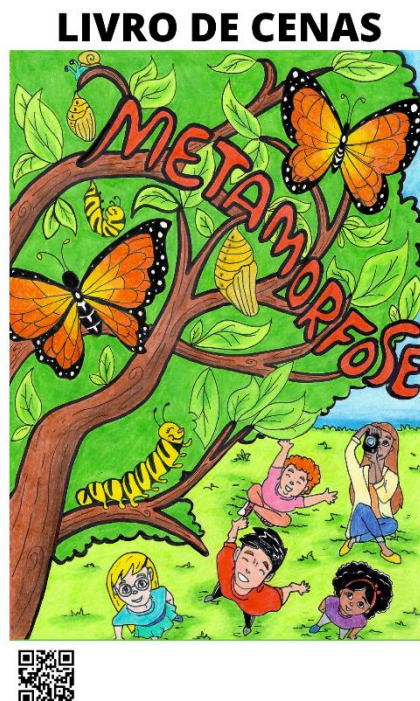
## 5 METAMORFOSE: UM JOGO EDUCACIONAL PARA TRATAR DAS QUESTÕES DO CORPO

O jogo “*Metamorfose*” foi criado para ser jogado em grupos, de preferência com o mesmo número de jogadores(as). Sugerimos quatro integrantes por grupo, ou cinco se um dos participantes fizer o papel de narrador(a) da história. No entanto, se houver um número maior ou menor de jogadores(as), o jogo ocorre sem prejuízos.

Uma partida leva em torno de 1 hora e 30 minutos. Mas consideramos importante os jogadores e jogadoras terem contato prévio com a dinâmica do jogo. Os(as) participantes iniciam o jogo como lagartas, passam pela fase de pupa, e por último, serão borboletas.

A história será narrada pelo(a) professor(a) ou por um dos jogadores de cada grupo. Quem tiver esta atribuição, utilizará o Livro de Cenas, onde consta toda a história do jogo. Além da narração de cenas, o livro traz orientações que vão sendo reveladas aos jogadores e jogadoras conforme o desenrolar da partida.

Figura 1 – Livro de cenas



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

No início da partida o(a) narrador(a) fará uma breve introdução para que os jogadores e jogadoras entrem no ambiente da aventura. O plano de fundo para esta

história é colocado sobre o espaço em que acontece o jogo. Ele retrata os(as) personagens, de lagartas a seres humanos, cada um com suas características convivendo em harmonia.

Figura 2 - Ambiente



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Neste momento, cada grupo e seus participantes já devem ter em mãos os materiais para o jogo, que são:

- Ficha de personagem;
- Peças dos personagens;
- Lápis e borracha;
- Plano de fundo para ambientação;
- Livro de cenas;
- Baralho de ações;
- Tabela de habilidades;
- Planilha de desfecho;
- 2 dados comuns de 6 faces.



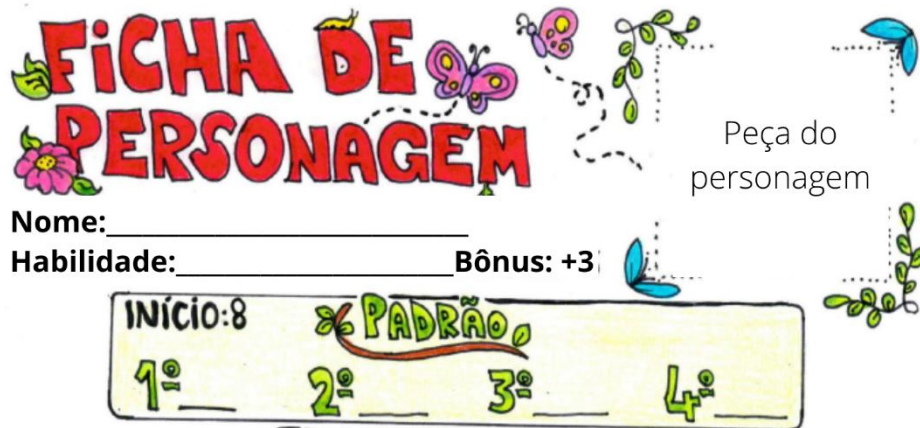
Figura 3 - Materiais de jogo



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Na ficha de personagem serão anotadas todas as informações do jogo, e cada jogador(a) deve ter a sua. A definição das características dos(as) personagens é parte importante deste jogo, pois é um momento de incentivo à criatividade e à reflexão, no qual o(a) jogador(a) pode também expressar muito a respeito de si mesmo. A ficha contém as seguintes partes: o nome, a imagem, a habilidade, o Padrão e as características.

Figura 4 - Ficha de personagem



TRAÇOS CARACTERÍSTICOS

Característica positiva (CP): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_  
 Característica negativa (CN): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	Vento	C7	C8
CP									
CN									

Fonte: Elaborada pela autora (2022).

O primeiro passo é a escolha do(a) personagem e do nome. O jogo possui dez peças de lagartas e dez peças de borboletas disponíveis para escolha. O jogo inicia com os(as) participantes representando lagartas, e no decorrer da partida passam pelo processo de metamorfose e transformam-se em borboletas. As peças são colocadas no canto superior direito da ficha, no local indicado.

Figura 5 - Peças dos personagens



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Nesta etapa os jogadores e jogadoras definem também a habilidade de cada um, conforme a tabela abaixo. Essa habilidade dará um bônus ao jogador quando realizar um teste relacionado.

Quadro 3 - Habilidades

<b>Nome da habilidade</b>	<b>Descrição da habilidade</b>
Corpo sarado	Dá um bônus +3 em testes de força
Tomada de decisão	Dá um bônus +3 em testes de autonomia
Aparência física satisfeita	Dá um bônus +3 em testes de autoestima
Levanta e dá a volta por cima	Dá um bônus +3 em testes de transformação

Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Seguindo a história, o(a) narrador(a) traz alguns questionamentos iniciais: o que define “beleza”? Quem diz o que é “belo”? A beleza da lagarta é inferior à da borboleta? Quais são as suas características?

Os jogadores e jogadoras definem então suas características e preenchem a ficha de personagem. Devem escolher uma característica física e uma de comportamento. Uma considerada positiva (CP) e outra, negativa (CN). Para definir o valor de cada uma, os(as) participantes devem rolar 2 dados de 6 faces. A pontuação máxima a ser anotada na ficha é 10. Estas informações devem ser preenchidas a lápis, pois mudanças podem ocorrer durante o jogo. As características são de livre escolha dos jogadores e jogadoras, mas é interessante que o(a) professor(a) os instigue a pensar em si mesmos para essa definição.

Para proporcionar aos alunos e alunas uma reflexão sobre a concepção de corpo e os padrões divulgados pela mídia, pelo mercado e pelas relações de consumo, este jogo leva em conta o posicionamento individual dos(as) participantes, e também a interação com o grupo. Afinal, assim se dão as nossas relações sociais: temos nossas percepções e convicções, mas sempre inseridos em um contexto social, histórico e cultural. Tomamos o cuidado de abordar esta temática de uma forma leve, prazerosa e divertida, características essenciais para que o jogo não perca uma de suas funções, que é divertir. Ao mesmo tempo: aprendizagem e diversão, fantasia e realidade. Estas ligações são apresentadas no enredo e representadas em cartas que, além da função de provocar reflexões, sistematizam o jogo.



O baralho é utilizado em todas as rodadas. Deve-se ter o cuidado para que sejam utilizados os baralhos corretos em cada etapa da metamorfose: lagarta, pupa e borboleta. A partir daqui inicia-se a 1ª fase. São quatro no total, e cada fase é dividida em cenas. Após a apresentação de cada cena os(as) jogadores(as) retiram uma carta do baralho e realizam a ação que é pedida. O(a) narrador(a) disponibiliza aos jogadores e jogadoras, nesta 1ª fase, o baralho das lagartas.

Figura 6 - Baralho de ações



Fonte: elaborada pela autora (2022).

Em cada fase o(a) narrador(a) é o responsável por auxiliar os(as) jogadores(as) e conferir se alteraram os marcadores em suas fichas. Os marcadores de características podem ir de 0 a 15. Quando as pontuações extremas são alcançadas, significa que aquela característica foi adquirida pelo(a) personagem e não pode mais ser modificada. Os seguintes resultados podem acontecer:

- CP = 0: uma característica positiva foi perdida. Isso pode prejudicar! Aumenta um ponto de Padrão.
- CP = 15: característica positiva adquirida! Diminui um ponto de Padrão.
- CN = 0: uma característica negativa é eliminada! Diminui um ponto de Padrão.

- CN = 15: característica negativa adquirida. Aumenta um ponto de Padrão.

Nestes casos, uma nova característica precisa ser escolhida. Como vimos, os marcadores das características interferem no Padrão, que determinará ao final do jogo, se os(as) jogadores(as) obtiveram sucesso em sua missão. É importante compreender esta relação! Os baralhos contêm uma carta de *Teste de conhecimentos*, que será utilizada ou não, de acordo com o interesse do(a) professor(a).

Para encerrar uma fase é feita a verificação de Padrão. Os(as) jogadores(as) analisam a modificação das suas características, utilizando a pontuação na última cena. Calculam a diferença entre CP e CN. O resultado definirá o marcador de Padrão.

O Padrão é o marcador principal, e o padrão idealizado corresponde à menor pontuação! A característica positiva é um marcador ideal, por isso, diminui o Padrão. Já a característica negativa é um marcador não satisfatório, por isso, aumenta o Padrão.

#### EXEMPLO 1:

No final da fase: CP = 6 CN = 1  $CP\ 6 - CN\ 1 = 5$

Diminuiremos 5 pontos no Padrão. Mas lembre-se: o Padrão ideal é 1, afinal, em algum momento iremos ceder aos apelos da mídia e do mercado, assim ele não pode zerar. Portanto, um jogador que tem Padrão 5, poderá descontar no máximo 4 pontos. O ponto que lhe sobra será distribuído para outro jogador, mostrando que estão juntos nessa e também, o desejo de que todos tenham autonomia e liberdade para assumirem o seu jeito de ser e estar na sociedade.

- Se na diferença a CN predominar, o Padrão aumenta. Se o Padrão alcançar 15 pontos, o mesmo acontece como na explicação anterior. O excedente será distribuído a outro jogador.

- Se a diferença for nula, o Padrão não se altera.

#### EXEMPLO 2:

No final da fase: CP = 7 CN = 8  $CN\ 8 - CP\ 7 = 1$

Aumento de 1 no Padrão, pois a CN prevaleceu no resultado.

Na 2ª fase o baralho das lagartas é substituído pelo das pupas, e no final desta fase, é feita a troca de personagem, quando as lagartas se transformam em

borboletas. Embora o jogo tenha uma sequência predefinida, é importante atentar-se à narrativa, pois alguns elementos surpresa são revelados no decorrer da história.

Na 3ª e 4ª fases o baralho utilizado é o das borboletas. Na etapa final, soma-se a pontuação de Padrão dos(as) jogadores(as) para saber o resultado do jogo. É possível ainda fazer uma média da pontuação de todos os grupos participantes, para que se chegue ao resultado final da turma. Para avaliar as conquistas alcançadas no processo de metamorfose, soma-se os pontos de Padrão do grupo. Depois é verificado na planilha de desfecho qual foi o resultado do jogo. O objetivo final é a evolução dos(as) personagens durante o processo de metamorfose, para que retornem ao mundo como seres humanos melhores, principalmente na maneira de ver e tratar o seu corpo e o do outro.

Figura 7 - Planilha de desfecho

### Planilha de desfecho

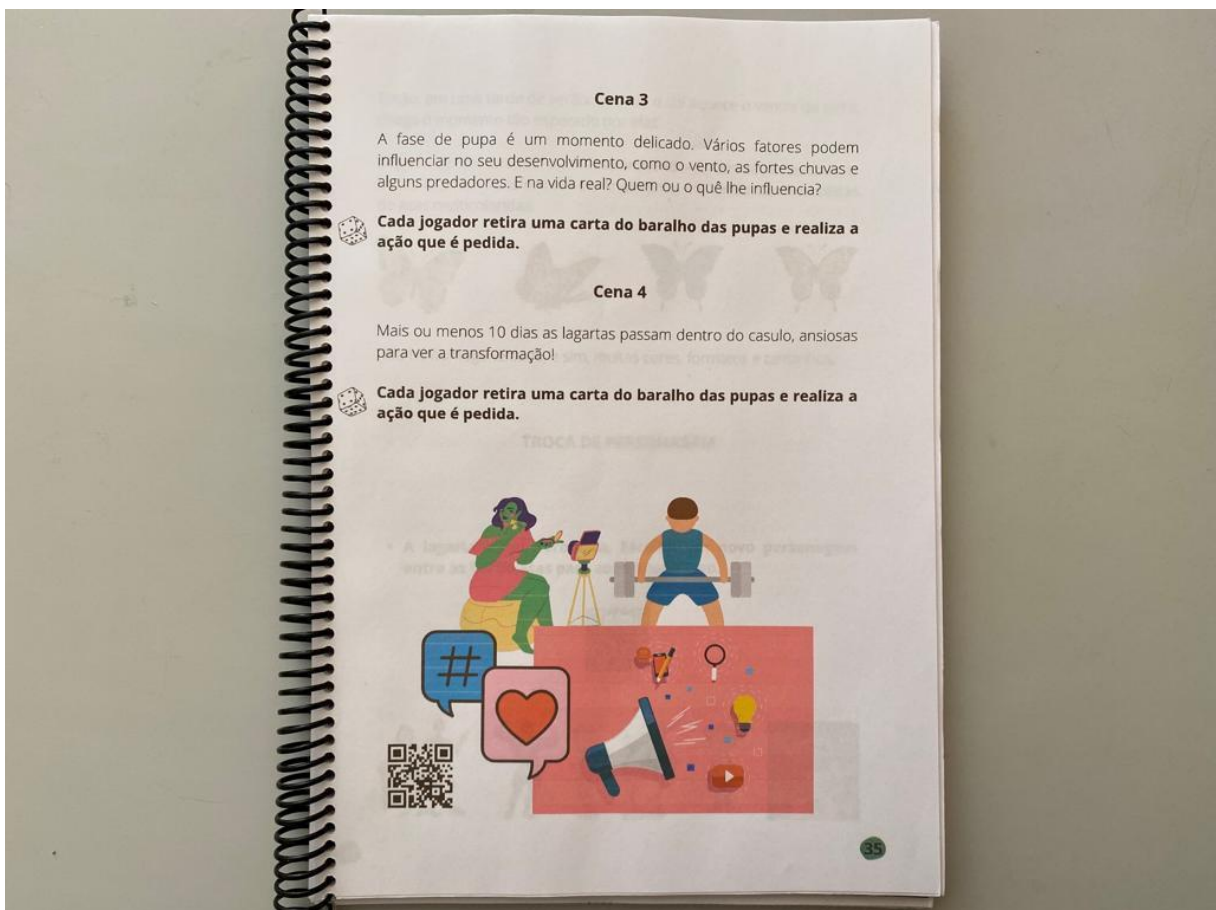
PONTUAÇÃO	RESULTADO
20 pontos ou menos	A atuação de vocês foi impecável! Um grande grupo com um objetivo em comum, mas composto por individualidades, fez uso das representações e da imaginação para compreender o mundo que o rodeia, a partir de uma história fantasiosa! Vocês analisaram as concepções, percepções e relações do corpo do indivíduo perante a sociedade. Contando com uma boa dose de sorte nos dados, e inteligência na tomada de algumas decisões, vocês alcançaram o objetivo: passaram pelo processo de metamorfose e podem retornar as suas vidas. Importante lembrar que o avanço da mídia consumista e padronizadora passa sobre vocês, adolescentes. Uma etapa da vida de muitas mudanças, inclusive corporais. Portanto, de volta ao mundo real, é sempre importante analisar os padrões impostos, valorizar e respeitar o seu corpo e o do outro.
Entre 21 e 40 pontos	A cultura na qual fomos educados e estamos inseridos nos sugere padrões e modelos a seguir em todas as esferas da nossa vida, principalmente em relação ao nosso corpo. Nos dizem como o corpo deve se comportar! Vocês tiveram uma ótima atuação, mas concluíram a jornada da metamorfose ainda com algumas incertezas e certa tendência a seguir modelos sem pensar se aquilo realmente é possível e válido para o estilo de vida que levam. Pensem nisso sempre!
41 pontos ou mais	Apesar de terem tentado, a atuação de vocês não foi tão boa quanto se esperava! Conseguiram voltar para o mundo real, afinal a metamorfose tem seu tempo certo para acontecer. Porém, muito ainda há que se pensar. Essa pontuação simboliza a concepção de corpo fortemente ligada a padrões, especialmente os de beleza, impostos e determinados. No momento atual, mesmo com todo o movimento em favor da pluralidade, ainda existe discriminação, preconceito e desrespeito em relação ao corpo do outro. Quem sabe, na próxima metamorfose, o resultado seja ainda melhor!





Pensando na acessibilidade do produto educacional e na diversidade de corpos que farão uso, este jogo foi criado para que todos(as) possam apropriar-se dele. O material explicativo e o livro de regras apresentam uma linguagem clara e simples. As fontes utilizadas são sem serifa, ou seja, fontes mais retas e limpas, sem detalhes que possam atrapalhar a leitura. O material é rico em cores, mas mantendo boa relação de contraste entre primeiro e segundo plano. Em cada página do material, incluindo os elementos do jogo, foram gerados QR Codes (Quick Response), códigos de barras que remetem para vídeos em Libras (Língua Brasileira de Sinais), com legenda e narração, para que pessoas com deficiências visuais e auditivas tenham acesso a todo conteúdo. Para usuários(as) que porventura utilizam leitor de tela, a versão em DOC também está disponível.

Figura 8 - QR Codes



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

O material explicativo do jogo contém quadros com *dicas práticas*, que auxiliam no entendimento e oferecem sugestões além do funcionamento básico do jogo. Situações de dúvida e estranhamento poderão surgir, e elas abrem portas para a

reflexão. Por isso, o jogo traz *quadros de reflexão*, que sugerem a intervenção do(a) professor(a) em determinados momentos para relacionar situações do jogo com o tema abordado. O papel do(a) professor(a) que conduz o jogo é abrir as portas para que os(as) jogadores(as) tragam para a partida as suas percepções. E que, tanto por meio da experiência imaginada, como pela vivência real, possam atentar-se às representações que têm sobre si, e as influências que os acometem. A ideia é que o jogo possa divertir, mas sem deixar de lado o cunho educativo.

Este recurso didático é destinado aos professores e professoras, para que seja utilizado nas aulas de Educação Física do Ensino Médio Integrado, fomentando o debate da temática da percepção do corpo nas relações da sociedade contemporânea. Isso não impede que educadores(as) e profissionais de outras áreas façam uso dele. Pelo contrário, a criação foi pensada para que este material possa ser utilizado em integração com outros componentes curriculares, faixas etárias e além dos muros da escola.

O encarte do produto educacional, com as orientações aos docentes, livro de regras e os links de acesso aos arquivos que permitem a impressão dos elementos do jogo ficará disponível na Plataforma EduCapes.

### **5.1 Da percepção do corpo às percepções do jogo**

Iniciamos esta análise com a avaliação do professor de Educação Física (P1). Em seguida, a avaliação do professor da área de jogos (P2). Apresentamos na sequência as contribuições de uma professora atuante em ações afirmativas, inclusivas e de diversidade (P3). Por último, os comentários sobre perguntas feitas a todos os participantes.

A primeira pergunta aos professores de Educação Física destinou-se a saber se costumam fazer uso de jogos, nas mais diversas classificações, em suas aulas. Como resposta, P1 nos informou que atualmente tem utilizado apenas jogos direcionados para a aprendizagem das questões ligadas à prática corporal. No que concerne à dimensão conceitual, tem lançado mão de estratégias didático-pedagógicas com ênfase na reflexão, criticidade e elaboração argumentativa sustentada na pesquisa como um princípio pedagógico.

Na próxima pergunta, questionamos os professores se o jogo poderia ser utilizado em suas aulas. Como resposta, o professor P1 informou que sim, e reiterou

que, considerando a perspectiva que tem trabalhado atualmente, “*seria uma ferramenta didático-pedagógica muito interessante para introdução, principalmente, da unidade didática ‘ginástica para a saúde’ (ginástica de condicionamento físico; exercício físico, aptidão física e saúde)*”, em que aborda o corpo com ênfase na perspectiva biológica e o tensiona com o conteúdo de cunho crítico-social “Padrões de beleza, estética corporal e mídia”, no primeiro ano do ensino médio. Adiciona ainda que

no segundo ano, a ênfase na discussão sobre o corpo é desenvolvida na perspectiva da dimensão social da saúde (abordagem multifatorial da saúde), e tensionada na perspectiva crítico-social com os “padrões de beleza, mídia, alimentação, saúde e problemas sociais associados” - uma espécie de aprofundamento do que foi trabalhado no primeiro ano.

Seguindo o formulário, perguntamos se o jogo pode facilitar, de alguma maneira, o processo de aprendizagem. O professor P1 respondeu que “*aparentemente sim, pois ele aborda temáticas por vezes bastante sensíveis, de maneira ‘leve’, porém, estimulando processos reflexivos.*”

Tanto a pesquisa como o Produto Educacional consideram a concepção de educação integral que baliza a oferta do EMI nos Institutos Federais, cuja função, seguindo Moura (2007, p. 20) é a

formação de cidadãos capazes de compreender a realidade social, econômica, política, cultural e do mundo do trabalho para nela inserir-se e atuar de forma ética e competente, técnica e politicamente, visando contribuir para a transformação da sociedade em função dos interesses sociais e coletivos.

Tendo em vista essa identidade educacional e a tentativa de incluir a temática da percepção do corpo nesse contexto, indagamos se o jogo é capaz de despertar o interesse do(a) aluno(a) e proporcionar reflexões sob essa perspectiva. O professor P1 afirmou que “*o jogo em si possui esse potencial, porém, a efetivação dessa premissa está diretamente associada à forma que o jogo será desenvolvido pelo professor.*” Para isso, considera

que seja interessante chamar a atenção para alguns dos pontos de reflexão descritos na parte inicial do material que explica o jogo. Caso contrário, se for deixado somente na "conta dos jogadores", pode não despertar reflexões mais densas e consistentes.

Ele disse que *“muitas vezes os jogadores se deixam levar apenas pelo viés lúdico, não tomando consciência do ‘movimento realizado’ e das temáticas evocadas na dinâmica de jogar o jogo.”*

É quando o(a) docente estimula essa tomada de consciência pelo(a) aluno(a) que a dinâmica do jogo vai ao encontro do entendimento de uma formação integrada e integral proposta por Moura (2007), e também, da contribuição da Educação Física escolar no processo de formação integral dos sujeitos segundo Bagnara e Boscatto (2022, p. 50).

Por isso, neste momento consideramos pertinente elucidar os pressupostos de Moura (2007, p. 27), pois são base e referência para os estudos em EPT, para em seguida, contextualizar a Educação Física e o produto educacional. Para o autor, a formação deve permitir aos sujeitos:

- a) Conhecer e utilizar as formas contemporâneas de linguagem, com vistas ao exercício da cidadania [...] incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico;
- b) Compreender a sociedade, sua gênese e transformação e os múltiplos fatores que nela intervêm, como produtos da ação humana e do seu papel como agente social;
- c) Ler, articular e interpretar símbolos e códigos em diferentes linguagens e representações, estabelecendo estratégias de solução e articulando os conhecimentos das várias ciências e outros campos do saber [...].

No jogo, os(as) estudantes refletem sobre seus posicionamentos e ações, utilizam suas representações do “eu” e da sociedade, tem a oportunidade de interagir com textos, imagens, movimentos, transitar entre o real e o simbólico, e assim, desenvolverem-se de maneira ética, crítica, social e intelectual.

Para Bagnara e Boscatto (2022, p. 50), a Educação Física pode ser capaz de qualificar “experiências de mundo”, que são, entre elas, corporais, estéticas, éticas, políticas e epistemológicas. Nesse sentido, em cada carta retirada pelos jogadores e jogadoras, há uma reflexão possível que remete para estas experiências. Em uma destas situações, as lagartas, dentro de seus casulos, preparando-se para uma nova fase como borboletas, interagem e, refletem como será a nova vida após a metamorfose. Decidem então que, quando voltarem à vida real, organizarão um

projeto na escola sobre a influência da mídia e do mercado na vida das pessoas. Podemos atrelar esta jogada às experiências estéticas e políticas dos(as) estudantes. Em outra carta, o(a) jogador(a) é levado(a) a refletir se alguma vez praticou bullying com os(as) colegas nas aulas de Educação Física por causa do corpo deles(as). Esta ação, por sua vez, aproxima-se das experiências corporais e éticas.

O jogo como recurso pedagógico por vezes é visto com desdém, por estar relacionado à brincadeira ou distração, sem cunho educativo. No entanto, entendemos que, se utilizado com intencionalidade, o jogo desenvolvido em muito aproxima-se com a contribuição para a formação integral, no sentido em que apontam Bagnara e Boscatto (2022, p. 50), de “oportunizar aos estudantes realizar uma leitura crítica do mundo que os cerca, em diferentes tempos, espaços e dimensões da vida humana”. Nesta aventura, realidade e fantasia, fases e corpos diferentes permitem essa leitura crítica sob diversas perspectivas.

Em pergunta sobre a interdisciplinaridade, o professor P1 considerou que o jogo pode ser trabalhado de maneira interdisciplinar, dizendo que “*ao analisar os conteúdos descritos no jogo foi possível perceber aproximações com outros componentes, como, por exemplo, sociologia, biologia, filosofia, artes, etc.*”

No que concerne à interdisciplinaridade na Educação Profissional e Tecnológica, Moura (2007, p. 24) afirma que ela realmente acontece “quando o indivíduo analisa um objeto a partir do conhecimento das diferentes disciplinas, sem perder de vista métodos, objetivos e autonomia próprios de cada uma delas.” Identificamos uma relação próxima desta citação com as falas dos participantes que expusemos na sessão 4.2 desta dissertação, onde disseram abordar a temática do corpo pela “janela” da Educação Física e promovendo articulações com outros campos sempre que interessante e possível. O jogo *Metamorfose* foi criado nesta perspectiva. Sob o viés da Educação Física, porém, ciente de que cada campo do conhecimento tem suas especificidades e limitações e, portanto, outros componentes curriculares podem apropriar-se dele e deixar suas contribuições.

Na questão seguinte, perguntamos se o jogo possibilita aplicar conteúdos abordados pelo professor em sala de aula. O participante P1 disse que sim, pois trabalha esses conteúdos. Porém, reitera que, “*considerando a estruturação e a ênfase das temáticas que abordo em minhas unidades didáticas, seria utilizado para introduzir a temática, como uma espécie de mobilizador/motivador para o conteúdo.*”

Em um artigo sobre materiais educativos, Kaplún (2003, p. 46) adverte que estes não são apenas um objeto, e que devem ter por finalidade facilitar o processo de aprendizagem, provendo o enriquecimento das experiências educativas em diversos sentidos, seja conceitual, afetivo, de habilidades ou atitudes. Com esse aporte, entendemos que o jogo criado enfatiza o sentido afetivo. O ato de jogar está presente nas nossas relações sociais e culturais e remete à sensação de bem estar, de alegria e motivação, por isso nos é afetivo. E quando atrelado ao eixo pedagógico, mobiliza o sujeito para a aprendizagem, convergindo com a visão do professor P1 sobre o produto educacional avaliado.

O professor P2 da área de jogos, respondeu, entre outras, questões relacionadas à estrutura, dinâmica e organização do jogo, conforme analisaremos abaixo.

Com relação ao texto do produto educacional, perguntamos se está escrito de maneira concisa e contemplando todos os elementos necessários para o funcionamento do jogo. O professor afirmou que os textos são bastante claros e simples de entender. Sugeriu que se enfatize ao narrador (professor(a) ou alunos(as)) a importância da leitura prévia do livro de regras, pois nele estão as principais orientações do jogo. Apontou algumas inconsistências nas ações e resultados que estão descritos nas cartas do baralho. Exemplo: em cada rodada, a ação dos jogadores e jogadoras é pescar uma carta. Algumas cartas indicam que o(a) jogador(a) deve "ficar sem jogar nesta rodada", porém, ao pescar a carta, o(a) jogador(a) já está participando daquela rodada. Todas as cartas foram então conferidas, e os textos ou resultados das ações foram corrigidos.

De acordo com Huizinga (2019, p.13), todo jogo tem suas regras. "São elas que determinam aquilo que 'vale' dentro do mundo temporário por ele circunscrito."

O jogo, portanto, precisa ser claro. Pode sim, abrir brechas para que a criatividade e as características dos jogadores e jogadoras engrandecem sua prática, mas não pode gerar dúvidas que comprometam o seu funcionamento e o objetivo para o qual foi criado. Por isso, analisamos atentamente todos os apontamentos feitos na avaliação do produto educacional.

O professor P2 entende que as "dicas práticas" e os "quadros de reflexão" são informações interessantes, porém, na versão inicial não havíamos lincado os quadros a algum momento específico da partida. Após a avaliação, no manual do orientador, em cada quadro de reflexão sugerimos em qual momento do jogo, intervir, permeando

a narração das aventuras ou o pós-jogo, facilitando o trabalho do(a) professor(a) e favorecendo o processo de aprendizagem dos(as) alunos(as).

Conforme Kaplún (2003, p. 47), “o processo de produção de um material educativo é uma tríplice aventura: a da criação, a do próprio material e a do uso posterior, que muitas vezes escapa às intenções iniciais e aos cálculos dos criadores.” Por isso consideramos importante ter como avaliadores(as) deste produto educacional, profissionais que atendam a todos os aspectos: a investigação prévia com os professores de Educação Física, que também são aqueles a quem o jogo se destina; o eixo comunicacional, ou seja, a forma como é apresentado, por meio da avaliação de um profissional da área; e o aspecto conceitual, sob o olhar de quem percorre sua trajetória acadêmica e laboral imbuído na temática proposta.

Para a pergunta sobre a otimização do tempo e a facilidade de utilização, perguntamos como o professor P2 avalia os elementos principais do jogo, quanto a sua forma e sugestões de impressão (baralhos, fichas, peças, etc.). Ele respondeu que são bons, pontuando que “*os recursos estão todos presentes no livro e existem imagens demonstrativas acerca da utilização de cada recurso.*”

A resposta vem ao encontro da justificativa desta produção, de oferecer aos professores e professoras uma ferramenta de ensino que auxilie no seu trabalho. Com nosso tempo cada vez mais curto perante as incumbências da rotina educacional, o material educativo precisa ser objetivo, com materiais simples e de fácil reprodução, alcançando dessa forma também o princípio da utilidade e da replicabilidade, pois o produto não pode figurar apenas em plataformas e repositórios digitais.

Perguntamos ao avaliador a sua opinião em relação ao design e à jogabilidade do Produto Educacional. Esta questão foi realmente muito importante, e após a análise minuciosa, algumas alterações foram realizadas com certa “urgência”, e outras, poderão aprimorar o jogo mais adiante. Conforme Kaplún (2003, p. 49), quando o “diagnóstico é feito com rigor, costuma aparecer um leque de problemas complexos”, que nos levam a repensar e reformular. “E mesmo quando o rumo tenha sido confirmado, é muito provável que o caminho tenha que ser modificado.”

Segundo o professor P2 o jogo possui ilustrações muito bonitas e bem apresentadas. Fez um apontamento para o termo “mestre”, o qual havia sido utilizado para nomear o condutor da partida. Por tratar-se de um jogo de mesa com apenas alguns elementos de Role Playing Game (RPG), o papel do mestre em si não teria muita função. Portanto, substituímos o termo “mestre” por “narrador”.

Verificando a tabela final de pontuação, o professor expôs sua preocupação em quanto os pontos obtidos têm relação com o êxito no jogo, e questionou “*como os alunos poderão pensar na consequência de seus atos se eles não são definidos pelo próprio jogador, mas pelo acaso de pescar uma carta favorável ou não.*” Este foi um dos apontamentos mais importantes e que merece bastante atenção quando pensamos nas melhorias e adequações a serem feitas. Nesse sentido, o professor sugere que, para o momento, seria interessante adicionar espaços para problematização no decorrer das partidas e, portanto, as reflexões distribuídas ao longo do material podem desempenhar este papel. Elas podem ajudar educadores(as) a encontrar os pontos chave a serem trabalhados com os alunos e alunas. Foi o que fizemos então, como já citado, lincar as reflexões com momentos específicos do jogo. Na página 22 do produto educacional readequamos o texto do item “Registro” para atender também a esse apontamento. Sugerimos que os(as) docentes peçam aos estudantes para que contem a história vivenciada pelo(a) personagem, ou de sua turma, ou apenas um momento marcante da história, promovendo reflexões sobre a temática da percepção do corpo e registrando o conhecimento adquirido. Recomendamos esse momento ao término da partida, logo após verificar a planilha de desfecho do jogo.

A professora doravante denominada “professora P3” contribuiu para a avaliação do produto educacional analisando-o pela ótica da diversidade.

A resposta para a pergunta sobre a temática do corpo traduz os nossos objetivos e expectativas ao criar o jogo. Segundo a avaliadora, o jogo é capaz de proporcionar reflexões, pois aborda elementos fundamentais para a discussão sobre a temática do corpo na contemporaneidade, como a influência das mídias sociais sobre a percepção da corporeidade e a determinação de padrões de beleza; a problematização sobre bullying; a importância do cuidado com a saúde mental; etc.

São muitas as influências que atravessam a forma de ser dos indivíduos, em qualquer faixa etária, classe social ou período histórico. Na atualidade, o corpo é muito mais visto e discutido, tanto em sua forma física, como no contexto social. Trazendo este tópico para o universo da educação, perde-se de vista o quão vasto é este campo de discussão, e por isso decidimos nos aventurar nele. Todos os elementos que a professora P3 considera estarem contemplados no jogo, fazem parte de um espectro de assuntos que permeiam os desafios para a prática pedagógica.



Candau (2008) atenta para o multiculturalismo presente no ambiente escolar, onde identidade, questões raciais, gênero, sexualidade, religião e cultura estejam presentes nos currículos. Poderíamos aqui, facilmente, traçar um paralelo entre o corpo e cada um dos componentes citados pela autora. No entanto, vamos apenas situar o produto educacional nesse contexto, pois com ele, apoiado nas palavras de Candau (2008), podemos favorecer o reconhecimento de nossas identidades culturais, lembrando que já enfatizamos que abordamos o corpo em uma perspectiva histórica, social e cultural. O jogo permite desvelar o daltonismo cultural presente no cotidiano escolar, preocupando-se com a riqueza da diversidade do público que fará uso dele. Em muitos momentos, nos leva também a identificar nossas representações dos “outros” e de nós mesmos.

A pergunta seguinte contempla a utilização deste material de maneira interdisciplinar, ou mesmo em outros ambientes de ensino além das aulas de Educação Física, e da mesma forma, a avaliação foi bastante positiva.

A discussão sobre a corporeidade é uma temática interdisciplinar, o que torna o jogo aderente a diferentes disciplinas. [...] Ademais, como o produto educacional destina-se, principalmente, a docentes do ensino médio integrado, cito o exemplo dos Institutos Federais, que oferecem essa modalidade e que possuem núcleos de ações afirmativas e/ou núcleos de estudos e pesquisas em gênero e sexualidade. Esses núcleos também podem utilizar o jogo em ações de ensino, pesquisa e extensão. (Professora P4).

A problemática desta pesquisa busca falar sobre a percepção de corpo nas relações contemporâneas. Portanto, não poderíamos deixar de fazer a seguinte pergunta:

- Você avalia que existe a possibilidade de incorporar este produto em discussões no âmbito de pesquisas e estudos sobre gênero e sexualidade, visto que ambos são atravessados por percepções de corpo?

Com certeza. Inclusive mencionei a possibilidade dos núcleos de ações afirmativas e/ou núcleos de estudos e pesquisas em gênero e sexualidade dos Institutos Federais utilizarem o jogo em suas ações de ensino, pesquisa e extensão. [...] A corporeidade relaciona-se diretamente com as construções sociais de gênero e, por isso, precisa ser discutida criticamente. (Professora P4).

Estas palavras não só evidenciam a relevância deste estudo nos dias de hoje, como também, a confirmação da aplicabilidade do produto educacional em diferentes espaços e modalidades de ensino, cada qual, “olhando pela sua janela”.

Tanto os professores da área da Educação Física como o professor da área de jogos foram questionados sobre a utilização do jogo enquanto atividade escolar. Ambos mencionaram que se trata de uma atividade *muito boa*. Na perspectiva de trabalho do professor P1, o jogo possui enorme potencial para introduzir a temática numa determinada unidade didática que desenvolve com suas turmas de Educação Física. Ou seja, considerando os conteúdos e conhecimentos abordados e a forma com que os assuntos que atravessam a problemática do corpo na contemporaneidade estão inseridos no jogo, seria uma estratégia interessante para introduzir o tema sob diversas perspectivas e aprofundamentos, gerando debates posteriores, no decorrer da unidade didática.

Na análise do professor P2, o jogo parece ser uma atividade bastante completa. Elogiou a ilustração e disse possuir praticamente todo o material necessário para que possa ser jogado. Sobre sua aplicabilidade, considera plenamente possível. Alertou que pode ser difícil os(as) educadores(as) estarem presentes com todos os grupos, ou jogar com grupos grandes, o que poderia comprometer a problematização. Nesse caso, sugeriu incentivar os(as) estudantes a manterem um diário relatando seus sentimentos e pensamentos ao longo do jogo, para que possa ser discutido em momentos posteriores.

Nessa perspectiva, alcançamos o objetivo da proposta, que era desenvolver um recurso didático em formato de jogo educacional destinado aos professores e professoras de Educação Física, a fim de contribuírem com a formação humana integral dos(as) alunos(as) abordando a temática da percepção do corpo nas relações contemporâneas.

Em relação à facilidade de compreensão das regras, o professor P1 respondeu que foi de dificuldade mediana. Já o professor P2 respondeu que são difíceis de entender. Este ponto acendeu um alerta, o que nos leva a pensar na ampliação do tempo sugerido para a prática. Nos playtests realizados por mim, como conhecia as regras, não tive dificuldade. Mas ouvindo os relatos dos professores, ampliar o período de ambientação para conhecimento e estudo do jogo antes da partida é uma alteração que precisará ser feita.

Considerando a diversidade de perfis de usuários com deficiência ou outras necessidades educacionais específicas, procuramos criar um jogo que atenda a diversas especificidades. Os(as) professores(as) participantes avaliaram o produto educacional em relação a esse aspecto.

A criação dos QR Codes para acessibilidade foi uma boa ideia, de acordo com o professor P1. O professor P2 comenta que, em relação à acessibilidade geral, ficou bastante evidente o cuidado que se teve ao construir o manual e todo o aparato de acessibilidade (QR codes, vídeos com áudio e Libras etc.). Elogiou bastante este tópico. Deixou como sugestão a possível menção ao aplicativo DiceRoll para Android, voltado para acessibilidade: o aplicativo rola dados e fala o resultado. Alertou também que *“embora seja muito bonita, a ficha de personagem apresenta uma caligrafia manual, o que pode dificultar a leitura por alguns indivíduos.”* Realizamos então as devidas alterações.

A professora P3 destacou a página 7 do material que apresenta as ferramentas de acessibilidade do produto educacional. As imagens presentes ao longo do jogo, segundo ela, também demonstram uma preocupação em manter a coerência com a proposta educativa, ao trazer ilustrações de uma ampla variedade de corpos. A disponibilização dos vídeos por QRCode e do documento em word para software de leitura de tela são outros dois pontos de grande destaque.

Buscamos tornar o jogo Metamorphose mais acessível, baseado em alternativas propostas por Dall Agnol, Salton e Nervis (2015). Cientes também de que muito haveria ainda a se fazer, porém, com a certeza de que conseguimos abranger um maior público com condições de usufruir do material educativo. No geral, procuramos utilizar uma linguagem simples e clara. Para os alunos e alunas com deficiência visual, tomamos o cuidado para que houvesse um bom contraste no documento orientador e nos componentes do jogo; utilizamos fontes sem serifa e disponibilizamos vídeos narrados. Para as pessoas com deficiência auditiva optamos por vídeos com legenda e em Libras. Todos os vídeos são acessíveis por meio da leitura de QR Codes.

Por fim, pedimos aos professores e professoras que deixassem seu *feedback*, com observações, críticas e sugestões para melhorar o jogo.

O professor P1 nos parabenizou pelo belíssimo percurso realizado, considerando que o jogo coroa um trabalho bastante intenso, devido à dinâmica estabelecida para ele e as temáticas abordadas. Nos deixou, entre outras, algumas sugestões que serão analisadas para posterior aperfeiçoamento do produto

educacional; ao lançar as reflexões, indicar pistas para trabalhos interdisciplinares e integradores, chamando a atenção do(a) professor(a) de Educação Física que a temática pode ser abordada conjuntamente por ele(a) e por outro(a) professor(a); além dos vídeos já disponibilizados, incluir outro demonstrando o básico do jogo, uma simulação de parte de uma das fases – esta última sugestão também foi dada pela professora P3. Por fim, agradeceu a confiança depositada nele para realizar a avaliação e manteve-se à disposição para etapas futuras ou para comentar e detalhar seus apontamentos.

O professor P2 mencionou a respeito de um conceito utilizado, que não estava com a devida referência, e prontamente corrigimos o erro. Em seguida, deixou o seguinte *feedback*:

No geral, gostei bastante do jogo. É uma proposta diferente, que mescla elementos de vários jogos e traz uma proposta de problematização para dentro da sala de aula. De fato, esse jogo não se resume às aulas de educação física e vejo grandes possibilidades no seu uso. Te parabeno pela dedicação na construção de um jogo acessível. Isso faz muita diferença.

A professora P3 parabenizou o trabalho, considerando que

Estudos no campo da educação em gênero e sexualidade evidenciam que as instituições de ensino possuem um importante papel social nas construções das percepções sobre essas temáticas e, desta forma, podem contribuir tanto para a produção e reprodução de discriminação quanto para a criação de espaços de resistência. A iniciativa de desenvolvimento do produto educacional 'Metamorfose' alinha-se ao compromisso educacional de uma formação crítica.

Como proposta de melhoria, indicou a utilização de uma linguagem inclusiva de gênero. Ciente das dificuldades de uso de palavras terminadas em “e” como “alunes”, deixou a sugestão de incluir masculino e feminino, além da substituição de algumas palavras por opções neutras.

Após a avaliação do produto educacional, trazemos algumas observações relevantes, com uma síntese dos principais argumentos usados no decurso da pesquisa, além de possíveis encaminhamentos com base no que foi discutido, apresentando assim uma verificação dos resultados atingidos.

## 6 A AVENTURA PROSSEGUE

A pesquisa realizada dedicou-se à temática da percepção do corpo nas relações da sociedade contemporânea, e quais as contribuições da Educação Física para a formação humana integral na Educação Profissional e Tecnológica. Outro desassossego foi criar um produto educacional destinado aos docentes que favorecesse a discussão nas aulas de Educação Física – e também em outros componentes curriculares ou espaços de ensino – de conceitos e significados que auxiliem os sujeitos a refletir criticamente dentro deste contexto.

Antes de tudo, lembramos que boa parte das aulas ofertadas no curso de mestrado do ProfEPT e toda a produção de dados aconteceram de forma remota, por isso é importante mencionar o quão difíceis foram estes momentos, principalmente em relação à interação com os(as) participantes. A pesquisa precisou traçar novos rumos, ficando voltada à colaboração docente, pois os alunos e alunas ficaram distantes das salas de aula por praticamente dois longos anos. Acreditamos que a contribuição de nosso produto educacional teria sido mais significativa se docentes e estudantes pudessem ter participado presencialmente.

Essencial dizer que o retorno presencial dos alunos e alunas do EMI do IFRS se deu apenas em 2022, com docentes correndo atrás do tempo para tentar “recuperar o tempo perdido”, se é que isso seja possível. Por isso, pensamos ser prudente que o desenvolvimento do produto educacional não interferisse nessa retomada e, portanto, a apresentação do jogo e sequente avaliação ocorreu de forma on-line.

Isto posto, o cenário se apresentou desafiador para a realização da pesquisa do início ao fim, readaptando rotinas, buscando contato com os(as) participantes e mantendo comunicação remota até mesmo durante as orientações.

Ainda assim, é importante mencionar que o resultado de todo o trabalho foi satisfatório. Conseguimos, apesar de todos os percalços, entregar aos leitores e leitoras um material de qualidade e com sua devida contribuição ao mundo da educação.

A Educação Física no Ensino Médio Integrado pode contribuir para o desenvolvimento humano por meio da formação integral dos(as) estudantes, tendo como objeto de conhecimento, a cultura corporal do movimento. O corpo é objeto central de estudo do componente curricular, e de maneira interdisciplinar, precisa ser abordado não só em sua concepção física, mas também social, histórica e cultural.

Para fomentar a reflexão crítica sobre a temática do corpo é necessário entender os diversos atravessamentos que influenciam a percepção que temos do corpo, do nosso e do outro. Vivemos em um eterno processo de transformação, como a metamorfose que trouxemos nesta dissertação. Diversos agentes atuam interferindo naquilo que julgamos correto, belo ou adequado. São os padrões que somos sugestionados a definir como ideários de sucesso. Em relação ao corpo, essa interferência se dá principalmente pela mídia e pelo mercado de consumo.

Estudos mostram que a percepção do corpo é temática que demanda atenção, porque o corpo sempre está em evidência, não importa o tempo, o lugar ou o público. As percepções e os modelos mudam em alta velocidade, e a sociedade corre atrás para acompanhar.

Na etapa de produção de dados, colocamos em discussão o corpo na educação física escolar. Os participantes confirmaram que o público adolescente, em especial, é influenciado pelos padrões, e que seus posicionamentos e representações em relação ao corpo são um reflexo do sistema, que o percebe de maneira instrumental e utilitarista. É preciso contextualizar o ser humano não de maneira cartesiana, separado entre corpo e mente, e sim, um corpo inteiro, que é onde acontecem todas as nossas relações com a sociedade.

Diante do exposto, a proposta do jogo *Metamorfose* foi avaliada como um produto educacional capaz proporcionar a reflexão sobre a temática do corpo na contemporaneidade, visto que engloba fatores como a influência das mídias sociais sobre a percepção da corporeidade, a determinação de padrões de beleza e diversas outras problematizações que ocorrem no decorrer da partida.

As avaliações indicaram também que o jogo se alinha ao compromisso educacional de uma formação humana e crítica, sendo uma proposta diferente que deixa clara sua função pedagógica. Não se resumindo às aulas de educação física, mostra grande possibilidade de utilização em núcleos de ações afirmativas e/ou núcleos de estudos e pesquisas em gênero e sexualidade, nos campos de ensino, pesquisa e extensão.

A presente pesquisa não teve como intenção ser conclusiva a respeito da abordagem da temática do corpo e das contribuições da educação física para a formação humana integral dos(as) estudantes. O estudo procurou contribuir com a prática pedagógica dos(as) profissionais da área da educação física e outros(as) que tiverem interesse em usufruir do material educativo resultante.

Sendo assim, a aventura prossegue, como diz o título desta seção. A pesquisa e o produto educacional servirão como base para estudos posteriores que envolvam a temática do corpo, e para aqueles(as) que tiverem vontade de mergulhar no universo dos jogos como ferramenta de ensino e aprendizagem. Sugerimos que o jogo seja utilizado também em outros espaços de ensino, por outros componentes curriculares e até mesmo níveis de ensino diferentes, para verificar sua efetividade e as possíveis adequações para torná-lo uma ferramenta com real utilidade no ambiente pedagógico.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Naiá Márjore Marrone. **A organização do trabalho pedagógico da educação física e a pedagogia histórico crítica**: limites e possibilidades. Dissertação. (Mestrado em Ensino na Educação Básica). Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018.
- AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **RPG na escola**: aventuras pedagógicas. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013.
- ARAUJO, Ronaldo Marcos de Lima; FRIGOTTO, Gaudêncio. Práticas pedagógicas e ensino integrado. **Revista Educação em Questão**, Natal, v. 52, n. 38, p. 61-80, maio/ago. 2015.
- ARRUDA, Angela. Representações sociais: dinâmicas e redes. *In*: ALMEIDA, Angela Maria de Oliveira; SANTOS, Maria de Fátima de Souza; TRINDADE, Zeidi Araujo. (Orgs.). **Teoria das representações sociais**: 50 anos. Brasília: Technopolitik, 2014. p. 442-491.
- BALAGUER, Clarissa Gimenes. **Corpo e educação física na visão de alunos do ensino médio da educação de jovens e adultos**. Dissertação. (Mestrado em Educação Física). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.
- BAGNARA, Ivan Carlos; BOSCATTO, Juliano Daniel. **Educação física no ensino médio integrado**: especificidade, currículo e ensino (uma proposição fundamentada na multidimensionalidade dos conhecimentos). Ijuí: Ed. Unijuí, 2022.
- BAPTISTA, Tadeu João Ribeiro. **A educação do corpo na sociedade do capital**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2013.
- BARUKI, Vera Lícia de Souza. **As representações culturais dos professores de Educação Física sobre o corpo diferente**. Tese. (Doutorado em Educação). Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, 2016.
- BATISTA, A. P.; SOUZA FILHO, M.; OLIVEIRA, I. P. B.; SOUZA, H. A. G.; MELO, J. P. Possibilidades e desafios da educação física como componente curricular no processo de expansão regional do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN. **Holos**, Natal, Ano 30, v. 4, p. 492-501, 2014. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/2018>. Acesso em: 06 abr. 2020.
- BOSCATTO, Juliano Daniel; DARIDO, Suraya Cristina. A educação física no ensino médio integrado à educação profissional e tecnológica: percepções curriculares. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 20, n. 1, jan./mar. 2017.
- BOSCATTO, Juliano Daniel; DARIDO, Suraya Cristina. A Educação Física nos institutos federais: “o quê” e o “para quê” ensinar? **Motrivivência**, Florianópolis, v. 32, n. 63, p. 01-17, jul./dez. 2020. Disponível em:



<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2020e72210/43846>. Acesso em: 15 dez. 2020.

BOSCATTO, Juliano Daniel et al. A educação física nos Institutos Federais: diagnóstico acerca dos referenciais curriculares, conteúdos e abordagens metodológicas. **Revista Prática Docente**, Confresa, v. 5, n. 3, p. 1627-1645, 2020.

BRACHT, Valter. A constituição das teorias pedagógicas da educação física. **Cadernos Cedes**, Campinas, Ano XIX, n. 48, ago. 1999. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/3NLKtc3KPprBBcvgLQbHv9s/?lang=pt>. Acesso em 21 out. 2020.

BRAGA, Patrícia Déa; MOLINA, Maria del Carmen Bisi; FIGUEIREDO, Túlio Alberto Martins de. Representações do corpo: com a palavra um grupo de adolescentes de classes populares. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, Ano 15, v. 1, p. 87-95, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/3sMtswZLtpcRbnmnDYTrXgg/?lang=pt>. Acesso em: 16 set. 2020.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **LDB - Lei nº 9394/96**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.

CASAQUI, Vander; HOFF, Tânia. Imagens do trabalho nos séculos XX e XXI: movimentos do sentido nas representações do corpo associados à esfera produtiva. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 20, p. 44-56, dez. 2010. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/50361721\\_Imagens\\_do\\_trabalho\\_nos\\_seculos\\_XX\\_e\\_XXI\\_movimentos\\_do\\_sentido\\_nas\\_representacoes\\_do\\_corpo\\_associadas\\_a\\_esfera\\_produtiva](https://www.researchgate.net/publication/50361721_Imagens_do_trabalho_nos_seculos_XX_e_XXI_movimentos_do_sentido_nas_representacoes_do_corpo_associadas_a_esfera_produtiva). Acesso em: 19 dez. 2019.

CINTO, Gregory de Jesus Gonçalves. **De corpo implicado**: desafios para o movimento educacional da sociedade contemporânea. Tese. (Doutorado em Educação Escolar). Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2016.

COFFANI, Márcia Cristina Rodrigues da Silva. **O corpo no cotidiano da educação física do ensino médio**: um estudo sobre suas práticas pedagógico-curriculares. Tese. (Doutorado em Educação). Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2016.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da educação física**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

COSTA, Naiana Thaíssa Menezes. **Corpo e estética na educação física escolar do ensino médio**: a visão dos alunos. Dissertação. (Mestrado em Educação Física). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

COURTINE, Jean-Jacques. Introdução para **História do corpo: As mutações do olhar: O século XX**, de Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine e Georges Vigarello, 4. ed., 7-12. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

CRESWELL, John W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa**: escolhendo entre cinco abordagens. [recurso eletrônico]. Tradução: Sandra Mallmann da Rosa. Revisão técnica: Dirceu da Silva. 3. ed. Dados eletrônicos. Porto Alegre: Penso, 2014.

DALL AGNOL, Anderson; SALTON, Bruna Poletto; NERVIS, Lael. Recursos Pedagógicos Acessíveis. *In*: SONZA, Andréa Poletto; SALTON, Bruna Poletto; STRAPAZZON, Jair Adriano. **O uso pedagógico dos recursos de tecnologia assistiva**. Porto Alegre: Companhia Rio-grandense de Artes Gráficas (CORAG), 2015.

DAOLIO, Jocimar. **A representação do trabalho do professor de educação física na escola**: do corpo matéria-prima ao corpo cidadão. 1992. Dissertação. (Mestrado em Educação Física) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 1992.

DAOLIO, Jocimar. Os significados do corpo na cultura e as implicações para a educação física. **Movimento**, Porto Alegre, Ano 2, n. 2, p. 24-28, jun./1995. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2184>. Acesso em: 06 abr. 2020.

DAOLIO, Jocimar. **Educação física e o conceito de cultura**. Campinas: Autores Associados, 2004. (Coleção Polêmicas do nosso tempo).

FIDELIX, Yara Lucy. **Imagem corporal associada a fatores sociodemográficos, indicadores antropométricos e maturação sexual em adolescentes de uma cidade de pequeno porte**. Dissertação. (Mestrado em Educação Física). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I**: a vontade de saber. Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. 13. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

FOUCAULT, Michel. **Resumo dos cursos do Collège de France (1970/1982)**. Tradução de Andréa Daher. Consultoria de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

FOUCAULT, Michel. **Nascimento da biopolítica**. Curso dado no Collège de France (1978-1979). Edição de Michel Senellart. Direção de François Ewald e Alessandro Fontana. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2008. (Coleção Tópicos).

FRAGA, Alex Branco. **Exercício da informação**: governo dos corpos no mercado da vida ativa. Tese. (Doutorado em Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

FREIRE, Paulo; FAUNDEZ, Antonio. **Por uma pedagogia da Pergunta**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

GERHARDT, Tatiane Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOLDENBERG, Mirian. O corpo como capital: para compreender a cultura brasileira. **Arquivos em Movimento**, Rio de Janeiro, v.2, n.2, jul./dez, 2006. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/am/article/view/9083>. Acesso em: 17 abr. 2020.

GOLDENBERG, Mirian. **De perto ninguém é normal**. 2. ed. Rio de Janeiro: BestBolso, 2011a.

GOLDENBERG, Mirian. Gênero, “o Corpo” e “Imitação Prestigiosa” na Cultura Brasileira. **Saúde Soc.**, São Paulo, v. 20, n. 3, p. 543-553, 2011b. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-12902011000300002&script=sci\\_abstract&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-12902011000300002&script=sci_abstract&tlng=pt). Acesso em: 13 maio 2020.

HEROLD JUNIOR, Carlos. **As relações entre corpo e trabalho**: contribuição crítica à educação. Tese. (Doutorado em Educação). Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2006.

HEROLD JUNIOR, Carlos. Corpo no trabalho e corpo pelo trabalho: perspectivas no estudo da corporalidade e da educação no capitalismo contemporâneo. **Trabalho, Educação e Saúde**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 11-35, mar./jun. 2012. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1981-77462012000100002&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1981-77462012000100002&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt). Acesso em: 20 nov. 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Traduzido por João Paulo Monteiro. Revisão de tradução por Newton Cunha. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019. (Coleção Estudos; 4 / coordenação de J. Guinsburg).

IANNELLI, Adriana Machado. **Sobre o fenômeno da corpolatria na sociedade de consumo**: sofrimento psíquico, obesidade e exclusão social. Dissertação. (Mestrado Profissional em Psicanálise, Saúde e Sociedade). Universidade Veiga de Almeida, Rio de Janeiro, 2015.

IFRS. IFRS: Instituto Federal do Rio Grande do Sul, 2019a. Institucional. Disponível em: <https://ifrs.edu.br/>. Acesso em: 11 jan. 2021.

IFRS. Resolução nº 095, de 22 de Outubro de 2019b. **Política de Educação Física, Esporte e Lazer do Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS)**. RS, out. 2019.

KAPLÚN, Gabriel. Material educativo: a experiência de aprendizado. **Comunicação & Educação**, São Paulo, (27), p.46–60, maio/ago. 2003.

LAHLOU, Saadi. Difusão das representações e inteligência coletiva distribuída. *In*:

ALMEIDA, Angela Maria de Oliveira; SANTOS, Maria de Fátima de Souza; TRINDADE, Zeidi Araujo. (Orgs.). **Teoria das Representações Sociais: 50 anos**. Brasília: Technopolitik, 2014.p. 78-133.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LEFEVRE, Fernando; LEFEVRE, Ana Maria Cavalcanti. **O corpo e seus senhores: Homem, mercado e ciência: sujeitos em disputa pela posse do corpo e mente humana**. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2009.

LIMA, Marisa Mello de. Mercadorização do corpo, corpolatria e o papel do profissional de educação física. **Estudos**, Goiânia, v. 36, n. 9/10, p. 1061-1071, set./out. 2009. Disponível em: <http://seer.pucgoias.edu.br/index.php/estudos/article/view/1174>. Acesso em: 06 abr. 2020.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **Manifesto do Partido Comunista**. Tradução, prefácio e notas Edmilson Costa. Apresentação Anníbal Fernandes. 3. ed. São Paulo: EDIPRO, 2015.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ubu Editora, 2017. v. 2.

MEC. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Documento orientador de APCN**. 2019. Disponível em: [http://capes.gov.br/images/Criterios\\_apcn\\_2019/ensino.pdf](http://capes.gov.br/images/Criterios_apcn_2019/ensino.pdf). Acesso em: 01 jan. 2020.

MEDINA, João Paulo S. **A educação física cuida do corpo e “mente”**: novas contradições e desafios do século XXI. 26. ed. Campinas, SP: Papirus, 2013.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O visível e o invisível**. Tradução José Artur Gianotti e Amando Mora d'Oliveira. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. (Debates).

METZNER, Andreia Cristina et al. Contribuição da educação física para o ensino médio: estudo a partir da prática docente de professores de Institutos Federais. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 29, n. 52, p. 106-123, set. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2017v29n52p106/35034>. Acesso em 06 abr. 2020.

MICHAUD, Yves. Visualizações – O corpo e as artes visuais. *In*: CORBIN, Alain; VIGARELLO, Georges; COURTINE, Jean-Jacques (Org.). **Introdução para História do corpo: as mutações do olhar: O século XX**, 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em Saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec Editora, 2014.

MISSIAS-MOREIRA, Ramon. **Representações corporais de professores universitário de educação física no Facebook**. Tese. (Doutorado em Educação). Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Edição de Gerard Duveen. Traduzido por Pedrinho A. Guareschi. 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

MOURA, Dante Henrique. Educação básica e educação profissional e tecnológica: dualidade histórica e perspectivas de integração. **Holos**, Ano 23, v. 2, p. 4-30, 2007.

NASCIMENTO, Edjany. **Dos filtros do Instagram à quadra da escola: representações sociais do corpo na perspectiva dos/as adolescentes**. Dissertação. (Mestrado em Educação Física). Universidade Federal do Vale do São Francisco, Petrolina, 2018.

OLIVEIRA, Suellen de. O uso pedagógico do jogo de tabuleiro. *In*: LIMA, Laise; NERI, Felipe; BASTOS, Luciano; PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo V. **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo, SP: Devir, 2022.

PAIVA, Weisiana Santana de Castro. **O fenômeno corpo/corporeidade no discurso dos concluintes de cursos de licenciatura em educação física no triângulo mineiro**. Dissertação. (Mestrado em Educação Física, Esporte e Saúde). Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba, 2019.

PERMANADELI, Risa. O pensamento social e a produção do conhecimento local. *In*: ALMEIDA, Angela Maria de Oliveira; SANTOS, Maria de Fátima de Souza; TRINDADE, Zeidi Araujo. (Orgs.). **Teoria das Representações Sociais: 50 anos**. Brasília: Technopolitik, 2014. p. 744-773.

QUAST, Karin. O que está em jogo quando jogamos? *In*: LIMA, Laise; NERI, Felipe; BASTOS, Luciano; PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo V. **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo, SP: Devir, 2022.

RAMOS, Marise Nogueira. É possível uma pedagogia das competências contra-hegemônica? Relações entre pedagogia das competências, construtivismo e neopragmatismo. **Trabalho, Educação e Saúde**, v. 1, n. 1, p. 93-114, 2003.

RIGONI, Ana Carolina Capellini; NUNES, Felipe Gustavo Barros; FONSECA, Karina das Mercês. O culto ao corpo e suas formas de propagação na rede social Facebook: implicações para a Educação Física Escolar. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 29, n. esp., p. 126-143, dez. 2017.

SALOMÃO, Maria Aparecida Vieira. Do fragmentado ao pleno: o corpo e a educação física escolar. *In*: FORTUNATO, Ivan; SHIGUNOV NETO, Alexandre. (Orgs.). **Contribuições da educação física escolar à prática transversal**. Curitiba: CRV, 2016. p. 35-44.

SAVIANI, Dermeval. **O trabalho como princípio educativo frente às novas tecnologias**. Disponível em:

[https://www.ufpr.cleveron.com.br/arquivos/EP\\_104/dermeval\\_saviani.pdf](https://www.ufpr.cleveron.com.br/arquivos/EP_104/dermeval_saviani.pdf). Acesso em: 12 nov. 2019.

SAVIANI, Dermeval. Trabalho e educação: fundamentos ontológicos e históricos. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 34, p. 152-180, jan./abr. 2007.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. 12. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2021.

SAYÃO, Marcelo Nunes. A educação física na educação profissional: sentidos em disputa no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - IFRJ. **Arquivos em Movimento**, v. 15, n. 1, p. 283-297, jan./jul. 2019. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/am/article/view/21543>. Acesso em: 19 out. 2020.

SILVA, Alan Camargo; SILVA, Fernanda Azevedo Gomes da; LÜDORF, Sílvia Maria Agatti. Formação em educação física: uma análise comparativa de concepções de corpo de graduandos. **Movimento**, Porto Alegre, v. 17, n. 02, p. 57-74, abr./jun. 2011.

SILVA, Eduardo Marczwski da. **A educação física no currículo de escolas profissionalizantes da rede federal: uma disciplina em processo de “mutação”**. 2014. Tese. (Doutorado em Ciências do Movimento Humano) - Escola de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

SILVA, Gildemarks Costa e. Tecnologia, educação e tecnocentrismo: as contribuições de Álvaro Vieira Pinto. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 94, n. 238, p. 839-857, set./dez. 2013.

SILVA, Maciel Pereira da. Juventude(s) e a escola atual: tensões e conflitos no “encontro de culturas”. **Rev. Ed. Popular**, Uberlândia, v. 14, n. 1, p. 46-59, jan./jun. 2015. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/reveducpop/article/view/28958>. Acesso em: 03 nov. 2020.

SILVA, Maurício Roberto da; PIRES, Giovani De Lorenzi; MELO, Marcelo de Paula. (ed.) O corpo produtivo no mundo do trabalho da educação física, esporte e lazer. **Motrivivência**, Florianópolis, Ano XXII, n.35, p. 7-17, dez./2010. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2010v22n35p07>. Acesso em: 06 abr. 2020.

SILVESTRE, Lis Bastos. **O cyberbullying a partir do contexto escolar: como se dá a relação corpo-mídia-violência?** Dissertação. (Mestrado em Educação Física). Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

SIQUARA, Zelinda Orlandi. **Estética marxiana e formação humana: inspirações para a educação física escolar e inclusão**. Dissertação. (Mestrado em Educação Física). Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2015.

SOUSA, Clarilza Prado de; VILLAS BÔAS, Lúcia Pintor Santiso; NOVAES, Adelina de Oliveira. Contribuições dos estudos de representações sociais para compreensão

do trabalho docente. *In*: ALMEIDA, Angela Maria de Oliveira; SANTOS, Maria de Fátima de Souza; TRINDADE, Zeidi Araujo. (Orgs.). **Teoria das representações sociais**: 50 anos. Brasília: Technopolitik, 2014. p. 830-869.

SOUZA FILHO, M.; SOUZA, H. A. G. Olhares e reflexões sobre o corpo na cultura contemporânea. **Dialektiké**, Natal, v. 3, n. 2, p. 2-9, 2015. Disponível em: <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/dialektike/article/view/3396>. Acesso em: 16 nov. 2019.

STALYBRASS, Peter. **O casaco de Marx**: roupas, memória e dor. Editora Autêntica, 2008.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VIANNA, Cleverson Tabajara. **Classificação das Pesquisas Científicas**: notas para os alunos. Florianópolis, 2013, 2p. Disponível em: <http://www.tabajara.tv/wp/wp-content/uploads/2016/01/MY-Classifica%C3%A7%C3%A3o-dos-tipos-de-pesquisa-QUADRO-RESUMO-V31.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2019.

XEXÉO, Geraldo. Introdução à teoria de projeto de jogos. *In*: LIMA, Laise; NERI, Felipe; BASTOS, Luciano; PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo V. **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo, SP: Devir, 2022.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

ZANELLA, Andrisa Kemel. **Escrituras do corpo biográfico e suas contribuições para a educação**: um estudo a partir do imaginário e da memória. Tese. (Doutorado em Educação). Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2013.

## **APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS PROFESSORES**

- 1.** Na sua opinião, qual tem sido o lugar atribuído ao componente curricular Educação Física no âmbito do Ensino Médio Integrado?
- 2.** Que fatores possibilitam ou impedem a articulação entre teoria e prática no âmbito do ensino de Educação Física?
- 3.** Como pensar a educação corporal na escola com adolescentes e jovens?
- 4.** Qual concepção de corpo você considera estar sendo entendida e vivida pelos(as) adolescentes da atualidade?
- 5.** A partir de sua experiência docente, como podemos abordar temáticas relacionadas ao corpo com o público adolescente uma vez que estão imersos numa sociedade midiática, de consumo e de desigualdades sociais?
- 6.** Como abordar a temática do corpo na perspectiva da educação integral e interdisciplinar?



## APÊNDICE B – QUESTIONÁRIOS PARA AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

### JOGO: METAMORFOSE

#### QUESTIONÁRIO 1 – Professores de Educação Física

1. Você costuma fazer uso de jogos, nas mais diversas classificações, em suas aulas?
2. De modo geral você diria que esse jogo, enquanto atividade escolar, é uma atividade:  
( ) Muito boa. ( ) Boa. ( ) Regular. ( ) Ruim. ( ) Muito ruim.  
Comente:
3. Com relação à facilidade de compreensão das regras, você achou que elas foram  
( ) Difíceis de entender. ( ) De dificuldade mediana. ( ) Fáceis de entender.  
Comente:
4. Você considera que este jogo pode ser utilizado em suas aulas?
5. Como você acha que o jogo pode facilitar o processo de aprendizagem?
6. O jogo é capaz de despertar o interesse do(a) aluno(a) e proporcionar reflexões sobre a temática do corpo? Comente.
7. O jogo pode ser trabalhado de maneira interdisciplinar?
8. O jogo possibilita aplicar conteúdos abordados pelo(a) professor(a) em sala de aula?
9. Em relação à acessibilidade, você considera que o jogo atende a diversas necessidades, considerando a diversidade de perfis de usuários com deficiência ou outras necessidades educacionais específicas?

**10.** Seu feedback é muito importante. Deixe outras observações, críticas ou sugestões para melhorar o jogo.

#### QUESTIONÁRIO 2 – Professor atuante na área de Jogos

**1.** De modo geral você diria que esse jogo, enquanto atividade escolar, é uma atividade:

Muito boa.  Boa.  Regular.  Ruim.  Muito ruim.

Comente:

**2.** Com relação à facilidade de compreensão das regras, você achou que elas foram  Difíceis de entender.  De dificuldade mediana.  Fáceis de entender.

**3.** O texto está descrito de maneira concisa e contemplando todos os elementos necessários para o funcionamento do jogo (história, narração, mecânica central, regras, etc.)? Comente.

**4.** As “dicas de aplicação” e os “quadros de reflexão” trazem ao jogo a temática motivadora da sua criação: as percepções do corpo. Como você avalia estes recursos?

**5.** O jogo foi criado pensando em contribuir com o trabalho pedagógico dos(as) professores(as), levando em conta a otimização do tempo e a facilidade de utilização. Como você avalia os elementos principais do jogo, quanto a sua forma e sugestões de impressão (baralhos, fichas, peças, etc.)?

**6.** Qual sua opinião em relação ao design e a jogabilidade do Produto Educacional?

**7.** Em relação à acessibilidade, você considera que o jogo atende a diversas necessidades, considerando a diversidade de perfis de usuários com deficiência ou outras necessidades educacionais específicas?

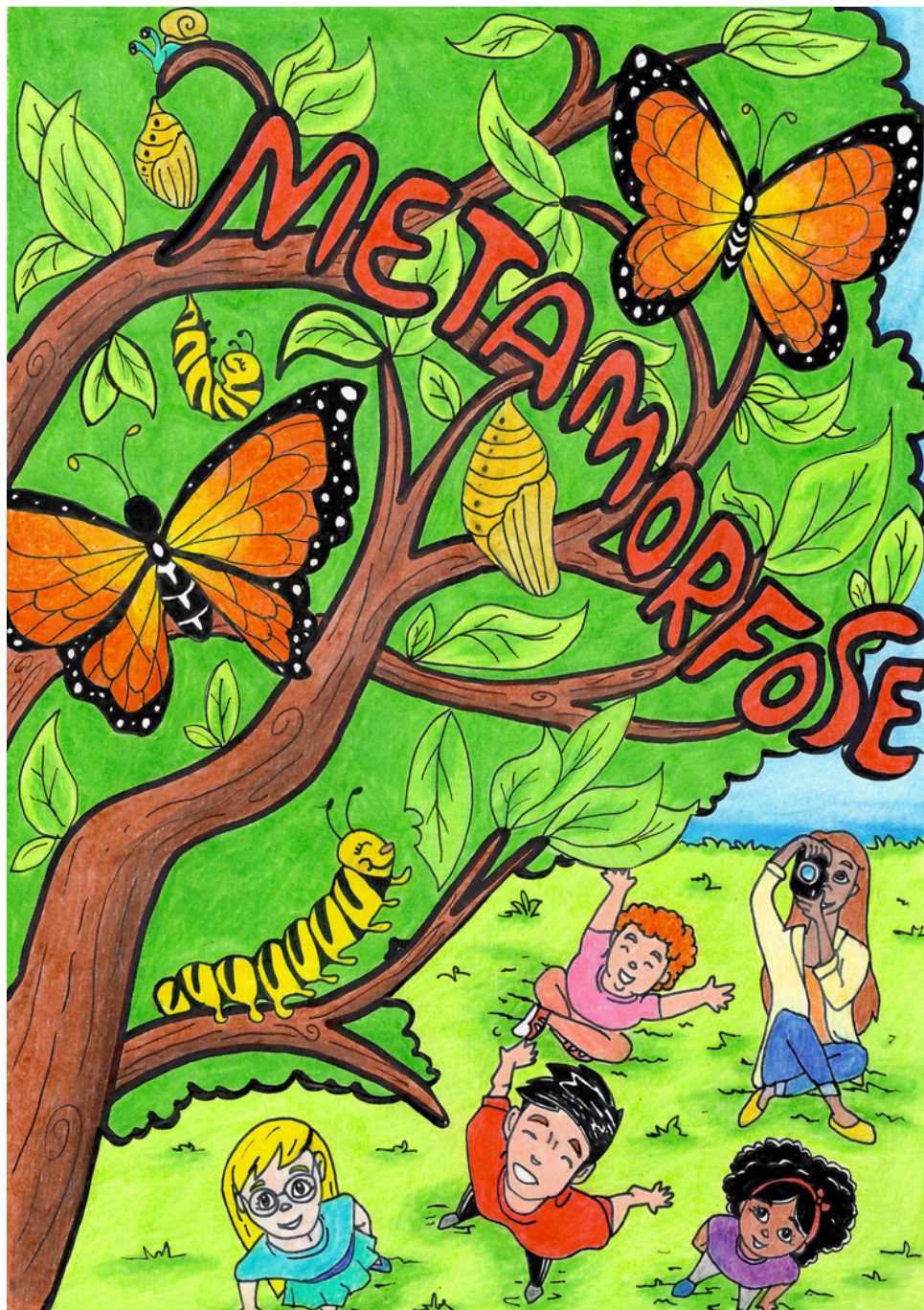
**8.** Seu feedback é muito importante. Deixe outras observações, críticas ou sugestões para melhorar o jogo.

QUESTIONÁRIO 3 – Professora atuante na área de ações afirmativas, inclusivas e de diversidade

1. O jogo é capaz de proporcionar reflexões sobre a temática do corpo? Comente.
2. Você considera que este material pode ser trabalhado de maneira interdisciplinar, ou mesmo em outros ambientes de ensino além das aulas de Educação Física?
3. Qual sua avaliação em relação ao entendimento/leitura do material?
4. Você avalia que existe a possibilidade de incorporar este produto em discussões no âmbito de pesquisas e estudos sobre gênero e sexualidade, visto que ambos são atravessados por percepções de corpo?
5. Em relação à acessibilidade, você considera que o jogo atende a diversas necessidades, considerando a diversidade de perfis de usuários com deficiência ou outras necessidades educacionais específicas?
6. Seu feedback é muito importante. Deixe outras observações, críticas ou sugestões para melhorar o jogo.

## APÊNDICE C – PRODUTO EDUCACIONAL

# JOGO EDUCACIONAL



Um jogo educacional para tratar das questões  
do corpo

Autora: Janaína Scopel Faé  
Orientadora: Prof. Dra. Andréa Poletto Sonza



---

**JANAÍNA SCOPEL FAÉ**

**METAMORFOSE: UM JOGO EDUCACIONAL PARA TRATAR DAS QUESTÕES  
DO CORPO**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Andréa Poletto Sonza

Porto Alegre

2022

## Ficha técnica

Autora

*Janaína Scopel Faé*

Orientação

*Prof. Dra. Andréa Poletto Souza*

Ilustrações

*Bruno Nadal Pauleti*

Vídeos em Libras

*Suelen Bordin*

## Ficha catalográfica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

---

F147m Faé, Janaína Scopel

Metamorfose : um jogo educacional para tratar das questões do corpo [recurso eletrônico] / Janaína Scopel Faé , Andréa Poletto Souza. -- Porto Alegre, RS : IFRS, 2022.

1 arquivo em PDF (64 p.) : il. ; color.

ISBN 978-65-5950-096-3

Produto educacional elaborado a partir da dissertação intitulada: "Metamorfose em jogo: o corpo e as relações contemporâneas nas aulas de educação física". (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). - IFRS, Campus Porto Alegre, RS, 2022.

1. Educação física (Ensino médio). 2. Corpo humano na educação I.Sonza, Andréa Poletto. II. Título.

CDU: Ed. 2007 -- 37.02:796

---

Catalogação na publicação: Aline Terra Silveira CRB10/1933

# Sumário



---

Entrando no jogo	04
Jogo acessível	07
Preparação do jogo	08
Principais elementos do jogo	09
Início rápido	11
Conhecendo as regras e elementos do jogo	12
O jogo	20
Outras possibilidades	22
Livro de cenas	23
Ficha de personagem	47
Baralhos	48
Peças dos personagens	57
Cenário	60
Tabela de habilidades	61
Tabela de desfecho	62
O final da história	63
Referências	64

---





# Entrando no jogo

Caro(a) colega!

É com satisfação que compartilho contigo **METAMORFOSE**, produto educacional resultante de minha pesquisa de mestrado.

A produção deste jogo é parte integrante de uma pesquisa realizada no programa de mestrado profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, intitulada **Metamorfose em jogo: o corpo e as relações contemporâneas nas aulas de Educação Física**. A intenção foi produzir um jogo que pudesse ser usado em sala de aula como uma ferramenta de ensino para debater a temática da percepção do corpo nas relações da sociedade contemporânea.


Quando iniciamos os estudos no ProfEPT, tínhamos algumas hipóteses e a previsão de, além do cumprimento das etapas para a conclusão do programa de mestrado, contribuir de alguma forma com o trabalho docente e a formação humana integral dos(as) estudantes. A proposta inicial de criar um jogo estava no plano das ideias, e a partir da produção de dados e depois de ouvir os participantes da pesquisa, com maior segurança, foi possível defini-lo como um produto educacional capaz de reunir os elementos que os docentes consideraram pertinente colocar em pauta com os(as) estudantes.

O corpo como elemento simbólico se expressa de diferentes formas, e nada mais natural que o jogo para permitir a expressão, a reflexão, a experiência, a crítica e a alternativa de se colocar no lugar do outro, assumindo diferentes papéis e posturas. O jogo em suas infinitas possibilidades propicia o questionamento de diversos elementos da cultura corporal do movimento enquadrados no ambiente da Educação Física e que facilitam tratar a temática da percepção do corpo.

É assim, no decurso de uma partida, que se notam também os reflexos do aparelho social em nosso corpo, afinal, o jogo faz parte de nossa vida desde os primórdios, com diferentes usos e normas.

Se falarmos de beleza, o jogo em si tem tendência a assumir acentuados elementos do que é ser belo em determinada situação. "A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo. É neste que a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu. Em suas formas





mais complexas, o jogo está saturado de ritmo e de harmonia, que são os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe" (HUIZINGA, 2019, p. 8).

Da mesma forma, podemos observar no jogo valores da sociedade, indo da ludicidade, da espontaneidade, às discussões mais sérias e acaloradas. O(a) jogador(a) pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se apenas de um jogo dá lugar ao desejo de manifestar as suas reais convicções. "A disposição do jogo é a de ser *lábil* por natureza. A qualquer momento é possível à 'vida quotidiana' reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras; seja então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto" (HUIZINGA, 2019, p. 25).

Talvez pareça um exagero afirmar que tudo, em todos, é imposto. Mas se pararmos para pensar um pouco, o corpo e toda sua simbologia foi educado de acordo com atitudes permitidas e naturais ou não, desde as posições ao tom da voz (MAUSS, 2017). O corpo individual (eu), o corpo social (grupo) e o corpo personagem (jogo) são um só, porém, na visão utilitarista, tratam-se de instrumentos com a utilização adequada a cada conjuntura.

A metodologia que idealizamos ser recomendada para tal propósito é um jogo educacional de mesa, possibilitando a conexão entre a fantasia do enredo e a reflexão proposta acerca do tema, e permitindo recriar inúmeros contextos, e por meio da imaginação e de narrativas, destacar discursos e aspectos relacionados à vida cotidiana.

Nossa intenção é fazer com que o(a) jogador(a), no decorrer da partida, perceba a si mesmo e ao outro, cada qual com suas características e condições.

Com um enredo inspirado no livro *A lagarta que sonhava voar*, de Sérgio Perez, para alcançar o objetivo, os(as) personagens irão adentrar um ambiente encantador, mas nem por isso, isento de dúvidas ou desafios. Semelhanças ou comparações com o mundo real serão inevitáveis, afinal, somos seres em constante transformação, numa eterna metamorfose. Trata-se de uma história de fantasia, mas veremos no decorrer da trama, que entre a fantasia e a realidade, muitos pontos se entrelaçam.



O jogo que você tem em mãos foi pensado para atender algumas necessidades: refletir, aprender e divertir!

Utilizamos uma narração fixa, acrescida de elementos que facilitam a utilização do jogo em uma turma de ensino médio com uma quantidade considerável de estudantes, mas que oportuniza ao docente interferir a qualquer momento para fazer as reflexões necessárias.

Apostamos no jogo como um recurso para abordar - de maneira leve, mas nem por isso descompromissada - a temática do corpo com os(as) estudantes do Ensino Médio Integrado, jovens que estão imersos numa sociedade midiática, de consumo e de desigualdades sociais.

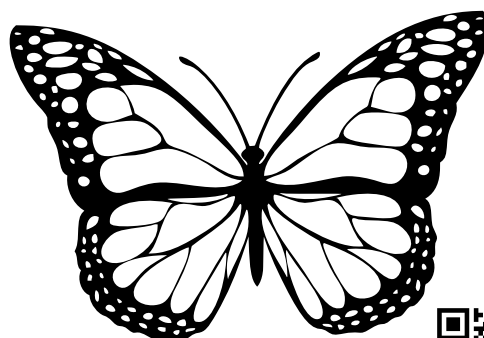
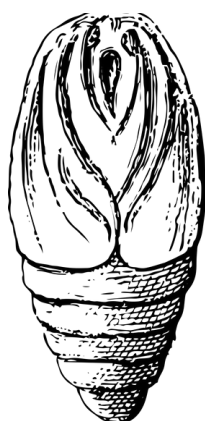
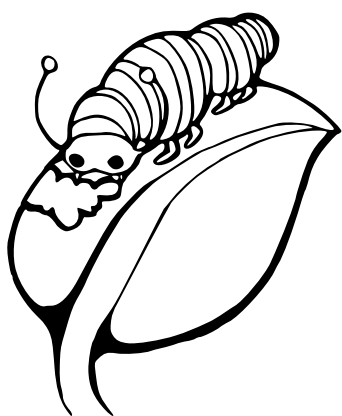
Situações de dúvidas e estranhamento poderão surgir, e elas abrem portas para a reflexão. Por isso, trazemos quadros de reflexão, que sugerem a intervenção do(a) docente em determinados momentos para relacionar situações do jogo com o tema abordado. O papel do educador ou da educadora que conduz o jogo é abrir as portas para que os participantes tragam para a partida as suas percepções. E que, tanto por meio da experiência imaginada, como pela vivência real, possam atentar-se às representações que têm sobre si, e as influências que os acometem. A ideia é que o jogo possa divertir, mas sem deixar de lado o cunho educativo.

As regras que introduzimos nas páginas que seguem se referem à utilização do jogo por docentes nas aulas de Educação Física do Ensino Médio Integrado. Isso não impede que educadores(as) e profissionais de outras áreas façam uso dele. Pelo contrário, a criação foi pensada para que este material possa ser utilizado em integração com outros componentes curriculares, faixas etárias e além dos muros da escola.

Sugerimos que o(a) docente divida sua turma em grupos, disponibilizando o material de jogo para cada grupo em separado.

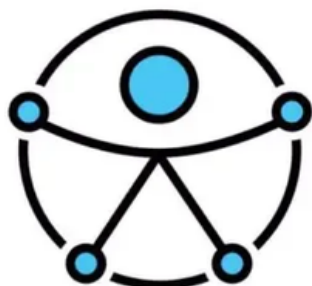
Lembre-se: criatividade e diversão são fundamentais e devem ser incentivados.

Que a metamorfose comece!





# Jogo acessível



Pensando na acessibilidade do produto educacional e na diversidade de corpos que farão uso, este jogo foi criado para que todos(as) possam apropriar-se dele.

- O material explicativo e o livro de regras apresentam uma linguagem clara e simples.
- As fontes utilizadas são sem serifa, ou seja, fontes mais retas e limpas, sem detalhes que possam atrapalhar a leitura.
- O material é rico em cores, mas mantendo boa relação de contraste entre primeiro e segundo plano.
- Em cada página do material, incluindo os elementos do jogo, foram gerados QR Codes (Quick Response), códigos de barras que remetem para vídeos em Libras (Língua Brasileira de Sinais), com legenda e narração, para que pessoas com deficiências visuais e auditivas tenham acesso a todo conteúdo.
- Um dos componentes importantes do jogo são os dados. Sugerimos um recurso voltado para acessibilidade: o Dice Roll para Android. O aplicativo rola dados e fala o resultado.
- Para quem porventura utilize leitor de tela, a versão em DOC está disponível no link abaixo:

<https://docs.google.com/document/d/1YXHfU-62Pi-10qBSorCTg649ihxdSh6y/edit?usp=sharing&ouid=116036068090387803015&rtpof=true&sd=true>



# Preparação do jogo

Na sala de aula, a sugestão é dividir a turma em grupos, se possível com o mesmo número de participantes. Quatro alunos(as) por grupo - ou cinco se um deles for o narrador ou a narradora -, consideramos uma boa opção.

Em relação ao tempo, sugerimos um ou dois períodos de aula para familiarização com o material (principalmente os(as) estudantes que venham a atuar como narradores ou narradoras), e dois a quatro períodos para a realização do jogo.

## Cada participante recebe:

- Uma ficha de personagem.
- Uma peça de lagarta e uma de borboleta.
- Lápis e borracha para modificar sua ficha ao longo do jogo.

## Cada grupo recebe:

- Um plano de fundo para ambientação.
- Um livro de cenas.
- Baralho de ações.
- Uma tabela de habilidades.
- Uma planilha de desfecho
- 2 dados comum de 6 faces (2D6).

Os materiais de jogo para impressão e algumas sugestões estão disponíveis na sessão final deste documento.





# Principais elementos do jogo



## Peças dos personagens

O jogo possui 10 personagens lagartas e 10 personagens borboletas, com habilidades, características físicas e comportamentais distintas.

## Baralho de ações

O jogo possui 3 baralhos: o das lagartas, das pupas e das borboletas. Eles são utilizados conforme a fase do jogo. Neles estão as situações vividas pelos personagens e as ações a serem feitas.



## Ambiente

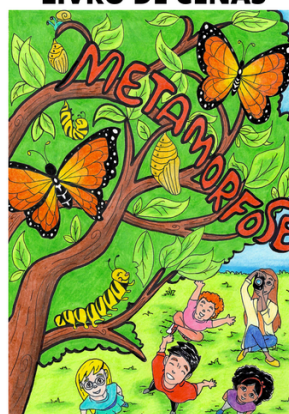
Serve como plano de fundo no espaço em que acontece o jogo. Retrata os personagens do jogo, de lagartas a seres humanos, cada um com suas características convivendo em harmonia.

## Livro de Cenas

Toda a narrativa do jogo está contida no Livro de Cenas. Além da narração de cenas, o livro traz orientações que vão sendo reveladas aos participantes conforme o desenrolar da partida.



## LIVRO DE CENAS



# Principais elementos do jogo



## Dados

São necessários 2 dados comuns de 6 faces para o jogo. Eles são usados em diversos momentos, seja para definir as características de cada personagem, como para determinar o resultado de uma ação descrita pelas cartas do baralho.

## Fichas dos personagens

Nelas encontramos as características e níveis de Padrão dos personagens. Esses marcadores influenciam o resultado do jogo. Também anotamos a habilidade de cada personagem, que gera bônus em algumas ações.

**FICHA DE PERSONAGEM**

Nome: \_\_\_\_\_  
Habilidade: \_\_\_\_\_ Bônus: +3

Peça do personagem

INÍCIO: 8

1º \_\_\_\_\_ 2º \_\_\_\_\_ 3º \_\_\_\_\_ 4º \_\_\_\_\_

TRAÇOS CARACTERÍSTICOS

Característica positiva (CP): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_  
Característica negativa (CN): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	Vento	C7	C8
CP									
CN									

## Dica prática

Todo esse material pode assustar participantes mais ansiosos(as) ou que não tenham familiaridade com esse tipo de jogo. É bom saber que os materiais mais importantes são: a ficha de personagem, o livro de cenas e o baralho de ações. O material pode ser apresentado previamente aos participantes. Outra sugestão é em relação ao livro de cenas, que contém todo o enredo e ações do jogo. Este também pode ser apresentado anteriormente aos estudantes que conduzirão o jogo em seus grupos, caso opte por esse formato de utilização.



# Início rápido

Para que você tenha uma visão rápida de como o jogo funciona, esta seção explica o funcionamento de forma reduzida. Os detalhes serão apresentados nas seções seguintes.

- A história será narrada pelo(a) docente ou por um dos participantes de cada grupo.
- Os preenchimentos iniciais da ficha de personagem acontecem conforme narração do bloco de cenas.
- O jogo compreende quatro fases, e em cada uma delas:
  - Os(as) participantes tiram cartas do baralho.
  - Cada jogador ou jogadora realiza o que é pedido nas cartas, que inclui alterações nos marcadores e testes de rolagem de dados. Devem observar suas habilidades e somar os possíveis bônus.
  - As alterações nos marcadores devem ser feitas na ficha de cada personagem.
  - No final de cada fase os(as) participantes verificam seus níveis de Padrão.
  - Na etapa final, soma-se a pontuação de Padrão dos jogadores e jogadoras para saber o resultado do jogo. É possível ainda fazer uma média da pontuação de todos os grupos participantes, para que se chegue ao resultado final da turma.



Esse é o funcionamento básico do jogo. No entanto, algumas situações específicas ocorrem, e são explicadas no livro de cenas.

Com isso você já tem o fundamental para jogar Metamorfose.

O jogo continuará, com lagartas, borboletas e seres humanos evoluindo enquanto indivíduo e como grupo, até alcançarem o objetivo final da aventura.

Nas páginas seguintes você encontrará um detalhamento do funcionamento do jogo, elementos e regras.

No livro de cenas também há o detalhamento das regras, que serão reveladas aos participantes conforme o desenrolar da partida.







## Conhecendo as regras e elementos do jogo

Nesta seção apresentaremos as regras com detalhes, para que seja possível tirar qualquer dúvida a respeito delas. Apresentaremos os materiais de jogo, em seguida o funcionamento deste e cada ação possível. Mas lembre-se de uma regra importante neste jogo:

***Regras existem, mas elas podem ser flexibilizadas tranquilamente para favorecer o prazer de jogar.***

Assim, se tiver alguma dúvida sobre como resolver a situação, não tenha medo de improvisar!

### Materiais de jogo

#### Livro de cenas

É a partir dele que será narrada toda a aventura.

Além da narração, o livro contém todas as regras do jogo, que são reveladas no decorrer da partida.

Deve ficar nas mãos do(a) docente ou com um dos participantes de cada grupo, que neste caso, atuarão como narradores(as).

O texto está descrito em cores distintas, para que seja possível distinguir a narrativa - que deve ser lida aos jogadores e jogadoras - das regras e exemplos que o(a) narrador(a) utiliza apenas para fazer funcionar o jogo.





## Ficha de personagem

A criação de personagem é uma parte muito especial neste estilo de jogo. É um momento de incentivo à criatividade e à reflexão, no qual os(as) participantes podem também expressar muito a respeito de si mesmo. Isso se dará a partir da ficha de personagem.

**FICHA DE PERSONAGEM**

Nome: \_\_\_\_\_  
Habilidade: \_\_\_\_\_ Bônus: +3

INÍCIO: 8

**PADRÃO**

1º \_\_\_\_\_ 2º \_\_\_\_\_ 3º \_\_\_\_\_ 4º \_\_\_\_\_

Peça do personagem

### TRAÇOS CARACTERÍSTICOS

Característica positiva (CP): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_

Característica negativa (CN): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	Vento	C7	C8
CP									
CN									

A ficha contém as seguintes partes: o nome, a imagem, a habilidade, o padrão e as características.

As informações serão preenchidas no decorrer da narração.

O nome do(a) personagem é de livre escolha, assim como os(as) participantes podem escolher a peça que os(as) caracterizam entre aquelas disponíveis.

A habilidade especial do(a) personagem e o bônus que ela proporciona é definida de acordo com as opções propostas na tabela de habilidades e bônus.





- **Habilidades e bônus de testes**

A habilidade especial do(a) personagem e o bônus que ela proporciona é definida de acordo com as opções propostas na tabela de habilidades e bônus.

Cada personagem do jogo possui uma habilidade específica. Essa habilidade é escolhida no momento de criação do(a) personagem e lhe dará um bônus ao realizar aquele teste. Os(as) participantes escolhem, dentre as quatro habilidades, a que preferirem (podem inclusive escolher a mesma). São as seguintes:

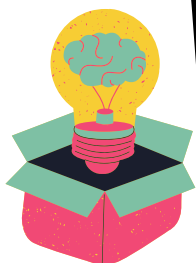
Nome da habilidade	Descrição da habilidade
Corpo sarado	Dá um bônus +3 em testes de força
Tomada de decisão	Dá um bônus +3 em testes de autonomia
Aparência física satisfeita	Dá um bônus +3 em testes de autoestima
Levanta e dá a volta por cima	Dá um bônus +3 em testes de transformação

Dáí podemos concluir, por exemplo, que um(a) personagem com a habilidade “tomada de decisão” terá vantagem ao realizar testes de autonomia, pois nesse teste ele(a) receberá um bônus de +3, que será somado ao resultado do 2D6.

Neste momento sugerimos a intervenção do(a) docente para realizar a seguinte reflexão com os(as) estudantes:

### Reflexão

Todas as ações do ser humano estão ancoradas nas vivências anteriores, em um contexto social, histórico e cultural. No mundo em que vivemos, se pararmos para pensar, quais são nossas atitudes e posicionamentos perante ao corpo - independente de ser meu corpo ou do outro -, podemos nos perguntar a quem ele realmente pertence. O mercado, a mídia, a ciência e a tecnologia de certa forma disputam este poder. O corpo vulnerável em meio a tamanho apelo de agentes externos, age pelo impulso e assume as consequências. Obviamente, não se pode negar a existência de efeitos positivos para o indivíduo advindos destes agentes. Porém, é sempre plausível a análise crítica do que é ofertado e julgado como ideal, pois entre tantos corpos e contextos diferentes, é impossível generalizar o correto e o belo que atendam a tantas especificidades.





As características do(a) personagem, junto com o Padrão, são os principais marcadores do jogo e definirão o resultado da partida. A saber:

- **Características**

Na ficha do(a) personagem há a indicação de uma característica própria **positiva** (CP) e uma que deixa o(a) participante insatisfeito(a), por isso chamaremos de característica **negativa** (CN). Uma delas deve ser uma característica **física**, e a outra, **comportamental**. Portanto, se a característica física é definida como positiva, a característica comportamental é aquela que não agrada, ou o contrário.

Isso é muito divertido e interessante, na medida em que os(as) participantes enfatizam estas características e habilidades quando se sentem familiarizados(as) com o jogo.

As características são de livre escolha de cada participante, e são definidas no decorrer da aventura.

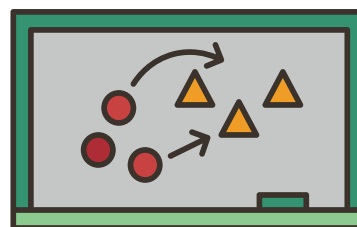
A modificação dos marcadores das características acontece conforme o resultado do baralho de ações.

Os marcadores de características podem ir de 0 a 15. Quando as pontuações extremas são alcançadas, significa que aquela característica foi adquirida pelo(a) personagem e não pode mais ser modificada. Os seguintes resultados podem acontecer:

- CP = 0: uma característica positiva foi perdida. Isso pode prejudicar! Aumenta um ponto de Padrão.
- CP = 15: característica positiva adquirida! Diminui um ponto de Padrão.
- CN = 0: eliminamos uma característica negativa! Diminui um ponto de Padrão.
- CN = 15: característica negativa adquirida. Aumenta um ponto de Padrão.

Nestes casos, uma nova característica precisa ser escolhida.

Como vimos, os marcadores das características interferem no **Padrão**, que determinará ao final do jogo, se os jogadores e jogadoras obtiveram sucesso em sua missão. É importante compreender esta relação!





- **Padrão**

O marcador Padrão representa o quão as percepções são influenciadas por modelos estabelecidos pela sociedade, principalmente os padrões estéticos.

**Padrão 15:** totalmente influenciável.

**Padrão 1:** satisfeito consigo mesmo(a), livre para ser como é.

Portanto, o padrão idealizado corresponde à menor pontuação.

Cada participante marca em sua ficha de personagem a quantidade de padrão que seu personagem possui ao final de cada fase ou quando solicitado no decorrer da partida. Todos(as) os personagens começam o jogo com Padrão 8.

A modificação do Padrão acontece ao final de cada fase, ou quando solicitado no livro de cenas. Calcula-se a diferença entre CP (Característica Positiva) e CN (Característica Negativa). O resultado definirá o marcador de Padrão.

Característica positiva prevalente, diminui o Padrão. Prevalência da característica negativa, aumenta o Padrão.

Quando alguém alcança as pontuações máximas (1 ou 15), o excedente em sua marcação deve ser compartilhado com os(as) demais participantes.

Optamos por essa consequência pensando nas influências. Quem ou o que nos influencia? Dentro de um grupo, por mais homogêneo que pareça ser, ele é constituído por individualidades. O corpo, suas concepções, relações e posicionamentos são influenciados pelo ambiente social. Este compartilhamento representa as influências, que podem ser benéficas, mas também, inconvenientes.

A pontuação final de Padrão define o resultado do jogo, conforme a tabela de desfecho.

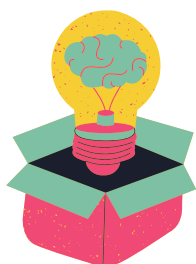




## Peças dos(as) personagens

Como os(as) personagens passam pelas fases de lagarta e borboleta, os(as) participantes escolherão suas peças no momento adequado de acordo com o livro de cenas, e as colocarão no canto superior direito da ficha de personagem.

Durante a criação do(a) personagem (escolha das peças e definição das características) sugerimos a intervenção do(a) docente para realizar a seguinte reflexão com os(as) estudantes:



### Reflexão

#### O corpo

É importante notar que, na criação do(a) personagem, o(a) jogador(a) indicará suas próprias características, inclusive físicas. Desde aqui, as reflexões sobre a percepção do corpo se iniciam. Embora o enredo seja fantasioso, o momento de escolher por uma ou outra figura/personagem que o(a) represente, também é uma forma de demonstrar suas representações. Se o mundo é o que vemos, para efeito de diversão e conhecimento, porque não ver e pensar o mundo e a nós mesmos, por um outro prisma?

### Dica prática

#### Ficha de personagem

Ao utilizar o jogo em sala de aula, é importante que os jogadores e jogadoras identifiquem suas fichas de personagens para poder continuar o jogo em outro momento, se necessário. Você pode pedir aos participantes que utilizem o verso da ficha. Sempre é mais seguro o(a) docente manter consigo o material de jogo para garantir que todos(as) terão suas fichas no encontro seguinte.





## Ambiente

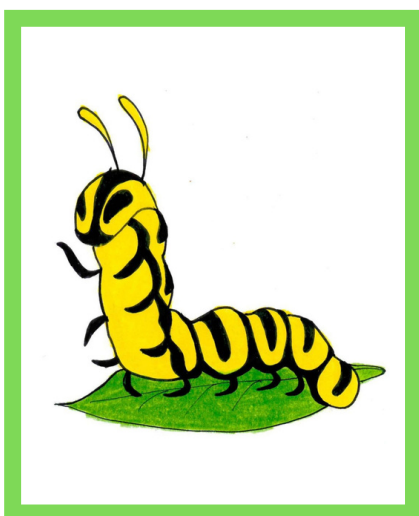
Plano de fundo que serve para caracterizar o jogo, promovendo uma maior interação a fim de que os(as) participantes entrem no clima da aventura. Este item não tem influência no sistema de jogo.

## Baralho de ações

Para proporcionar aos estudantes uma reflexão sobre a concepção de corpo e os padrões divulgados pela mídia, pelo mercado e pelas relações de consumo, este jogo leva em conta o posicionamento individual dos(as) participantes, e também a interação com o grupo. Afinal, assim se dão as nossas relações sociais: temos nossas percepções e convicções, mas sempre inseridos em um contexto social, histórico e cultural. Tomamos o cuidado de abordar esta temática de uma forma leve, prazerosa e divertida, características essenciais para que o jogo não perca uma de suas funções, que é divertir. Ao mesmo tempo: aprendizagem e diversão, fantasia e realidade.

Em METAMORFOSE, estas ligações são apresentadas no enredo e representadas em cartas que, além da função de provocar reflexões, sistematizam o jogo.

O baralho é utilizado em todas as rodadas. Deve-se ter o cuidado para que sejam utilizados os baralhos corretos em cada etapa da metamorfose: lagarta, pupa e borboleta.

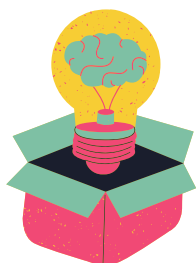




## Dica prática

### Teste de conhecimento

Incluimos em cada um dos baralhos uma carta com a ação *Teste de conhecimento*, apenas como sugestão. Se não for utilizada, não interfere no jogo. Optamos por deixar a elaboração desses testes a critério do(a) docente, de acordo com seus objetivos e conteúdos programáticos. Assim, é possível que o jogo seja adaptado também ao conteúdo que está sendo trabalhado. Além disso, voltando à temática principal, pensemos o corpo biológico único e, ao mesmo tempo, social, inserido em uma cultura. Os testes de conhecimento adaptáveis proporcionam aos estudantes a reflexão sobre o corpo sob várias perspectivas por meio dos componentes da cultura corporal do movimento. Sugerimos testes do tipo “perguntas e respostas” ou, no caso da Educação Física, testes em que o movimento esteja envolvido. A consequência desta ação pode ser definida previamente, ou deixar a criatividade falar mais alto!



### Reflexão

Tenha em conta que o jogo não tem a intenção de diminuir a importância do movimento nas aulas de Educação Física, nem tampouco de ser limitado a algum elemento específico da cultura corporal do movimento. Ao contrário, incluímos nele uma grande possibilidade de ser utilizado de maneira alargada, ou seja, inserindo ao jogo os objetos de conhecimento de interesse dos(as) docentes e alunos(as), e a partir deles, fazer uso da análise crítica sobre as representações do corpo, essência deste produto educacional. Ainda, ideamos que o jogo possa ser utilizado em parceria com outros componentes curriculares, e mesmo em ambientes não formais de ensino.







# O jogo

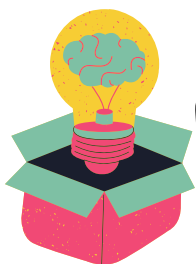
Com os materiais de jogo em mãos, e conhecendo um pouco mais sobre seus elementos, vamos para a aventura!

Comece o jogo fazendo com que os(as) participantes se transportem, pela imaginação, para o ambiente da história. O livro de cenas traz o texto para ambientação.

## A fase de jogo

Pensamos as fases de jogo como o ciclo de vida da lagarta, passando pela pupa, até a borboleta, caracterizando assim a metamorfose. Todas estas informações estão contidas no livro de cenas. Em cada fase as cartas vão sendo retiradas, ocorrendo as jogadas e reflexões possíveis.

Sugerimos a reflexão abaixo no início da 2ª fase, quando as lagartas passarão pela fase de pupa até transformarem-se em borboletas.



## Reflexão

### Mudança na forma de ver e pensar o corpo

Assim como a lagarta e a borboleta, o ser humano passa por fases, a sociedade se transforma, a vida é uma constante metamorfose! E não seria diferente com a percepção do corpo e da beleza. Pesquisando a respeito, veremos que padrões de beleza existem há milênios, e claro, eles se modificam. Do corpo curvilíneo ao magro, do arredondado aos músculos definidos, vamos num piscar de olhos. Uma década ou duas são suficientes para que essa mudança de padrões aconteça, ainda mais a partir da virada do último século, quando a exposição dos corpos explode na mídia. Se a lagarta transforma seu corpo em um processo natural, na maioria das vezes, não é o que acontece com os seres humanos, instigados a seguir o modelo ideal de corpo. Já não se sabe quais os limites, o que mudar e porque mudar. E por fim, não é apenas o corpo que muda, mas a identidade que caracteriza cada ser.



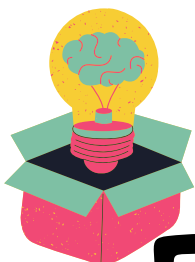


## Resultado e tabela de desfecho

O objetivo final é a evolução dos(as) personagens durante o processo de metamorfose, para que retornem ao mundo como seres humanos melhores, principalmente na maneira de ver e tratar o seu corpo e o do outro.

Para mensurar esta evolução, e saber se concluíram com sucesso a missão, somam-se os marcadores de Padrão do grupo. Depois, verifica-se na **tabela de desfecho** qual foi o resultado do jogo. Há ainda a possibilidade de fazer uma média da pontuação entre os grupos.

Sugerimos a reflexão abaixo após a verificação de Padrão, antes do início da 3ª fase.



### Reflexão

#### Representação do corpo

A essência em torno da qual este jogo foi construído é a de representação do corpo. A intenção é favorecer a discussão de conceitos e significados que auxiliem os sujeitos a refletir criticamente sobre o cenário que se apresenta para o corpo nas mais variadas relações da sociedade. A cultura na qual fomos educados e estamos inseridos infere que temos padrões e modelos a seguir em todas as esferas da nossa vida, e em relação ao aspecto físico, o apelo é ainda maior. Para nossos antepassados, o corpo tinha certa utilidade, e geralmente, quanto mais escondido, mais decência. O olhar sobre o corpo sofreu mutações, tantas que por vezes, sequer aceitamos aquele que vemos, ou temos.





# Outras possibilidades

## Flexibilização das regras

METAMORFOSE tem a intenção de conseguir simular uma narrativa na qual os(as) participantes são personagens. Sendo assim, mais importante do que seguir as regras à risca é construir uma boa história e se divertir. Como dito no início, situações de jogo que gerarem dúvida a respeito das regras podem ser resolvidas a partir do andamento da narrativa, numa direção que mantenha o jogo divertido.

## Registros

Alguns participantes conseguem mergulhar na aventura, e isso pode render boas narrativas. Você pode sugerir aos estudantes que contem a história vivenciada pelo(a) personagem, ou de sua turma, ou apenas um momento marcante dessa história.

É uma oportunidade também para promover reflexões sobre a temática da percepção do corpo e registrar o conhecimento adquirido.

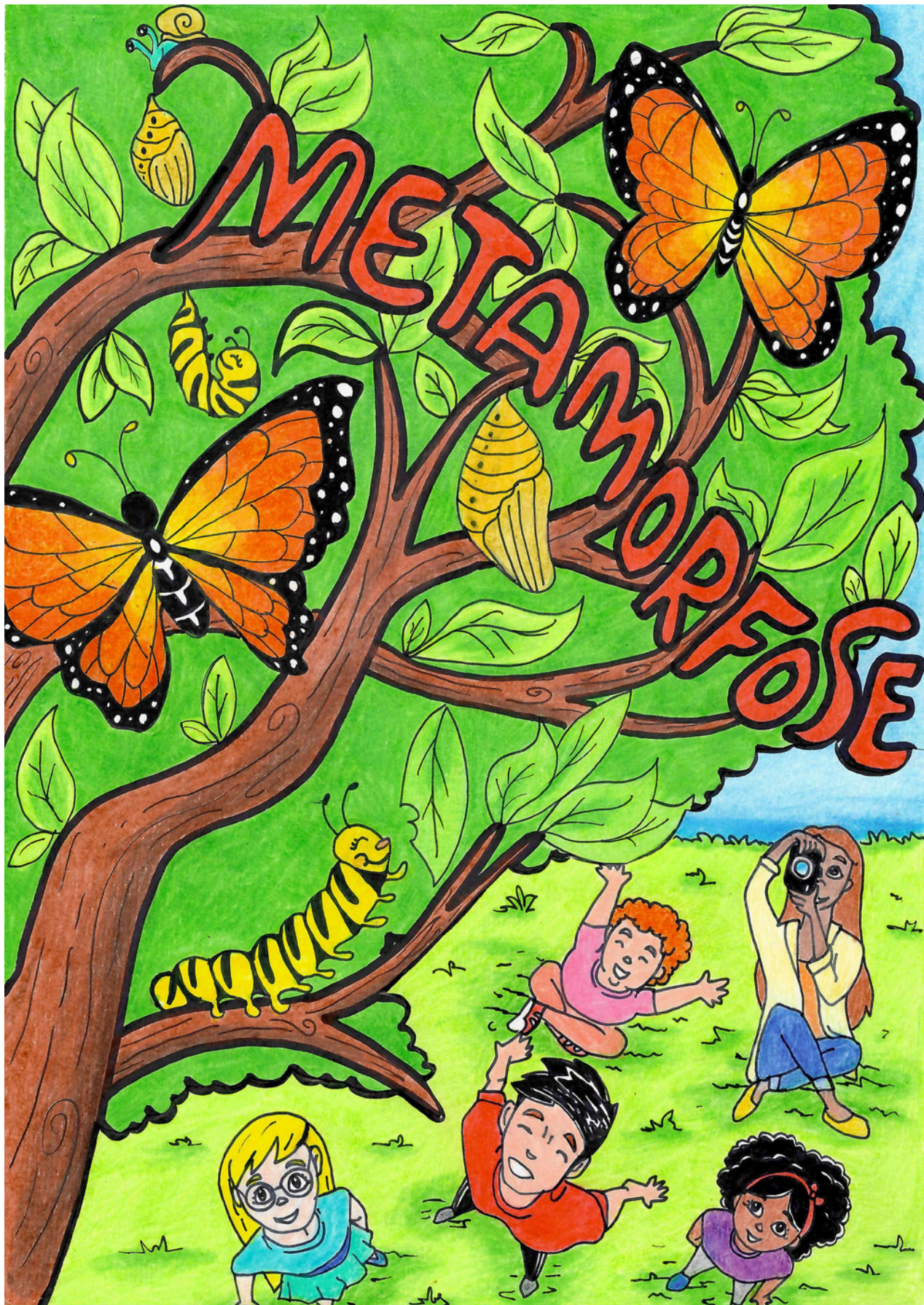
Recomendamos esse momento ao término da partida, logo após verificar a planilha de desfecho do jogo.

**A partir da próxima página você terá acesso ao Livro de Cenas e ao material necessário para o jogo.**





# LIVRO DE CENAS





# Apresentação

Você já parou para pensar sobre o corpo que você tem e como são os corpos que você vê?

É por meio do corpo que estamos no mundo, e por ele, sentimos emoções, transmitimos nossas vontades, tomamos decisões, exploramos nossas potencialidades.

Provavelmente você esteja passando – ou já passou – por momentos de transformações, de tomada de decisões, de dúvidas e incertezas. Também já teve a necessidade de ser aceito por alguém ou por um grupo de pessoas. E nestas situações, você se preocupou com o seu corpo, com a sua roupa, com o que os outros veriam e pensariam.

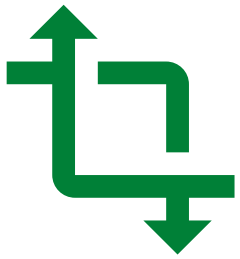
Afinal, quem ou o que nos influencia? Quem define qual corpo é bonito e qual não é adequado?

Características definidas como gordo, magro, baixo, costumam ser frequentes nas conversas. As feições do rosto, o tipo do cabelo, a cor da pele, o jeito de se expressar, o condicionamento físico, são constantemente utilizados para definir alguém.

Agora, imagine que, de uma hora para outra, você passa a habitar um corpo que não tem nada a ver com o seu. Mas suas principais características e peculiaridades são mantidas e é por meio delas que você se reconhece, e os outros o(a) reconhecem também.

Vamos embarcar nesta aventura?





# Metamorfose

## Orientações iniciais

O que aparecer em verde são instruções.

O que aparecer em preto deve ser narrado.

Você foi escolhido(a) como narrador(a) do jogo. Essa é uma função muito importante, pois você narrará a história e auxiliará os(as) participantes que interpretarão personagens.

Antes de iniciar o jogo, leia com atenção as instruções, e verifique com seu professor ou sua professora se houver alguma dúvida.

Além de narrar, você tem ainda as seguintes funções:

- Conferir se os(as) participantes estão fazendo as alterações dos marcadores conforme a narrativa;
- Organizar os acessórios do jogo (baralho de ações, peças, dados, fichas dos personagens, etc.);
- Auxiliar os(as) participantes durante toda a partida.

Virando a página, a aventura começa!!!





O sol nasce no horizonte enquanto você e seus amigos e amigas, cada um em sua confortável cama, despertam para mais um dia.

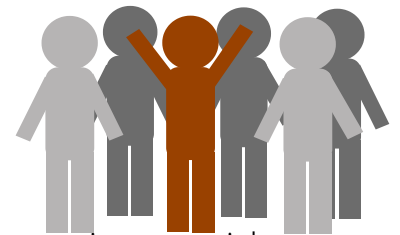


Ao espreguiçarem-se, notam algo diferente: onde estão os braços? O que aconteceu com meu corpo? Vão até o espelho e já não mais se reconhecem.

No mesmo instante, em uma fração de segundos, todos(as) se encontram em uma floresta. Não acreditam no que estão vendo: foram transformados(as) em lagartas!

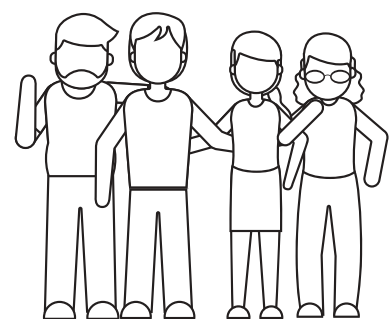
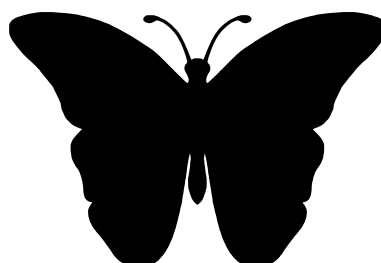
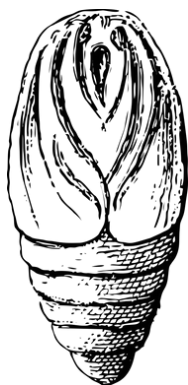
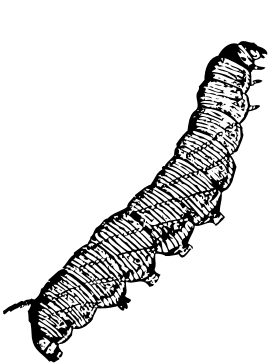


Conseguem identificar um ao outro por meio de características singulares, que foram transferidas para um corpo mole, cilíndrico, com muitos pelos e patas.



Uma das lagartas aumenta o mistério. Diz ter sonhado que os seres humanos haviam sido transformados em lagartas para que aprendessem a viver a vida no seu tempo, respeitando e aceitando a si mesmo e ao outro.

E que só voltariam a viver como humanos após passar por todas as fases da metamorfose, tornando-se borboletas e conseguindo voar, sem deixar que percalços, poderes e predefinições diminuíssem o potencial de cada um.



Todos(as) se olham, e compreendem a grande aventura à qual foram destinados(as).



Vamos começar!

- Escolha um(a) personagem entre as lagartas e coloque no local indicado na ficha. Defina também o nome do seu personagem ou da sua personagem.
- Preencha em sua ficha de personagem a sua habilidade. Consulte a tabela de habilidades para escolher. Não se preocupe caso outro(a) participante tenha escolhido a mesma.



**Esta é a tabela que deverá ser consultada pelos(as) participantes:**

Nome da habilidade	Descrição da habilidade
Corpo sarado	Dá um bônus +3 em testes de força
Tomada de decisão	Dá um bônus +3 em testes de autonomia
Aparência física satisfeita	Dá um bônus +3 em testes de autoestima
Levanta e dá a volta por cima	Dá um bônus +3 em testes de transformação

**Educador(a): realize com os(as) estudantes a reflexão da pg. 14 do manual do jogo.**

**Aluno(a)/narrador(a): dirija-se ao seu professor ou a sua professora para que ele(a) faça a intervenção.**





Na exuberante floresta, as lindas lagartas, muito coloridas e vaidosas, passam a viver. Este lugar é muito especial, cheio de encantos e possibilidades para viver uma vida agradável. Mas para alcançar seus objetivos, apenas pensam nas lindas borboletas que um dia virão a ser.

Mas... para começar: o que define “beleza”? Quem diz o que é “belo”? A beleza da lagarta é inferior à da borboleta? Quais são as suas características?

- **Defina as características** e preencha sua ficha de personagem. Você deverá escolher **uma característica física e uma de comportamento**. Uma que você considera positiva (CP) e outra que lhe deixa insatisfeito (a), uma característica negativa (CN).

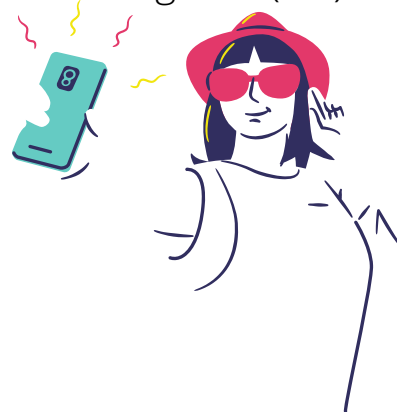
- Para definir o valor de cada uma:



- Role 2 dados de 6 faces (2D6);



- A pontuação máxima é 10.



Cada participante deve apresentar o(a) personagem escolhido, sua habilidade e características.

- **Estas informações devem ser preenchidas a lápis, pois mudanças podem ocorrer durante o jogo.**
- **As características são de livre escolha dos(as) participantes, mas instigue-os a pensarem em si mesmos para essa definição.**
- **Educador(a): realize com os(as) alunos(as) a reflexão da pg. 17 do manual do jogo.**
- **Aluno(a)/narrador(a): dirija-se ao seu professor ou a sua professora para que ele(a) faça a intervenção.**



# 1ª fase



Disponibilize aos participantes o baralho das lagartas.



## Cena 1

As lagartas não percebem o esplendor da natureza ao seu redor, assim como nem todas as pessoas percebem a perfeição presente no seu próprio corpo, na cor da pele, no cabelo, nas suas formas e curvas.



As lagartas vivem imaginando como serão suas vidas quando estiverem voando, e toda a beleza do mundo que suas asas poderão alcançar. De alguma maneira as lagartas podem estar sendo influenciadas a seguir padrões de beleza, de estética, que estão além do que sua realidade permite alcançar.



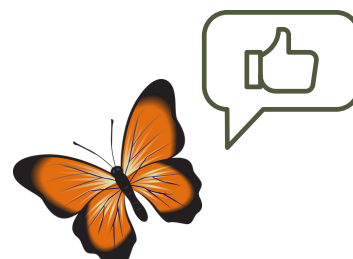
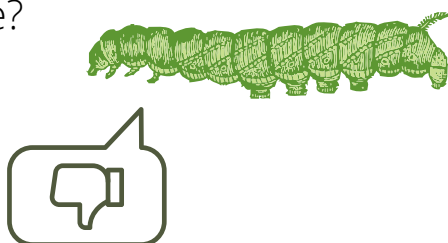
**Cada participante retira uma carta do baralho de lagartas e realiza a ação que é pedida.**

## Cena 2

Mirando em seu único desejo, a vida das lagartas é vazia de significados, preocupando-se demais com o futuro, esquecendo-se de viver os lindos presentes que a vida lhes oferece a cada dia.

Enquanto lagartas, algumas sentem-se menosprezadas em relação às borboletas, pois um dia, alguém disse que as lagartas são feias e venenosas, enquanto as borboletas são lindas e delicadas.

Como você se sente?



**Cada participante retira uma carta do baralho de lagartas e realiza a ação que é pedida.**



## ALGUMAS ORIENTAÇÕES

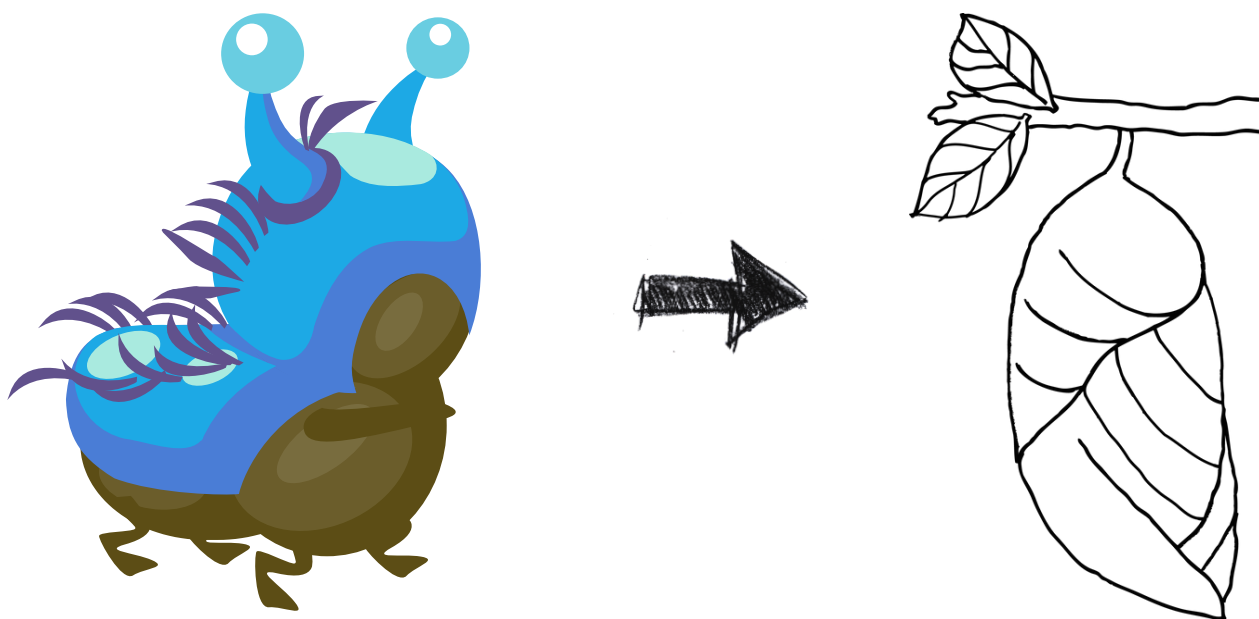
- Em cada fase, você é responsável por auxiliar os(as) participantes e conferir se alteraram os marcadores em suas fichas.
- Informações sobre as características:
  - Os marcadores de características podem ir de 0 a 15. Quando as pontuações extremas são alcançadas, significa que aquela característica foi adquirida pelo(a) personagem e não pode mais ser modificada. Os seguintes resultados podem acontecer:
    - CP = 0: uma característica positiva foi perdida. Isso pode prejudicar! Aumenta um ponto de Padrão.
    - CP = 15: característica positiva adquirida! Diminui um ponto de Padrão.
    - CN = 0: eliminamos uma característica negativa! Diminui um ponto de Padrão.
    - CN = 15: característica negativa adquirida. Aumenta um ponto de Padrão.
  - Nestes casos, uma nova característica precisa ser escolhida.
  - Como vimos, os marcadores das características interferem no Padrão, que determinará ao final do jogo, se os(as) participantes obtiveram sucesso em sua missão. É importante compreender esta relação!
  - Os baralhos contêm uma carta de *Teste de conhecimentos*, que será utilizada ou não, de acordo com o interesse do(a) docente.



**Para encerrar a primeira fase faremos uma verificação de padrão, que será explicada logo adiante.**

É chegada a hora das lagartas recolherem-se e prepararem-se para uma nova fase. Agora elas são pupas, um importante estágio de vida, antes de tornarem-se borboletas.

É como na adolescência! Muitas mudanças vão acontecendo no corpo, na maneira de ser, pensar e agir.



### **VERIFICAÇÃO DE PADRÃO**

Para isso, analise a modificação de suas características. Utilize a pontuação da última cena. Calcule a diferença entre CP e CN. O resultado definirá o marcador de Padrão.

**- Lembre os(as) participantes de atualizarem o marcador de Padrão na ficha.**

**Veja os exemplos na próxima página!**



Antes de ver os exemplos, é fundamental ter em mente as seguintes relações:

- O Padrão é o marcador principal e o ideal é que ele se mantenha com a menor pontuação possível!
- Característica positiva é um marcador idealizado, por isso, diminui o Padrão.
- Já a característica negativa aumenta o marcador de Padrão.



#### EXEMPLO 1:

No final da fase: CP = 6 CN = 1 CP 6 - CN 1 = 5

Diminuiremos 5 pontos no Padrão. Mas lembre-se: o resultado ideal de Padrão é 1, afinal, em algum momento iremos ceder aos apelos da mídia e do mercado, assim ele não pode zerar. Portanto, um(a) participante que tem Padrão 5, poderá descontar no máximo 4 pontos. O ponto que lhe sobra será distribuído para outro jogador ou jogadora, mostrando que estão juntos nessa e também, o desejo de que todos(as) tenham autonomia e liberdade para assumirem o seu jeito de ser e estar na sociedade.

- Se na diferença a CN predominar, o Padrão aumenta. Se o Padrão alcançar 15 pontos, o mesmo acontece como na explicação anterior. O excedente será distribuído a outro(a) participante.

- Se a diferença for nula, o Padrão não se altera.



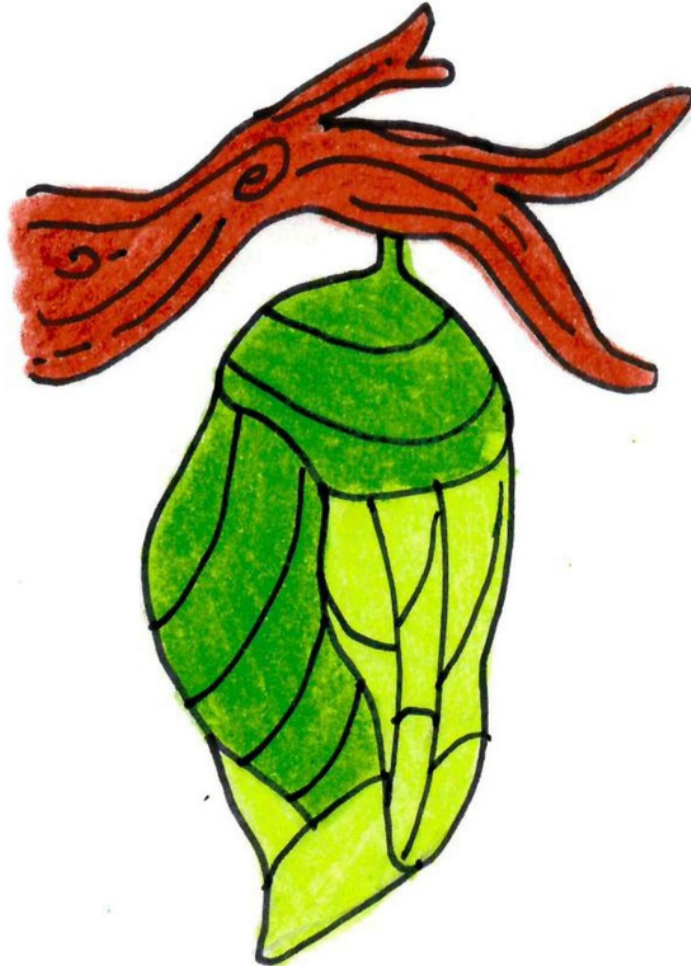
#### EXEMPLO 2:

No final da fase: CP = 7 CN = 8 CN 8 - CP 7 =

Aumento de 1 no Padrão, pois a CN prevaleceu no resultado.



# 2ª fase



Troque o baralho das lagartas pelo baralho das pupas.

Educador(a): realize com os(as) alunos(as) a reflexão da pg. 20 do manual do jogo.

Aluno(a)/narrador(a): dirija-se ao seu professor ou a sua professora para que ele(a) faça a intervenção.



### Cena 3

A fase de pupa é um momento delicado. Vários fatores podem influenciar no seu desenvolvimento, como o vento, as fortes chuvas e alguns predadores. E na vida real? Quem ou o quê lhe influencia?



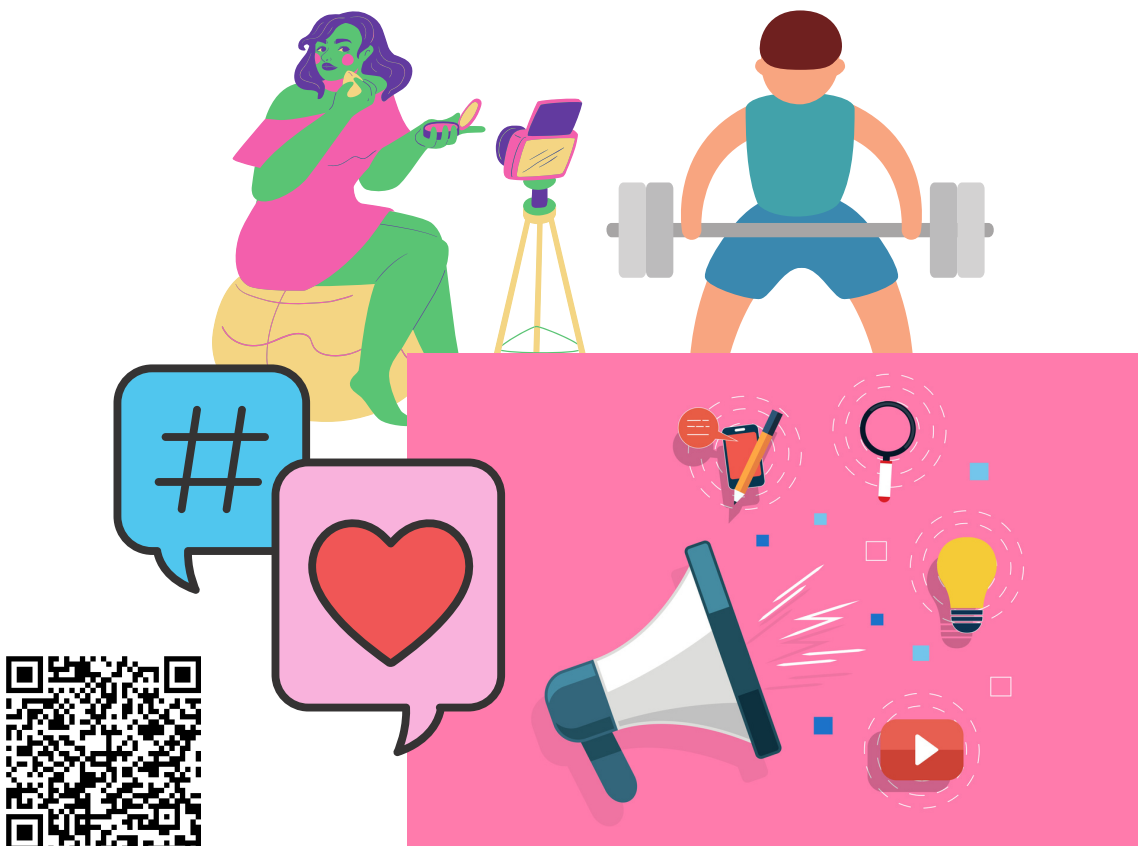
**Cada participante retira uma carta do baralho das pupas e realiza a ação que é pedida.**

### Cena 4

Mais ou menos 10 dias as lagartas passam dentro do casulo, ansiosas para ver a transformação!



**Cada participante retira uma carta do baralho das pupas e realiza a ação que é pedida.**





Então, em uma tarde de verão, quando o sol aquece o ventre da terra, chega o momento tão esperado por elas.

Depois de demorados dias desenvolvendo-se em seus casulos, as lindas lagartas transformam-se, finalmente, em cintilantes borboletas de asas multicoloridas.



Não há homogeneidade, e sim, muitas cores, formatos e tamanhos!

## TROCA DE PERSONAGEM

- **A lagarta virou borboleta. Escolha um(a) novo(a) personagem entre as borboletas para continuar o jogo.**



O ser, a essência, são os mesmos. Mas será que cada borboleta reagirá da mesma forma a esta transformação?

Provavelmente não.. afinal, fazemos parte de um contexto, de uma cultura, e as rupturas e transformações nem sempre são bem aceitas pelo próprio indivíduo e pelo outro.

É uma grande transformação!



## VERIFICAÇÃO DE PADRÃO

- Inicialmente, precisamos atualizar novamente nosso Padrão.
- Quem já estava com Padrão 1, e teve resultado prevalente de característica positiva ao final da fase de pupa, permanecerá com Padrão 1. Mostra como você é capaz de se aceitar, de se adaptar, sem deixar se influenciar. Não dividirá o excedente com os(as) demais participantes, afinal, existem momentos em nossa vida que devemos ser capazes de pensar, tomar decisões e agir sozinhos(as). São as individualidades dentro de uma sociedade.

**Note que há uma alteração na regra de Padrão quando a pontuação 1 for alcançada.**

**Educador(a): realize com os(as) alunos(as) a reflexão da pg. 21 do manual do jogo.**

**Aluno(a)/narrador(a): dirija-se ao seu professor ou a sua professora para que ele(a) faça a intervenção.**



# 3ª fase



Troque o baralho das pupas pelo baralho das borboletas.



## Cena 5


As borboletas mal podem esperar para viver este momento tão sonhado! Mas ao mesmo tempo, as angústias, as incertezas, e em alguns casos, a não aceitação de si mesmo(a), levam as borboletas a questionarem-se se realmente conseguirão voar.



 **Cada participante retira uma carta do baralho das borboletas e realiza a ação que é pedida.**

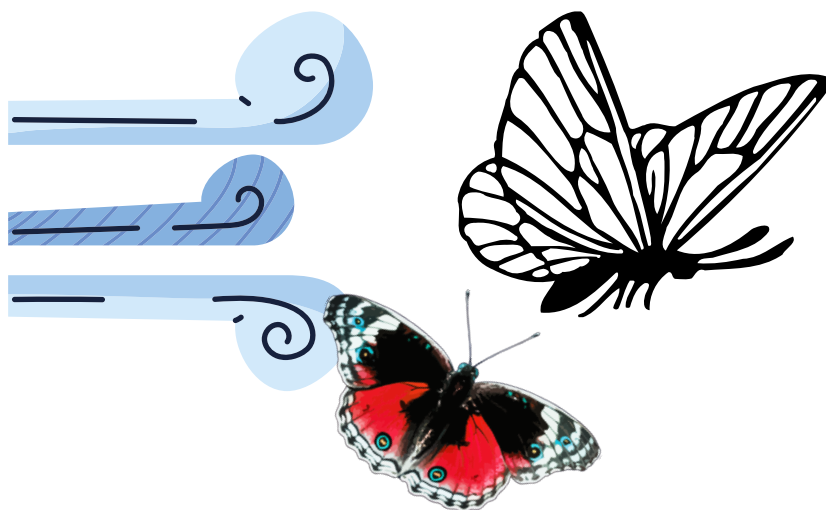
## Cena 6

Suas dúvidas crescem, crescem, e viram um grande obstáculo. Algumas assustadas e receosas, outras confiantes e determinadas, tentam abrir suas delicadas asas.

 **Cada participante retira uma carta do baralho das borboletas e realiza a ação que é pedida.**



Subitamente, um vento muito forte, do tamanho do medo de algumas borboletas, atrapalha os planos, e vocês tentam bravamente resistir.



Tentaram, mostraram sua força, mas o vento era muito forte e causou danos nas asas. E, nesse momento, seus sonhos podem se transformar em um grande pesadelo.



Para saber o quanto esse percalço abalou as borboletas, faça a seguinte ação:

- Role 2D6
- Utilize o dado de menor valor, e diminua de sua característica positiva. Caso o valor do dado seja maior ou igual que sua CP, aumente 1 ponto de padrão e escolha uma nova característica.



**Veja o exemplo na próxima página!**



## EXEMPLO 1:

Neste momento, em minha ficha a pontuação da característica positiva (CP) é 7 e da minha característica negativa (CN) é 5.

Rolo 2D6, cujos valores são 3 e 2.

Diminuo o menor valor (2) da minha CP. Ficando assim:

CP = 5

CN = 5

## EXEMPLO 2:

Neste momento, em minha ficha a pontuação da característica positiva (CP) é 2 e da minha característica negativa (CN) é 6.

Rolo 2D6, cujos valores são 4 e 2.

Diminuo o menor valor (2) da minha CP, zerando a pontuação.

Ficando assim:

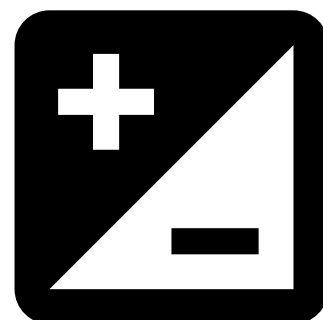
CP = 0

CN = 8

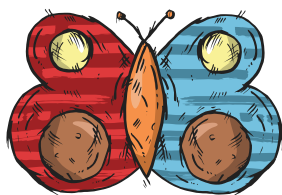
Neste caso, voltamos ao exemplo das pontuações extremas das características:

CP = 0: uma característica positiva foi perdida. Isso pode prejudicar! Aumenta um ponto de Padrão.

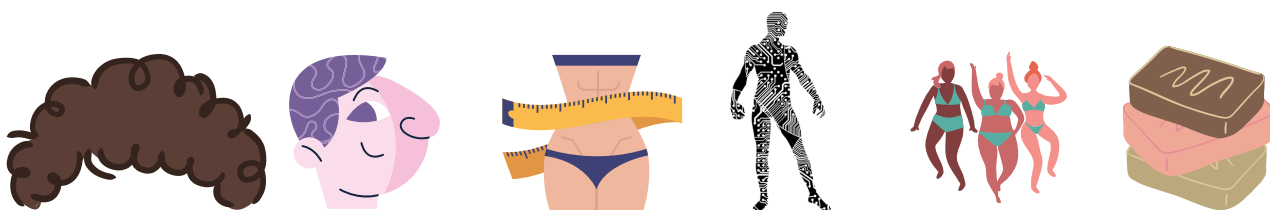
- Pontos excedentes não serão distribuídos aos demais participantes.



Abatidas com o que aconteceu, as borboletas ficam tristes e choram. Mesmo assim, tentam voar, até ficarem totalmente exaustas.



Sem saber o que fazer, passam a analisar as características umas das outras.



Algumas, confiantes, afirmaram que tudo tem seu tempo, e logo reagiram. Outras, tristes, não aceitaram o que lhes havia acontecido. As que se julgavam melhores, tentavam impor suas condições para prosseguir.

**VERIFICAÇÃO DE PADRÃO**



# 4ª fase





## Cena 7

Depois de muito tempo de debate e tentativas de voar, perceberam que estavam destruindo o que lhes restava de suas asas. Compreenderam então que seria melhor aceitar e cuidar do corpo que tinham.



 **Cada participante retira uma carta do baralho das borboletas e realiza a ação que é pedida.**

## Cena 8

A partir de então, recolhem suas asas e passam a se movimentar pelo chão, como lagartas que eram, valorizando suas virtudes e buscando o mundo possível ao redor. Caminham pelos campos e pedras. Cruzam buracos. Sobem em árvores. Comem frutas. Dormem em folhas. Bebem da chuva. Sentem o doce aroma das flores. Falam com as formigas, grilos, gafanhotos e tantos outros pequenos animais... Encontram outras lagartas, e reconhecem quanta formosura há em cada uma, e mais: percebem quanta beleza havia nelas mesmas, antes de virarem borboletas.

 **Cada participante retira uma carta do baralho das borboletas e realiza a ação que é pedida.**



As borboletas percebem que cada um tem as suas características, o seu jeito de ser. Às vezes, lembram do difícil momento quando perderam suas asas, e compreendem a importância daquela dor para a sua transformação.

Quanto mais descobrem e admiram a natureza ao seu redor, mais



perto do objetivo elas chegam. As borboletas, mesmo sem usar as asas, se encantam agora com aquele mundo tão perto que antes não conseguiam ver quando ainda eram lagartas, e mesmo quando eram humanos.

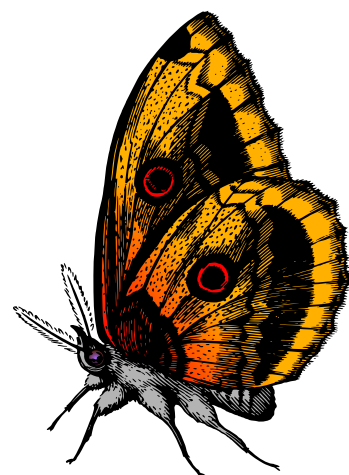
Naquele tempo, pensavam que aquele corpo não era adequado, não era compatível com a beleza que um dia almejavam.

E nesse estado de encantamento, elas percebem que, ao se cuidar, se conhecer, se aceitar, novas asas, muito lindas e brilhantes, crescem em seus corpos.

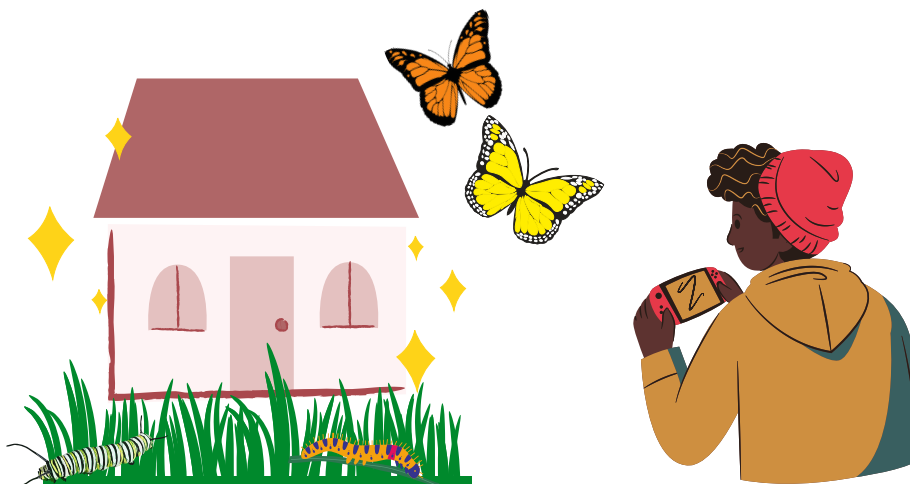


Elas sabem que estão prontas... a alma da borboleta pode finalmente voar, livre de julgamentos e imposições... e quando se dão conta, estão voando... voam o mais lindo voo... certas de que a metamorfose lhes permitirá voltar para casa.

## VERIFICAÇÃO DE PADRÃO



## DE VOLTA PARA CASA



Para avaliar as conquistas alcançadas por vocês neste processo de metamorfose, somem os pontos de Padrão do grupo.

Depois verifiquem na planilha de desfecho, qual foi o resultado do jogo.

**O resultado do jogo pode ser analisado em cada grupo, ou fazendo uma média com a pontuação das partidas da turma.**



# Ficha de personagem

**FICHA DE PERSONAGEM**

Nome: \_\_\_\_\_

Habilidade: \_\_\_\_\_ Bônus: +3

Peça do personagem

INÍCIO: 8

**PADRÃO**

1º \_\_\_\_\_ 2º \_\_\_\_\_ 3º \_\_\_\_\_ 4º \_\_\_\_\_

## TRAÇOS CARACTERÍSTICOS

Característica positiva (CP): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_

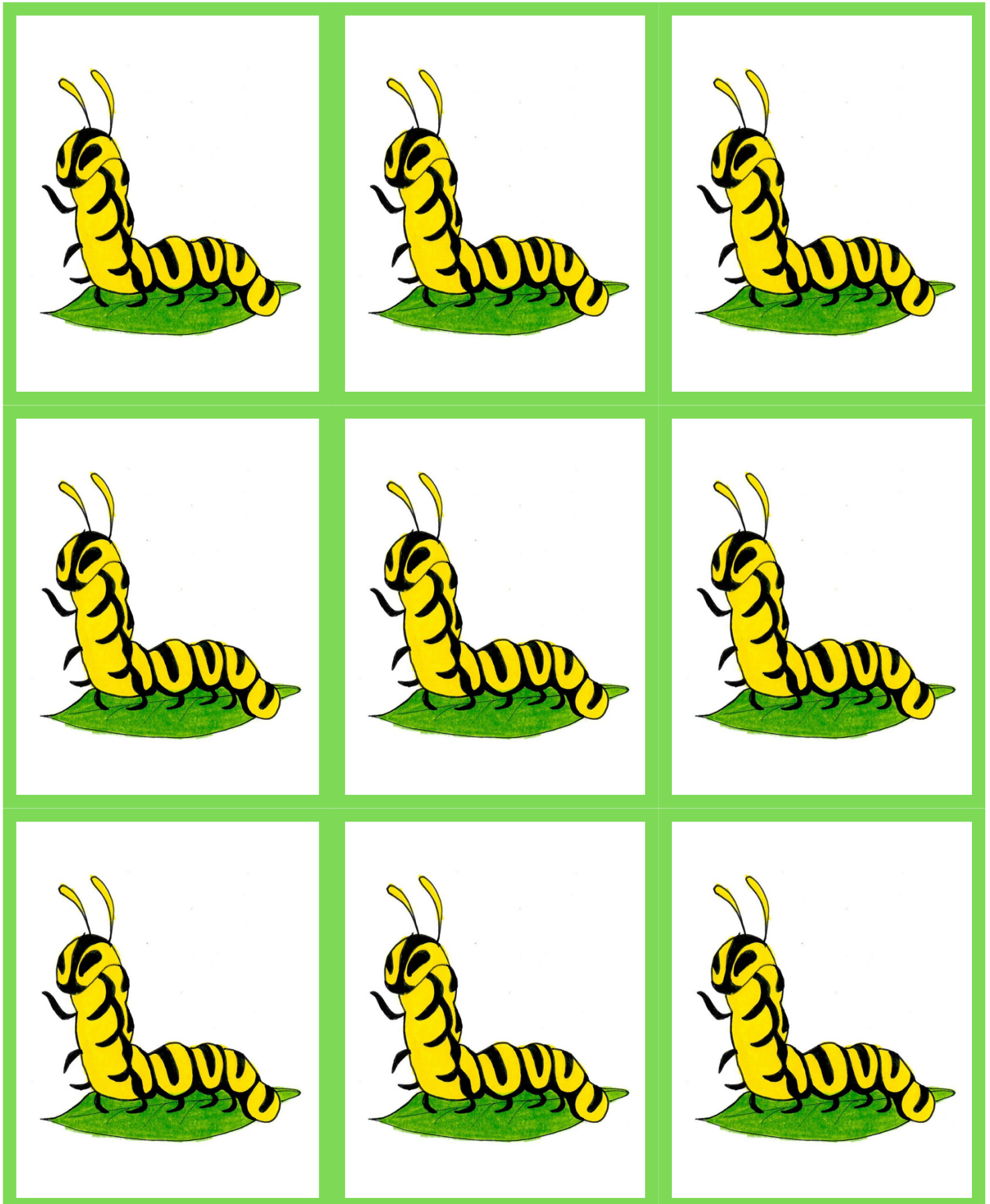
Característica insatisfeita (CI): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	Vento	C7	C8
CP									
CN									





# Baralho lagartas



# Baralho lagartas

Você parece bastante descontente com sua aparência.

Verifique seu Padrão

Se for 10 ou mais, você perde 1 ponto de CP.



Você e outros amigos lagartas são intimidados por um grupo de borboletas.

Jogue os dados e some o bônus de força se tiver. Se conseguir um valor igual ou maior que 8, vocês conseguem se impor e seguem em frente. Caso contrário, todos aumentam 1 ponto da característica negativa.



Você tem rastejado tanto para ajudar sua turma! Mas apesar de todo esforço, continua se comparando aos outros e não valoriza suas qualidades.



-2 CP

O bombardeio da mídia e das redes sociais não atrapalha suas escolhas, seja você lagarta, borboleta ou humano.



-1 CN

Você conseguiu convencer outra lagarta de que ela é tão bonita quanto uma borboleta.



+2 CP  
-1 CN

**Teste de conhecimentos**



Você e outros amigos lagartas são intimidados por um grupo de borboletas. Juntaram todas as características positivas de cada um e encontraram uma forma de seguir em frente.



+2 CP

Você foi escolhido como líder das lagartas por ser capaz de aceitar cada um do jeito que é.



-2 CN  
+1 CP

A tecnologia e as mídias sociais avançam cada vez mais, impondo modelos e mostrando padrões de beleza praticamente impossíveis de alcançar. Você está disposto a não cair nessa!



-1 CN

# Baralho lagartas

Você, enquanto ser humano, era bastante consumista, sempre querendo mais e mais! E agora, está sofrendo para aprender a dar valor ao que tem.



**-3 CP**

Você e seus amigos conversam sobre as características físicas de cada um enquanto seres humanos.

Jogue os dados. Se obtiver pontuação maior ou igual a 6, analise sua pontuação de CP e troque seu marcador com outro jogador, se considerarem válido.



Conseguiu fazer seus amigos refletirem sobre o apelo das propagandas, que fazem as pessoas comprarem cada vez mais.



**-2 CN**

Como está sua autonomia? É capaz de pensar e agir de acordo com suas convicções?

Role os dados e some o bônus de autonomia se tiver. Se o valor for igual ou menor que 7, você perde 2 pontos de CP.



Você se sente feliz com o corpo que tem!



**-2 CN**

Triste, você lembra das vezes que sofreu algum tipo de preconceito por causa do seu corpo.



**-2 CP**

Você foi escolhido como líder das lagartas por ser capaz de aceitar cada um do jeito que é.



**-2 CN  
+1 CP**

Na adolescência, muitas mudanças vão acontecendo no corpo, na maneira de ser, pensar e agir.

Como está sua autoestima para lidar com tudo isso? Role os dados e some o bônus de autoestima se tiver. Se o valor for igual ou menor que 7, você perde 3 pontos de CP.



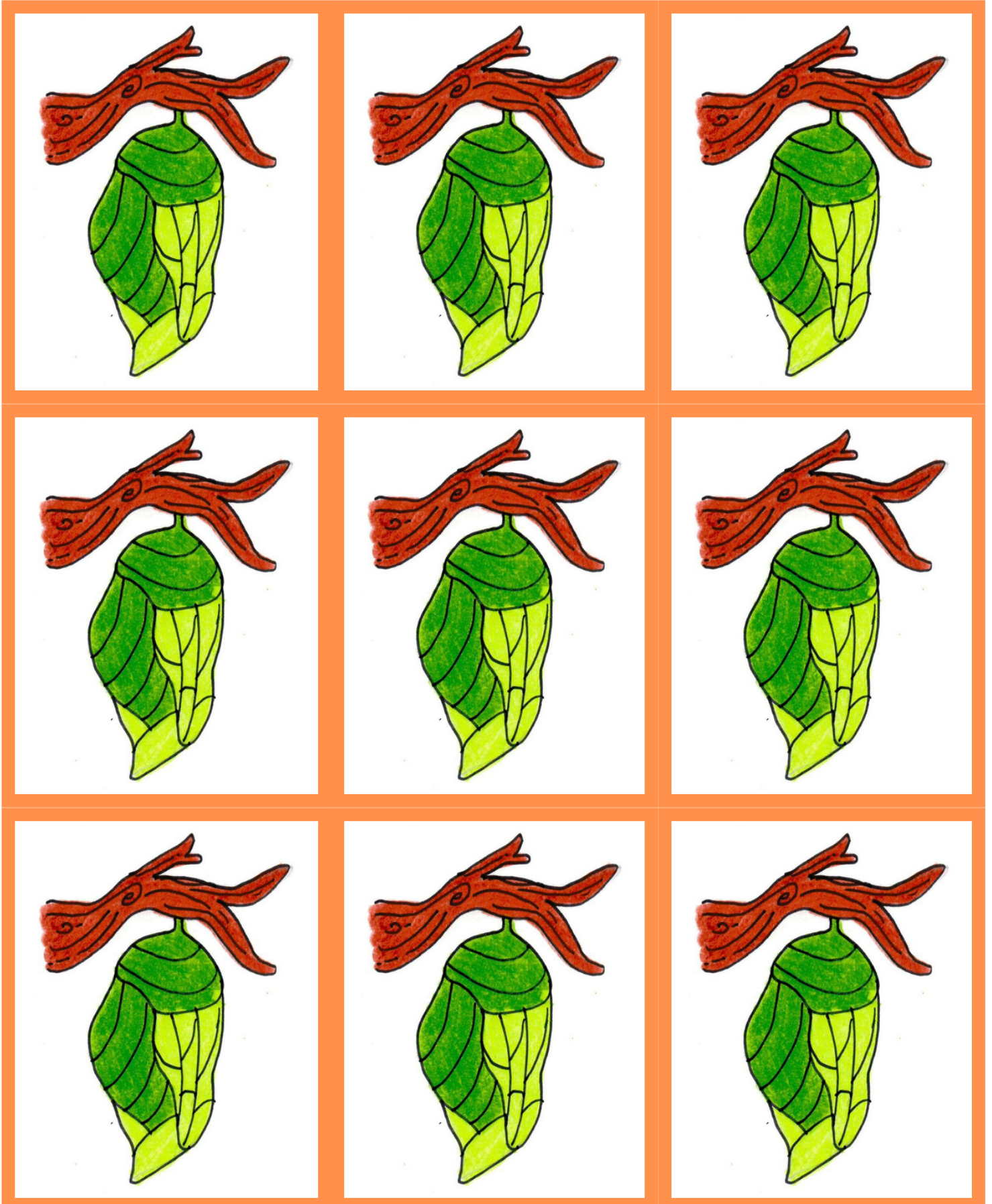
Você acredita que a mídia tem influência sobre o estabelecimento dos padrões de beleza em nossa sociedade. Role os dados e some o bônus de transformação se tiver. Se o valor for igual ou menor que 7, você não foi capaz de provocar em seus amigos a mudança de pensamento, e aumenta 1 ponto de CN.







# Baralho pupas





# Baralho pupas

Você percebe que “as pessoas de boa aparência” em geral são mais felizes e mais bem-sucedidas que aquelas menos atraentes. Mas não concorda com essa suposta imposição.



**+1 CP**

Você, enquanto lagarta, procurava interagir apenas com os iguais, evitando as diferenças.



**+1 CN  
-1 CP**

Você sente que está chegando a hora de sair do casulo, mas tem receio que suas asas não serão tão coloridas como deseja.



**-2 CP**

Você passou um longo período pensando como a beleza física é importante. Será que está preparado para a grande mudança que está por vir? É bom refletir um pouco...



**Fique sem realizar ações nesta jogada**

Você considera seu corpo bonito?

Jogue os dados.

**Não: 2 a 6 - +2 CN  
Sim: 7 a 12 - +2 CP**



Você se veste e se comporta de acordo com suas próprias convicções.



**-2 CN**

Você nota que seu corpo está quase pronto!

Teste sua força  
Jogue os dados e some o bônus se tiver.



**7 ou +:  
+1 CP**

Você consegue o apoio de seus amigos para que, quando voltarem à vida real, organizem um projeto na escola sobre a influência da mídia e do mercado na vida das pessoas.



**-2 CN**

Enquanto adolescente você se preocupava muito com a maneira que os outros lhe viam. Agora isso está atrapalhando seu processo de metamorfose.



**-1 CP  
+ 2 CN**

# Baralho pupas

Mais uma mudança no seu corpo, e você consegue convencer seus amigos da necessidade de passar por essa fase, para enfim se libertarem.



+1 CP

Você está saudável de corpo e mente!



-1 CN  
+2 CP

Durante este período dentro do casulo, você relembra sem remorso das vezes em que praticou bullying com os colegas nas aulas de Educação Física por causa do corpo deles.



+3 CN

Corpo, saúde e beleza são temas recorrentes no nosso cotidiano. Recorde se nas aulas de Educação Física vocês conversavam sobre isso.

Role os dados.

Se 8 ou mais: **sim!** E você ganha **+2 CP**.



## Teste de conhecimentos



Você está se sentindo satisfeito com as mudanças que estão acontecendo com o seu corpo?

Teste sua autoestima. Role os dados e some o bônus se tiver.



2 a 5: **+3 CN**  
6 a 9: **-1 CN**  
10 a 15: **+2 CP**

Você modificaria alguma coisa em seu corpo para ficar igual a alguém?

Teste sua autonomia.

Role os dados e some o bônus se tiver.



7 ou +: **não!** Marca **+1 CP**  
6 ou -: **sim!** Ganha **+3 CN**

Frequentemente você se sente constrangido pela sua aparência.



Faça um teste de transformação para ver se você é capaz de superar. Jogue os dados e some o bônus se tiver.

7 ou mais: **consegue!**  
**-1 CN**

Se tivesse um espelho nesse mundo de lagartas e borboletas, quantas vezes você verificaria sua aparência no espelho?



Jogue os dados.

8 vezes ou mais:  
**-2 CP**



# Baralho borboletas



# Baralho borboletas

Você parece bastante descontente com a cor das suas asas.

Verifique seu Padrão

Se for 10 ou mais:



-2 CP

O visível desequilíbrio de algumas borboletas com suas próprias asas o preocupa. Considerando que cada um tem suas características, você ajuda cada uma delas a alçarem voo.



-2 CN  
+3 CP

A comparação entre as borboletas para identificar quais têm as asas mais exuberantes deixa você fora da lista, e isso o magoa.



+2 CN  
-1 CP

Você e seus amigos cultuam a beleza das novas asas e esquecem de descobrir o que as torna mais fortes e resistentes.



+1 CN

Com a experiência que está acumulando nessa aventura, passou a dar mais valor ao seu corpo e respeitar as características do outro.



+1 CP

Você acha que suas asas não são bonitas como imaginava, e procura uma forma de modificá-las.

Teste de autoestima. Jogue os dados e some o bônus se tiver.



Resultado igual ou menor a 7, você se rendeu aos padrões e marca **+2 CN**.

O bombardeio da mídia e das redes sociais não atrapalha suas escolhas, seja você lagarta, borboleta ou humano.



-1 CN

Como está sua autonomia? É capaz de pensar e agir de acordo com suas convicções?



Role os dados e some o bônus de autonomia se tiver. Se o valor for igual ou menor que 7, você perde 2 pontos de CP.

Corpo, saúde e beleza são temas recorrentes no nosso cotidiano. Recorde se nas aulas de Educação Física vocês conversavam sobre isso.

Role os dados.

Se 8 ou mais: **sim!** E você ganha **+2 CP**.



# Baralho borboletas

## Teste de conhecimentos



Você foi escolhido como líder das borboletas por ser capaz de aceitar cada um do jeito que é.



**-2 CN**  
**+1 CP**

Na adolescência, muitas mudanças vão acontecendo no corpo, na maneira de ser, pensar e agir.



Como você está lidando com tudo isso? Role os dados e some o bônus de transformação se tiver. Se o valor for igual ou menor que 7, você perde 3 pontos de CP.

Se tivesse um espelho nesse mundo de lagartas e borboletas, quantas vezes você verificaria sua aparência no espelho?

Jogue os dados.



7 vezes ou menos:  
**-2 CN**

Você consegue o apoio de seus amigos para que, quando voltarem a vida real, organizem um projeto na escola sobre a influência da mídia e do mercado na vida das pessoas.



**+1 CP**

Você gera conflito entre as borboletas classificando-as por padrões de beleza: as mais bonita de um lado, as mais feias de outro.



**+2 CN**

Conseguiu fazer seus amigos refletirem sobre o apelo das propagandas, que influenciam a vida das pessoas.



**+2 CP**

Durante este período de metamorfose, você lembra sem remorso das vezes em que praticou bullying com os colegas nas aulas de Educação Física por causa do corpo deles.



**+2 CN**

Você sente que está chegando a hora de voar, mas tem receio que suas asas não estejam fortes o suficiente.

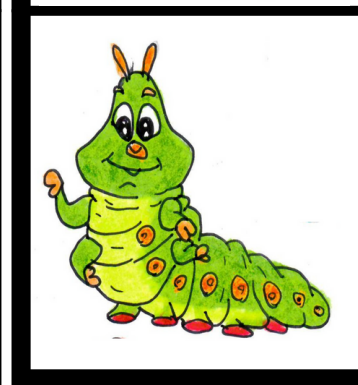
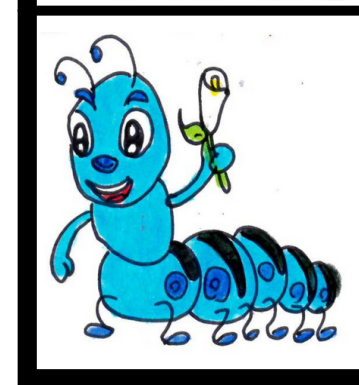
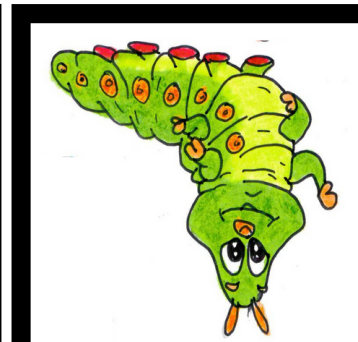
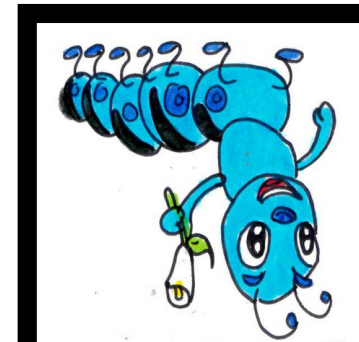
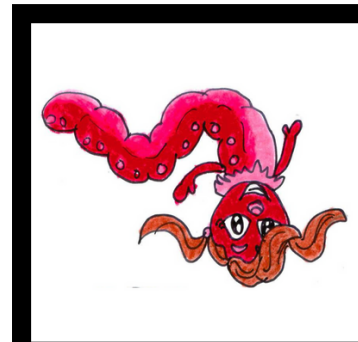
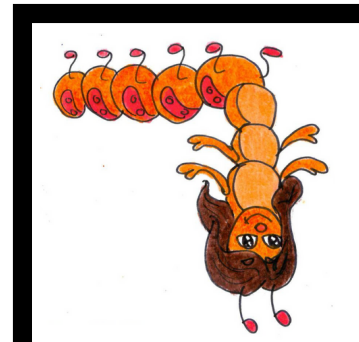
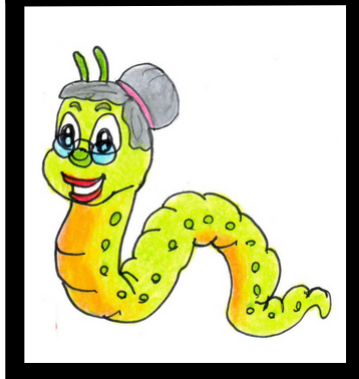
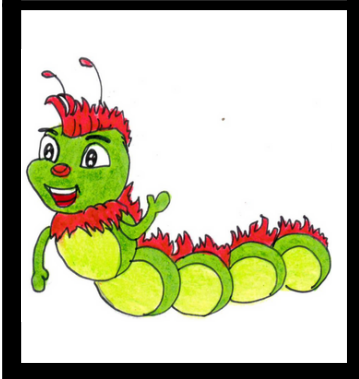
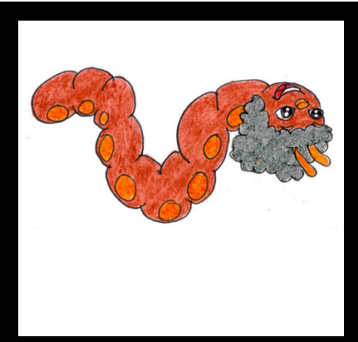
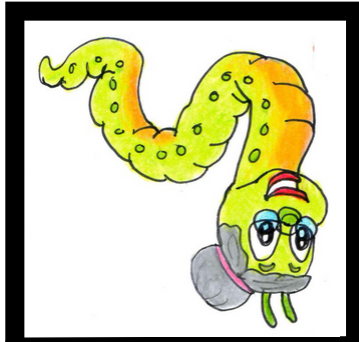
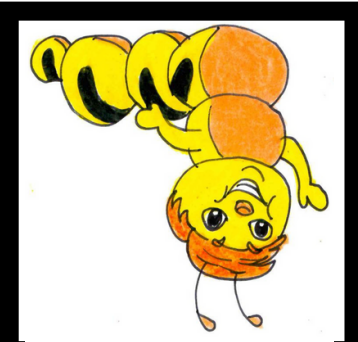
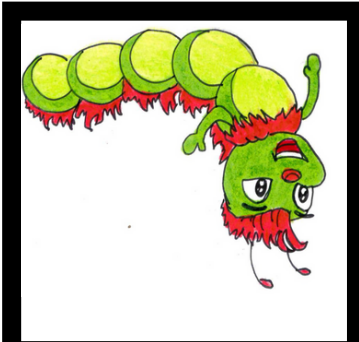


Teste sua força

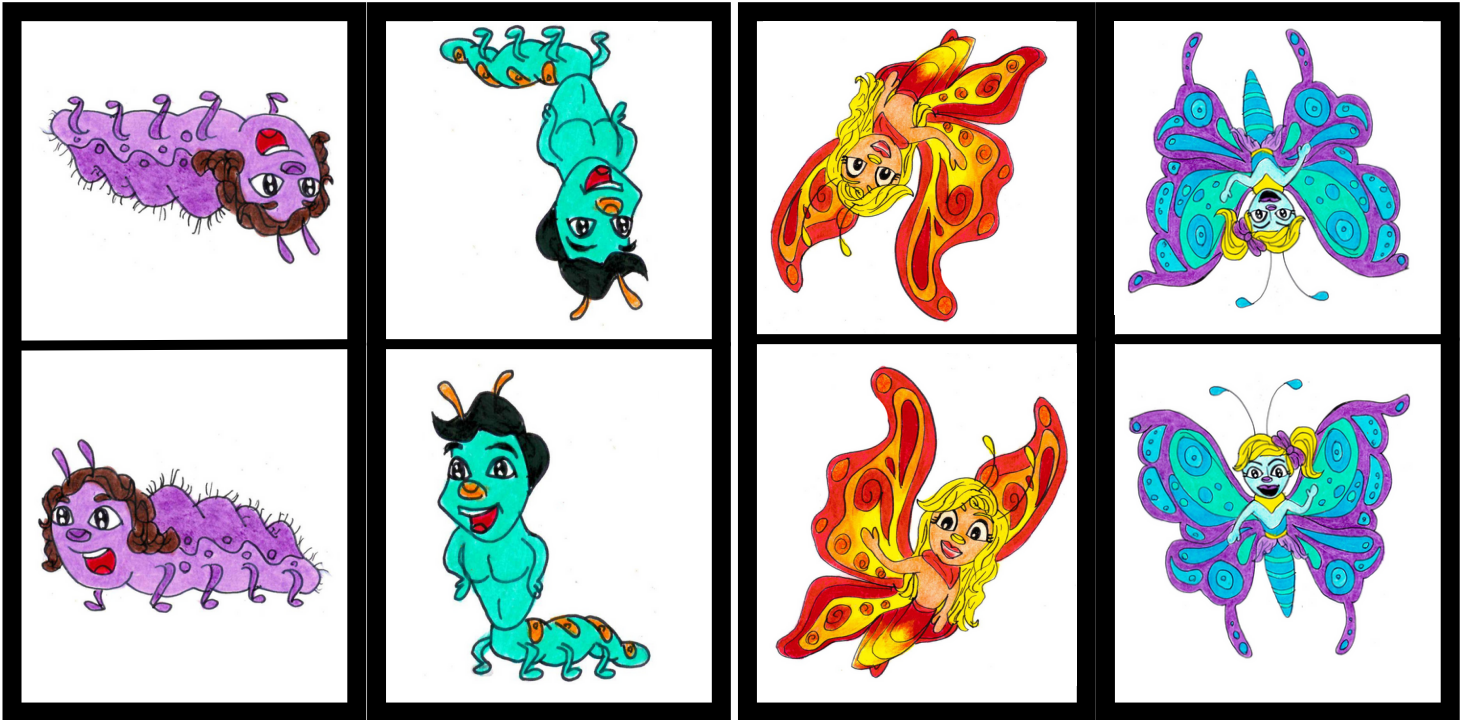
Se 8 ou mais: **sim!** E você ganha **+1 CP**.



# Peças dos personagens

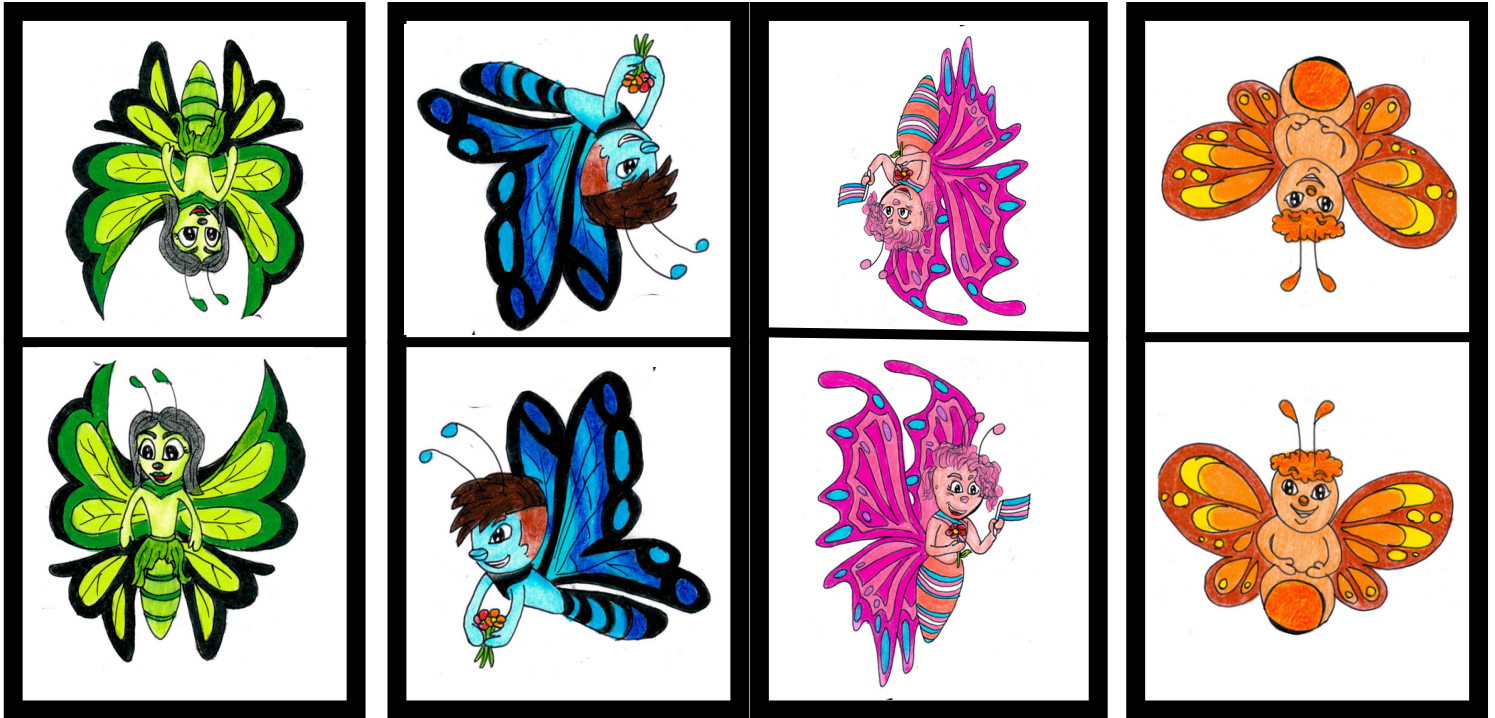


# Peças dos personagens





# Peças dos personagens





# Cenário





## Tabela de habilidades

Nome da habilidade	Descrição da habilidade
Corpo sarado	Dá um bônus +3 em testes de força
Tomada de decisão	Dá um bônus +3 em testes de autonomia
Aparência física satisfeita	Dá um bônus +3 em testes de autoestima
Levanta e dá a volta por cima	Dá um bônus +3 em testes de transformação



# Planilha de desfecho

<b>PONTUAÇÃO</b>	<b>RESULTADO</b>
20 pontos ou menos	<p>A atuação de vocês foi impecável! Um grande grupo com um objetivo em comum, mas composto por individualidades, fez uso das representações e da imaginação para compreender o mundo que o rodeia, a partir de uma história fantasiosa! Vocês analisaram as concepções, percepções e relações do corpo do indivíduo perante a sociedade. Contando com uma boa dose de sorte nos dados, e inteligência na tomada de algumas decisões, vocês alcançaram o objetivo: passaram pelo processo de metamorfose e podem retornar as suas vidas. Importante lembrar que o avanço da mídia consumista e padronizadora passa sobre vocês, adolescentes. Uma etapa da vida de muitas mudanças, inclusive corporais. Portanto, de volta ao mundo real, é sempre importante analisar os padrões impostos, valorizar e respeitar o seu corpo e o do outro.</p>
Entre 21 e 40 pontos	<p>A cultura na qual fomos educados e estamos inseridos nos sugere padrões e modelos a seguir em todas as esferas da nossa vida, principalmente em relação ao nosso corpo. Nos dizem como o corpo deve se comportar! Vocês tiveram uma ótima atuação, mas concluíram a jornada da metamorfose ainda com algumas incertezas e certa tendência a seguir modelos sem pensar se aquilo realmente é possível e válido para o estilo de vida que levam. Pensem nisso sempre!</p>
41 pontos ou mais	<p>Apesar de terem tentado, a atuação de vocês não foi tão boa quanto se esperava! Conseguiram voltar para o mundo real, afinal a metamorfose tem seu tempo certo para acontecer. Porém, muito ainda há que se pensar. Essa pontuação simboliza a concepção de corpo fortemente ligada a padrões, especialmente os de beleza, impostos e determinados. No momento atual, mesmo com todo o movimento em favor da pluralidade, ainda existe discriminação, preconceito e desrespeito em relação ao corpo do outro. Quem sabe, na próxima metamorfose, o resultado seja ainda melhor!</p>



# O final da história

Esse recurso educacional foi pensado e criado especialmente para as aulas de Educação Física do Ensino Médio Integrado à Educação Profissional e Tecnológica. No entanto, consideramos que ele pode ser utilizado em outros componentes curriculares e espaços de ensino, por ser capaz de fomentar a discussão e a abordagem de temas pertinentes não apenas ao público da EPT, mas a qualquer indivíduo.

Os materiais com dicas para impressão e a versão em DOC estão disponíveis no link abaixo:

<https://drive.google.com/drive/folders/1lqwthjR-XOgO0sgLUVFFwyTV3tBVJUy2?usp=sharing>

Esperamos que este jogo possa contribuir com sua prática pedagógica, e que por meio dele, você e seus alunos e alunas divirtam-se e promovam um ambiente prazeroso para refletir sobre os diversos questionamentos que ele nos traz.



## REFERÊNCIAS

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. RPG na escola: aventuras pedagógicas. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013.

ARAUJO, Ronaldo Marcos de Lima; FRIGOTTO, Gaudêncio. Práticas pedagógicas e ensino integrado. Revista Educação em Questão. Natal, v. 52, n. 38, p. 61-80, maio/ago. 2015.

GOLDENBERG, Mirian. De perto ninguém é normal. 2. ed. Rio de Janeiro: BestBolso, 2011a.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura. Traduzido por João Paulo Monteiro. Revisão de tradução por Newton Cunha. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019. (Coleção Estudos; 4 / coordenação de J. Guinsburg).

IFRS. IFRS: Instituto Federal do Rio Grande do Sul, 2017. Disponível em: <https://ifrs.edu.br/>. Acesso em: 27 abr. 2021.

KAPLÚN, Gabriel. Material educativo: a experiência de aprendizado. Comunicação & Educação. São Paulo, (27), p.46–60, maio/ago. 2003.

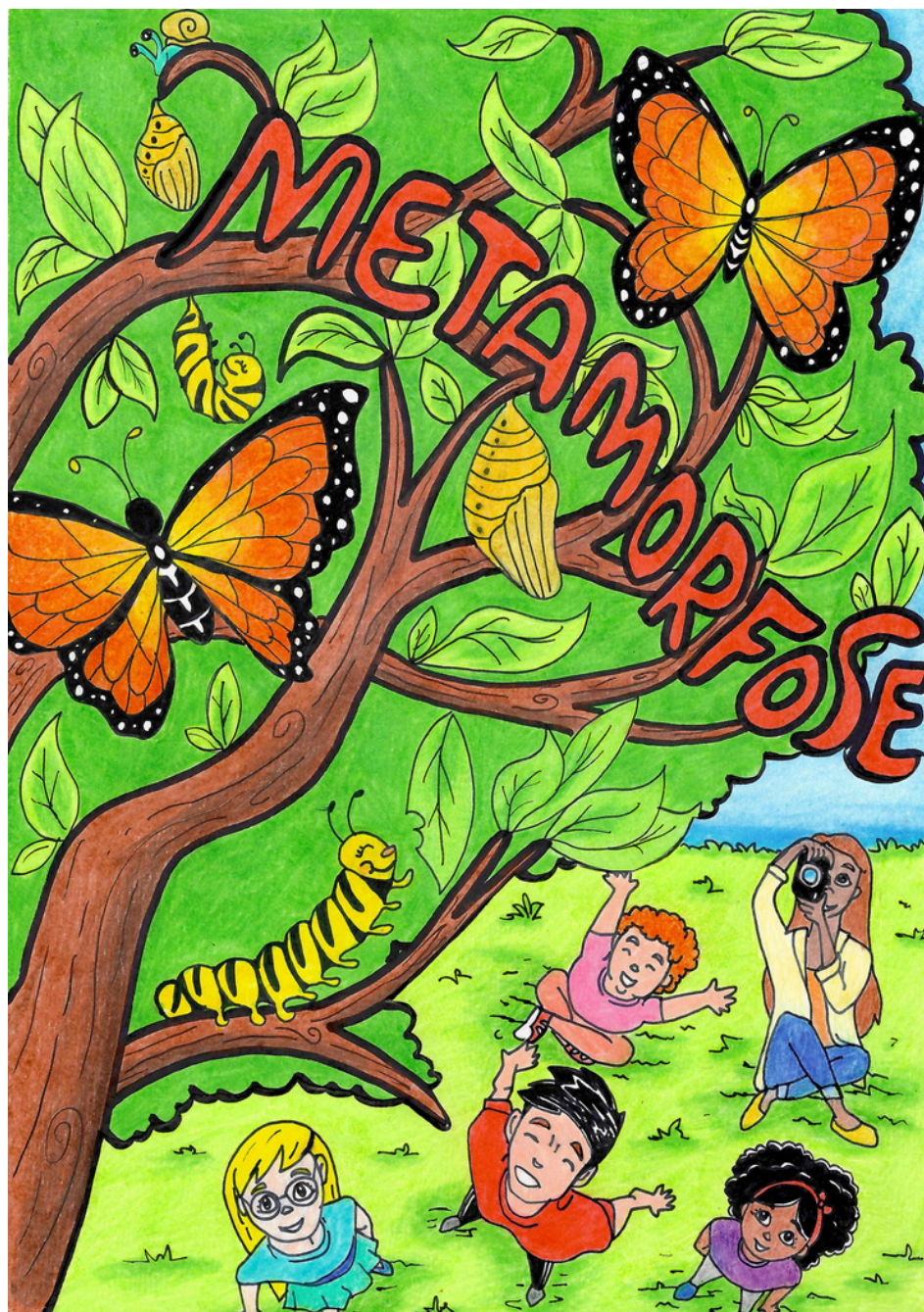
MAUSS, Marcel. Sociologia e Antropologia. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ubu Editora, 2017. v. 2.

PEREZ, Sérgio. A lagarta que sonhava voar. Ilustrado por Lu Mori. Lauro de Freitas, BA: Solisluna, 2018.

SAVIANI, Dermeval. Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações. 12. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2021.



# JOGO EDUCACIONAL



Um jogo educacional para tratar das questões  
do corpo

Autora: Janaína Scopel Faé  
Orientadora: Prof. Dra. Andréa Poletto Sonza

