



# Comunicación educativa en clases de educación física de una escuela del estado de São Paulo, Brasil\*

*Cynthia Lopes da Silva*

Docente e investigadora de la Universidad de Metodista de Piracicaba, Piracicaba, São Paulo, Brasil  
[cinthiasilva@gmail.com](mailto:cinthiasilva@gmail.com)  <https://orcid.org/0000-0002-7979-0337>

*Joan Ferrés Prats*

Docente e investigador de la Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España  
[jferresprats@gmail.com](mailto:jferresprats@gmail.com)  <https://orcid.org/0000-0001-8995-6735>



**Resumen:** El presente trabajo tiene como objetivo analizar la eficacia de una propuesta pedagógica que parte de estudios de la comunicación educativa (neurociencia) y educación para el ocio en un curso de educación física. En la investigación participó un grupo de 20 alumnos, de 13 y 14 años, de una escuela pública del estado de São Paulo, y fue cualitativa, es decir, llevada a cabo como una experiencia pedagógica, en la que se utilizaron cuestionarios para evaluar las clases. Como resultado, los estudiantes mostraron nuevas habilidades corporales aprendidas del contexto de los cómics de superhéroes, y capacidad crítica al identificar, respecto a los cómics, el imperialismo de la cultura estadounidense.

**Palabras clave:** comunicación, educación física, cómic, educación, cultura.

Recibido: 14 de enero de 2020

Aceptado: 26 de marzo de 2020

Versión Online First: 18 de mayo de 2020

Publicación final: 30 de junio de 2020

---

Lopes da Silva, C. y Ferrés Prats, J. (2020). Comunicación educativa en clases de educación física de una escuela del estado de São Paulo, Brasil. *Actualidades Pedagógicas*, (75), 15-32. <https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss75.2>

---

\* Artículo de investigación.





*Educational Communication in Physical Education  
Classes of a School in the State of São Paulo, Brazil*

*Abstract:* This work aims to analyze the effectiveness of a pedagogical proposal based on educative communication studies (neuroscience) in a physical education course. The research is qualitative, i.e., is conducted as a pedagogical experience using questionnaires to evaluate the classes, including 20 students at a public school in São Paulo State. They were 13 and 14 years old. As a result, students showed new bodily skills they learnt in the context of superhero comics and showed a critical ability to identify from the comics the imperialism of the American culture.

*Keywords:* communication, physical education, comics, education, culture.



## **Introducción**

Según los datos del segundo trimestre de 2013 divulgados por el Instituto Brasileño de Geografía y Estadística (2016), en Brasil, entre las personas en edad para trabajar (mayores de 18 años), el 41 % no concluyó la educación primaria, y solo el 40,3 % terminó la educación secundaria. En conformidad con la información del gobierno brasileño (Todos Pela Educação, 2014), hoy el mayor problema de absentismo escolar se presenta en los últimos años de la educación primaria. Respecto a las clases de educación física, muchos de los alumnos de primaria no participan efectivamente en estas por motivos variados como el orden didáctico-metodológico y la organización curricular, lo que resulta que excluyan y abandonen las actividades propuestas (Tenório y Silva, 2015).

Para este escenario los estudios de neurociencia pueden ser útiles, ya que proporcionan una explicación científica de cómo funciona la mente humana y la importancia de tener en cuenta las emociones como un elemento fundamental en el proceso pedagógico para hacer las clases más interesantes, motivadoras de acciones, capaces de incitar a la curiosidad y, consecuentemente, al aprendizaje; además de contribuir a que los alumnos tengan una conducta crítica y creativa. Asimismo, en el proceso pedagógico los recursos audiovisuales son facilitadores del aprendizaje y, si son bien utilizados, pueden incitar al pensamiento y la reflexión. Por ejemplo, al presentar una imagen o parte de una película a los alumnos, el profesor puede proponer un debate, en el que medie entre el conflicto del conocimiento previo de los alumnos y de la cultura oficial (sistematizado), así los incita a que expresen las emociones sentidas al ver determinada imagen o la película en general. Esta forma de conducir la clase puede estimular el proceso reflexivo en los alumnos y ayudar en la comprensión de las gratificaciones que producen los mensajes emitidos por los recursos audiovisuales en virtud de su característica de síntesis (Ferrés Prats, 2000, 2014), es por este motivo que recurrimos a los cómics de superhéroes.

Los cómics son producciones artísticas y, al mismo tiempo, a través de ellos las empresas que los producen establecen una comunicación mediática

que expresa cierto propósito e intencionalidad. Puntualizando en su contenido, se destacan algunos elementos como la forma corporal de los personajes, en general, de etnia occidental y piel blanca, los masculinos exhiben un cuerpo atlético y los femeninos normalmente tienen una figura delgada; ambos son estereotipos ampliamente difundidos en las sociedades contemporáneas. Este aspecto corporal, al repetirse en varios medios de comunicación como televisión, internet, anuncios publicitarios, cómics de superhéroes y demás contribuyen a que los alumnos tengan esas características como referencia de belleza física, lo que puede generar en los individuos la búsqueda de un cuerpo semejante por medio de cirugías plásticas, gimnasia, dietas, etc., que, en un grado excesivo, puede generar problemas de salud, tales como anorexia, bulimia, desnutrición, entre otros.

Otro aspecto para considerar es el mensaje ideológico transmitido por los medios. En el caso de los cómics de superhéroes producidos por empresas estadounidenses, como Marvel y DC Comics —que difunden sus productos ampliamente en todo el mundo—, sus personajes (Hulk, Spider-Man, Spider-Girl, Superman, Mujer Maravilla y otros más) y la forma en la que construyen las historietas y su contenido pone en evidencia la superpotencia de Estados Unidos y su imperialismo, pues propagan un “modelo” civilizador y cultural (Said, 2011; Rossi Filho, Origuela y Silva, 2016) adonde llegan sus producciones.

En lo que se refiere a estas características de los cómics de superhéroes, estudiosos del ocio, como Marcellino (1987), afirman la necesidad de un proceso educativo que contribuya a que los niños desarrollen conductas críticas y creativas en presencia de estos contenidos y otras actividades realizadas durante su tiempo libre. Según este autor, el ocio se relaciona con “la cultura experimentada en el tiempo disponible de los compromisos sociales” (p. 31); es decir, aquellos contenidos percibidos por los alumnos en sus momentos de esparcimiento son producciones culturales para discutir, reflexionar y resignificar desde un proceso educativo. En nuestro caso, también utilizamos el concepto de Geertz (1989) de la *cultura* como una “trama de significaciones” (p. 15). Esta metáfora nos ayuda a comprender dicho término como un proceso dinámico de construcción de símbolos o significaciones en el cotidiano social. Así, los alumnos comprenden, en cierto modo, las significaciones producidas por las empresas de cómics de superhéroes en el medio donde viven.

En este sentido se considera, por un lado, la necesidad de que las clases de educación física sean más interesantes para los alumnos, de manera que

se favorezcan un aprendizaje eficaz de los contenidos; y por otro, los presupuestos de la comunicación educativa (Ferrés Prats, 2000, 2014), que indican como solución el uso de recursos en clase que permitan activar las emociones e incitar la curiosidad de los alumnos para que construyan nuevos conocimientos y significados asignados a los elementos conocidos, como los cómics de superhéroes u otras producciones mediáticas. Además, las referencias tratadas en este estudio son, por sí mismas, integrantes o complementarias para la elaboración y discusión de una propuesta pedagógica de inclusión de los cómics de superhéroes en las clases de educación física.

## **Método**

La revisión de literatura para la propuesta de educación para el ocio tuvo como base a Severino (2007), y se incluyó la búsqueda por referencias sobre los estudios del ocio, los cómics y la comunicación educativa. Dicha búsqueda estuvo orientada con referencias que discuten el ocio basándose en un argumento referencial cultural y en obras previamente seleccionadas relativas a los cómics y a la comunicación educativa. Entre las principales referencias para la construcción del texto y el análisis de los datos están Ferrés Prats (2000, 2014), Marcellino (1987), Anselmo (1975), McCloud (2005), Vergueiro (2014), Said (2011) y Rossi Filho, Origuela e Silva (2016). Además, se caracterizó a esta investigación como cualitativa, según Minayo (1994).

La experiencia pedagógica se realizó en la Escola Estadual Eduir Benedito Scarpari Professor, de la red pública de enseñanza del estado de São Paulo, en la ciudad de Piracicaba, con alumnos del último año de la educación primaria (9º año en Brasil), con edades entre los 13 y 14 años, y fue aplicada en las clases de educación física. La elección de esta institución se debió a la facilidad de acceso. El Comité de Ética en Investigación de Brasil aprobó la investigación a través del protocolo 75213417.2.0000.5507.

La elección de alumnos del último año de la educación primaria se debió al hecho de que son potenciales lectores de cómics; además, están en una fase escolar en la que ya han adquirido elementos teóricos que permiten el acceso a cierto tipo de conocimientos sistematizados con los que pueden hacer una lectura cualificada de las producciones del medio y la cultura de consumo. Asimismo, tienen capacidad para reflexionar sobre temas relativos al cuerpo y los valores éticos y morales de los personajes de superhéroes, dentro de

una propuesta de educación para el ocio, a partir de los presupuestos de la comunicación educativa.

La experiencia pedagógica se realizó en seis encuentros con los alumnos, así: cada encuentro correspondió a clases dobles; en el primero se hizo una presentación para verificar cuáles alumnos participarían en la investigación y en el último se utilizó solo la primera parte de la clase para finalizar el trabajo. De esta manera, cuatro encuentros resultaron en ocho clases, y una extra en el último día, para un total de nueve.

En las clases se empleó el método de la identificación del conocimiento previo de los alumnos y la comparación con el conocimiento sistematizado. Para las estrategias de enseñanza se utilizaron el debate/discusión y las experiencias con los cómics, cuyo enfoque fue la educación para el ocio. Esta fue la programación inicial:

1. Cuestionario inicial de evaluación para la identificación de las referencias previas de los alumnos sobre “ocio, educación y cómics”. En esta clase también se hizo una presentación del tema: cómics de superhéroes, a los alumnos en las clases de educación física, y se entregaron las historietas para su lectura en casa e identificación de los elementos más importantes.
2. Discusión/experiencia sobre la interacción con personajes estereotipados. Con base en la lectura de los cómics, los alumnos indicaron qué sentimientos experimentaron durante la lectura y si hubo comprensión, principalmente si existió rechazo frente a los estereotipos.
3. Discusión/experiencia sobre la interacción con los superhéroes desde un punto de vista corporal. Se desarrolló una actividad en la que los alumnos pudieron convertirse en superhéroes y demostrar sus sentimientos de una manera física, además pudieron interactuar con otros cuerpos; se socializó cómo esta experiencia repercutió en ellos, si generó indiferencia, aceptación o rechazo de la propia corporeidad.
4. Orientaciones para la creación de cómics utilizando diarios y revistas. Los alumnos crearon sus cómics de superhéroes, incluso sus ropas con papel de diarios y revistas, y elaboraron una pequeña representación teatral en la que ellos interpretaron a los personajes de las historietas. En este momento, nuevamente tuvieron la oportunidad de expresar sus sentimientos, demostrando conductas de rechazo o aceptación frente a los estereotipos de los superhéroes.



5. Discusión/experiencia sobre los valores éticos y morales que involucran los cómics de superhéroes relativos a las acciones descritas en estos, por ejemplo, salvar personas, luchar contra el mal, ser un modelo para las personas, etc.
6. Cuestionario final de evaluación sobre su comprensión de la experiencia pedagógica y conclusión de las discusiones.

En la experiencia pedagógica se presentaron dos cuestionarios, uno al inicio y otro al final. En el cuestionario inicial se preguntó: 1) ¿usted ya leyó algún tipo de cómic? (por ejemplo, superhéroes, *Turma da Mônica* (en español, *Mónica y sus amigos*), manga. En caso afirmativo, ¿cuál?); 2) ¿los elementos (imágenes, diálogos, comportamientos) de los cómics le recuerdan algo de su vida diaria?, ¿qué observa en las acciones de las personas?; y 3) ¿qué piensa de la forma corporal de los personajes?

En el cuestionario final, las preguntas fueron: 1) ¿qué fue lo más interesante en nuestras clases?; 2) ¿cuáles elementos de los cómics le recuerdan algo que puede ver en su vida diaria?, ¿qué puede observar en las acciones de las personas?; 3) ¿qué piensa usted de la forma corporal de los personajes?; y 4) ¿qué fue lo que aprendió en nuestras clases?

También, se registraron observaciones en un diario de campo sobre las manifestaciones (verbales y gestuales) de los alumnos durante las clases y los hechos ocurridos en ellas, según los contenidos propuestos; y se utilizó una grabadora de voz para registrar los diálogos entre los alumnos participantes.

La escuela donde se realizó la experiencia pedagógica aceptó que la investigadora condujera las clases y fuera la profesora principal de dicha experiencia, sin embargo, contó con la ayuda de dos docentes para realizar la experiencia pedagógica. Uno es integrante de su grupo de investigación, y el otro era el profesor responsable por la disciplina de educación física en la institución educativa.

En principio, la invitación para participar de la experiencia pedagógica se hizo a todo el grupo de 9° A (39 alumnos, según la relación de alumnos inscritos en la disciplina), considerado para los planes de las clases de educación física. Además de este grupo, el profesor de educación física de la escuela indicó cuatro personas más de 9° D para participar de la investigación. Se tuvieron en cuenta solamente los datos de los alumnos que cumplieron los requisitos del Comité de Ética en Investigación y entregaron los dos cuestionarios diligenciados conforme se indicó anteriormente.

Los alumnos participantes en la investigación recibieron nombres abreviados para mantener en reserva su identidad, respetando así las exigencias y normas del Comité de Ética en Investigación de Brasil. Tomaron parte de la investigación 20 alumnos: Vi, Ket, Jud, Y, Mu, Pab, Ar, Ma, Mar, Ca, Ce, Gi, Ta, Jue, Ka, Sa, Ve, Ra, Gio y An. Para las finalidades de ese artículo presentaremos algunos datos y resultados con mención a los alumnos: Gi, Ca, Vi, Ket, Jud, Y, Mu, Pab, Ar, Ma, Sa y Mar, debido a sus manifestaciones en las clases o por las respuestas particulares presentadas en el cuestionario final.

En la etapa de presentación y análisis de los resultados de la investigación, se hizo la evaluación de la eficacia de la experiencia pedagógica a partir de los presupuestos de la comunicación educativa presentes en las obras de Ferrés Prats (2000, 2014). Inicialmente, se interpretaron los datos con la intención de identificar los significados de las acciones de los alumnos, para después comprenderlos y analizarlos desde el aporte teórico de la comunicación educativa.

Para las finalidades de este texto se utilizó como base de datos: 1) el diario de campo (con la descripción y síntesis de la experiencia pedagógica), 2) los datos generales del cuestionario inicial diligenciado por los alumnos para aclarar su conocimiento previo de los cómics de superhéroes y 3) las respuestas de los alumnos a la pregunta del cuestionario final: ¿qué fue lo que aprendió en nuestras clases? Consideramos solamente esta pregunta porque en ella los alumnos indican directamente lo que aprendieron en las clases, y el foco de esta investigación es la evaluación de la eficacia de la experiencia pedagógica, lo que hace fundamentales los significados expresados por ellos para este tipo de evaluación.

## Resultados

La experiencia pedagógica sirvió para la creación de un ambiente favorable entre los profesores y alumnos en la clase. Para esto, se propuso una dinámica con diferentes estrategias, tales como las experiencias corporales en el espacio de la cancha deportiva (donde se realizaron gran parte de los encuentros) y discusiones en el salón. En cada clase se presentaba a los alumnos el tema de discusión y las actividades del día; después, se realizaban los ejercicios según el tema. Al final, los alumnos se reunían para concluir y explorar más sus sentimientos y comprensión.



Cabe destacar que en las dos clases realizadas en el salón (al inicio y al final de la experiencia pedagógica) los alumnos demostraron cierta impaciencia en participar de las discusiones y deseos de ir a la cancha, quizás por la costumbre de que las clases de educación física, que incluye deportes, gimnasia o partidos, se desarrollan en dicho espacio físico de la escuela. Una justificación probable de esta reacción es que con la propuesta de clases de la experiencia pedagógica los alumnos dejan de recibir los contenidos habituales de educación física, por ejemplo, el fútbol, una actividad muy deseada por los alumnos en Brasil, especialmente entre los niños, por ser el deporte de identificación más expresiva. Sin embargo, ir allí para realizar la experiencia pedagógica propuesta generó resistencia por parte de un pequeño grupo de niños.

También hubo una oscilación en el número de participantes en las clases por el hecho de que uno de los días lectivos era víspera de día festivo y algunos alumnos prefirieron no ir a la escuela, haciendo un puente festivo. Se consideró también que, aproximadamente, tres alumnos participantes de la investigación eran de otro grupo de 9° año de la educación primaria; ellos recibieron la invitación del profesor responsable de este curso para integrarse a la investigación por ser los más participativos en las clases. Pero, en el quinto encuentro, estos alumnos participaron parcialmente, pues tuvieron examen de otra disciplina. Este tipo de situación es bastante común en las escuelas públicas de algunas regiones de Brasil, en las que, cuando hay un proyecto nuevo para la escuela, los profesores acostumbran a incentivar la participación de los alumnos destacados por tratarse de un aspecto positivo para la dinámica de las clases y para su aprendizaje, aunque no se da la misma oportunidad a todos; además, muchas veces la propia logística de los proyectos o sus límites son factores que restringen la participación de un mayor número de alumnos.

La estrategia aplicada en las clases de la investigación para incentivar la participación de los alumnos fue una demostración de las actividades en la cancha por parte de la profesora-investigadora, quien hizo los desafíos corporalmente con los alumnos con la intención de crear un entorno agradable para ellos, evitando un supuesto alejamiento entre ella y los participantes; también se invitó a los más temerosos a expresarse corporalmente en las actividades. Asimismo, la participación de dos profesores auxiliares en la experiencia fue importante para dar a la experiencia pedagógica un sentido no meramente experimental, “artificial” para los alumnos, sino de una

situación similar a la de una clase con la presencia del profesor de la disciplina y otro de enseñanza pública.

Respecto a las actividades y a los contenidos tratados en clase, se destacan cuatro tipos de actividades propuestas. En la actividad inicial se exploró el conocimiento de los alumnos acerca de los superhéroes en los cómics. De acuerdo con sus respuestas, la mayoría contestó haber leído cómics, pero de personajes infantiles brasileños como los de la obra de Maurício de Sousa, autor de *Turma da Mônica*<sup>1</sup>. Respecto a las historietas estadounidenses, demostraron conocer algunos de los personajes de los cómics de la empresa Marvel<sup>2</sup> (se utilizó uno de sus productos para algunas mediaciones pedagógicas en la investigación) y también de DC<sup>3</sup>, pero parecían conocer solo a los personajes, más no los propios cómics, lo que evidenció que no tenían el hábito de este tipo de lectura; en clase confirmaron conocer a los protagonistas de las películas de superhéroes. Las respuestas a las otras preguntas del cuestionario inicial no fueron claras, pues, en su mayoría, los alumnos contestaron “sí” o “no” o simplemente no contestaron. También, ellos evaluaron los cuerpos de los superhéroes como bonitos o normales. No hubo ninguna respuesta no aceptando la forma corporal de los superhéroes.

La segunda actividad sirvió como base para el tercer, cuarto y quinto encuentros. Se trató de un circuito de movimientos para el “entrenamiento de las habilidades de superhéroes” en tres etapas: 1) movimiento en carrera, pasando por aparatos como conos, *minijump*<sup>4</sup>, aros y balón medicinal<sup>5</sup> para lanzamiento; 2) caminar sobre una cinta de *slackline*<sup>6</sup>; y 3) golpear un saco de boxeo. Fue posible para los alumnos experimentar el circuito de diferentes formas, pasando por los aparatos en carrera de modo más rápido o lento, permaneciendo cierto tiempo en cada aparato, incluso podían quedarse por

24

1 Se trata de una forma de cómics con personajes infantiles. Posiblemente, tres de ellos los más conocidos sean: Mônica (Mónica), una niña valiente que tiene conflictos con Cebolinha (Cebollita); Cebolinha, un niño con algunos pocos hilos de cabello tieso que, al contrario de Mônica, no tiene un aspecto enérgico, sino comportamientos infantiles, incluso en su modo de hablar; y Cascão (Carcarón), un personaje que tiene aversión a la ducha (este es el nombre popularmente dado a una persona que se considera “sucía”).

2 Empresa estadounidense Warner Bros Entertainment. Entre los personajes sus más populares están Batman, Superman, la Mujer maravilla, la Liga de la Justicia, etc.

3 Empresa estadounidense Warner Bros Entertainment. Entre los personajes sus más populares están Batman, Superman, la Mujer maravilla, la Liga de la Justicia, etc.

4 Aparato usado en gimnasia para saltar sobre una base de material elástico entrelazado.

5 Este aparato se usa también en gimnasia, principalmente para entrenamiento de fuerza.

6 Es un deporte de equilibrio sobre una cinta. Como la escuela no tenía este material, la profesora- investigadora llevó el aparato y lo instaló entre dos columnas al lado de la cancha.

más tiempo en el aparato preferido. Según nuestra percepción, esto favoreció la participación de los alumnos en la clase. Si bien, al principio se consideró que el *slackline* sería la práctica de mayor desafío, por presentar dificultades de alto nivel para un principiante, en el encuentro inicial se trató de demostrar el uso de los aparatos, lo que contribuyó a incentivar la participación de los alumnos, de manera que se consiguió que la mayoría participara en las tres etapas del circuito.

Otra actividad importante realizada en las clases fue la creación de las ropas de los superhéroes, lo cual se desarrolló en el cuarto y el quinto encuentro. La profesora-investigadora llevó los materiales básicos como diarios, tijeras y cintas adhesivas para la confección de los disfraces. Se utilizó como dinámica de clase la división de los alumnos en grupos, en los cuales cada uno escogería a uno que interpretaría al superhéroe y los demás integrantes ayudarían a crear y confeccionar las ropas. En el primer encuentro se crearon los siguientes superhéroes: Mujer maravilla, Samuray y Súper astro (personaje creado por los alumnos con habilidades de otros superhéroes). El alumno Mu tuvo la idea de crear un villano y no un héroe, llamado Thanos<sup>7</sup>. En el siguiente hubo menos alumnos en el aula por ser fin de año y estar en la etapa final de las clases, además de ser una semana de exámenes. En ese día, los participantes se dividieron en dos grupos: uno se encargó de dos mujeres maravillas, y el otro preparó la ropa (guante) del villano Thanos.

De la cuarta actividad se resalta el teatro de los cómics. Para este ejercicio los alumnos recibieron un ejemplar del cómic de Spider-Girl e hicieron un resumen de la historieta: “al final, la superheroína salva a otro superhéroe (en este caso, el Spider-Man)”, principalmente porque siempre se espera este final en las historietas y es el papel de los superhéroes salvar a las personas. También, sobresalió que tanto los personajes como la trama y los elementos de los cómics de superhéroes contribuyen al imperialismo de la cultura estadounidense, lo que pone en evidencia la superpotencia que es Estados Unidos y los aspectos de su cultura. Una vez estuvieron listos los disfraces, se propuso a los alumnos la creación de una trama para la historieta, abarcando los personajes creados. Ellos elaboraron una situación de persecución al villano Thanos por las mujeres maravillas, en el *pilla-pilla*, o *pega-pega* en portugués, para defenderse del “rayo láser” de este (para

7

Este personaje tiene un guante con espacio para poner diamantes, con la finalidad de buscarlos todos y, así, poder controlar el universo.

indicar eso, el alumno movería las manos y exclamaría en voz alta “rayo láser”, con poderes de paralizar a las superheroínas), pero las dos alumnas que representaron el personaje no respetaron el acuerdo de parar con el “rayo láser”, lo que frustró al alumno que representaba al villano. Así, las superheroínas lograron llegar hasta él e impedir que siguiera corriendo.

Al final de cada una de estas actividades se preguntó a los alumnos cómo se sintieron y cuáles fueron los sentimientos despertados, para observar si había alguna manifestación de rechazo o aceptación en cuanto al modo de ser de los personajes y con relación a la trama o a los elementos de los cómics de superhéroes. También se preguntó sobre la comprensión de la clase.

Algunos de los datos registrados en el diario de campo, por medio de las producciones de significados durante las clases, incluyeron algunos aspectos y asociaciones asignadas a los diferentes personajes de superhéroes, tales como:

- Hombre de acero: musculoso, alto/estatura mediana, normal, blanco, moreno, ojos oscuros, calmado, esnob, alcohólico (alumno Vi), fuma puro (Vi), malandro, seductor (pegador<sup>8</sup>).
- Capitán América: fuerte, musculoso, grande y flaco, rubio, ojos azules, calmado, rápido, inteligente, decente, correcto, solitario.
- Hulk: verde, alto, musculoso, desproporcionado, parece alienígena, manos y brazos grandes, furia, estresado, alterado, poco equilibrado.

Los alumnos observaron algunos aspectos contradictorios en las características de los personajes, tales como que el Hombre de acero es seductor y alcohólico, y, al mismo tiempo, esnob y “fuma puro”. Los niños presentes en la clase destacaron estas últimas cualidades, es decir, en el intento de construir una imagen negativa o cómica del superhéroe en contraposición al sentido de “buen mozo”, de alguien que llama la atención de las mujeres. Sobre el Capitán América la evaluación involucró algunas asociaciones como la consideración de que su imagen corporal y física se vincula a los valores de la decencia y la dignidad (cualidades humanas). Finalmente, se presentó una oposición entre el personaje de Hulk, que por sus características muestra ser más un personaje de ficción que real, y los dos anteriores,

8

Modo de decir en sentido común en Brasil para una persona coqueta.



que se acercan más a una persona cotidiana, por lo que son preferidos por ser una referencia de valor o de apariencia.

Durante el circuito de los superhéroes, al final de las clases, los alumnos hicieron una comparación entre ellos y los superhéroes: “yo soy malo” (Vi), “estoy cansado” (Vi), “faltó acción” (Ket), “los superhéroes pueden volar” (Ket). En esta evaluación los alumnos tuvieron claro que sus habilidades y características no se equiparaban a aquellas de los superhéroes.

Respecto a la pregunta del cuestionario final ¿qué fue lo que aprendió en nuestras clases?, hubo tres grupos de respuestas. En el primero (15 alumnos) se aludió al aprendizaje acerca de los elementos físicos, las habilidades y los movimientos corporales, además del propio contenido, es decir, el tema de los superhéroes. Algunos ejemplos:

Andar de *slackline*, como tener equilibrio. (Gi)

Aprendí sobre el entrenamiento de los superhéroes, sobre las ropas, trabajar en grupo, hacer circuitos. (Ca)

Vivir la vida de los superhéroes, lo que ellos hacen como entrenar. (Sa y Mar)

En el segundo grupo hubo respuestas que expresaron una conducta crítica por parte de algunos, pues consideraron aspectos sobre la relación entre los cómics y la cultura estadounidense o con problemas sociales como, por ejemplo, el racismo y los prejuicios, según las respuestas de los alumnos Jud, Y y Mu:

Aprendí también sobre el “prejuicio” de los estadounidenses. (Jud)

Diversas cosas, desde el racismo, desafortunadamente presente incluso en los cómics. (Y)

Aprendí que, además de los poderes de los superhéroes, ellos son personas comunes, cada uno con su personalidad, a su manera, y vi que, por medio de los cómics, los Estados Unidos criaron un sentido de imperialismo, mostrándose como una nación modelo. (Mu)

En el tercer grupo (2 alumnos), se consideraron respuestas que no pertenecen inicialmente a los dos anteriores. Un alumno (Pab) afirmó sus propias ideas y valores incluidos en los cómics de superhéroes como, por ejemplo: “los personajes son muy fieles a lo que hacen, y así logran salvar el mundo del crimen”, sin evidencia, en principio, de una visión diferente de

las historietas de superhéroes. Otro alumno (Ar) contestó que “solo que no me interesa mucho, pero, al final, terminé gustando, ya que aprendí a ser más creativo”, o sea, el alumno indica que el tema de las clases no fue de su interés, pero reconoce que aprendió a ser más inventivo, sin explicar cómo evaluó esto.

En síntesis, a partir de estos apuntes de la experiencia pedagógica, se establecen a continuación algunas relaciones con los presupuestos de la comunicación educativa, con la intención de presentar la discusión de los resultados arrojados por la investigación.

## Discusión

En el análisis de datos se pudo constatar que los alumnos adquirieron conocimientos acerca de la cultura corporal del movimiento (habilidades y nuevas modalidades deportivas tales como aprender en el *slackline* a caminar y equilibrarse), también sobre el contexto de los superhéroes, pues relacionaron los cómics con la cultura estadounidense o a ellos mismos con estos personajes, sea en el sentido de afirmar valores o de reconocer las diferencias con estos, incluso físicamente y en términos de capacidad y habilidades físicas. Este resultado va al encuentro de algunos presupuestos de la comunicación educativa, fundamentados principalmente en los estudios de Ferrés Prats (2000, 2014), en los que el autor afirma que una buena comunicación exige a un comunicador (en este caso el profesor) el uso de múltiples recursos adecuados a la situación y al público involucrado.

Asimismo, el uso de herramientas audiovisuales es importante para el sistema educacional, ya que la imagen o las producciones de los medios de comunicación cuentan con una diversidad de elementos que cautivan y estimulan las emociones de los lectores y espectadores. En la experiencia pedagógica este proceso incluyó a los cómics y los personajes de superhéroes en las clases, lo que facilitó la introducción de situaciones vivenciales de los alumnos, y les permitió experimentar una situación concreta y expresarse corporalmente a partir de ella. En la evaluación esto sirvió para canalizar emociones y sentimientos a partir de la comparación entre los alumnos y los superhéroes de los cómics y las películas; por ejemplo, esto fue evidente cuando los alumnos compararon a los personajes Hulk, Capitán América y el Hombre de acero. El alumno Vi reaccionó con la intención de desprestigiar al Hombre de acero asignándole características como “alcohólico” y

“fuma puro”, cuando el grupo de alumnos había manifestado tener a este personaje como referencia de “buen mozo”, de buena figura. La respuesta del alumno Vi indica también su percepción de no tener las características de dicho superhéroe; sin embargo, llama la atención el hecho de que logra una manifestación contraria a la mayoría de forma creativa y divertida.

También, se identificaron indicios de una conducta crítica por parte de los alumnos después de la vivencia en el circuito de “entrenamiento de los superhéroes” cuando expresaron cansancio y falta de agilidad (como los superhéroes), o durante el teatro con las ropas de superhéroes, dando a la historieta creada un final similar al esperado en estas; en este caso, las mujeres maravillas (Ma y su compañera) triunfaron sobre el villano Thanos (Mar). Por otro lado, el alumno Mar se frustró, ya que para él las superheroínas debieron respetar el acuerdo de parar al lanzarse el “rayo láser”, es decir, Mar reaccionó emocional y racionalmente, pues encontró un buen argumento para justificar su indignación al “perder la lucha”, ya que las dos alumnas que representaban a las mujeres maravillas violaron la “norma”, en su opinión. Esta argumentación muestra la necesidad de interacción o flexibilidad ante una situación como aquella vivida en el teatro de los cómics, de creación de los alumnos. Los involucrados necesitaron basarse en valores que entreguen a los participantes condiciones igualitarias de participación, lo que fue fundamental para que la actividad haya transcurrido y los participantes tuvieran interés en llevar a cabo lo propuesto.

Respecto a los cuestionarios, algunos datos sobresalieron, principalmente las respuestas de los alumnos Jud, Y y Mu, quienes demostraron un alto nivel de abstracción al relacionar los cómics de superhéroes con problemas sociales como el racismo y los prejuicios, pero también afirmando que la cultura estadounidense es una referencia para diferentes países por medio de la difusión de sus productos, incluso los cómics de superhéroes.

El conjunto de respuestas del cuestionario final señaló que los alumnos aprendieron elementos específicos de las clases de educación física (habilidades físicas, nuevas modalidades deportivas como el *slackline*) y también herramientas relacionadas con los superhéroes, de acuerdo con los apuntes del diario de campo.

Todas las situaciones involucradas en la experiencia pedagógica demostraron que el tema de los superhéroes en las clases colaboró en potenciar las emociones de los alumnos, lo que permitió su acceso al conocimiento para lograr nuevas relaciones, empezando por la canalización de sus emociones,

en el sentido de incitar a la reflexión sobre los contenidos tratados y vividos en las clases.

Como una forma de minimizar el problema de que algunos alumnos no participaran efectivamente en las clases, se pudieron usar diferentes recursos mediáticos, respetando sus intereses y singularidad. De este modo, una investigación previa a las clases sobre los intereses de los estudiantes relativos a las producciones de los medios de comunicación en general y el empleo de recursos distintos puede ser una opción para alcanzar el apoyo y la participación de todos ellos.

Para finalizar el presente artículo, se hace una evaluación general de la experiencia pedagógica que se llevó a cabo en la investigación aplicando el efecto caleidoscopio —es decir, cuando se gira el artefacto para ver las imágenes preguntamos ¿qué vemos? La respuesta es: un aspecto educativo doble—. La experiencia entregó a los alumnos el aprendizaje de elementos específicos de las clases de educación física y el conocimiento de algunos factores del contexto de los superhéroes de los cómics. Esto fue resultado de los datos que se identificaron y analizaron, que indicaron una conducta crítica por parte de los alumnos al intentar aprender nuevos movimientos y habilidades corporales dentro del contexto de los cómics de superhéroes, por ejemplo, aprender sobre el equilibrio corporal, caminando sobre una cinta —similar a lo que hacen los superhéroes—, e identificar la relación de los cómics con el imperialismo de la cultura estadounidense y los prejuicios.

Los límites de este estudio se relacionan con el hecho de ser el primer intento de discutir los datos de la investigación a partir de clases de educación física y del subsidio teórico de la comunicación educativa, a fin de aproximar las referencias culturales y los estudios del ocio en la elaboración de propuestas para tal disciplina. Se espera que otros estudios y análisis más detallados puedan presentar otras indicaciones o posibilidades de mejora de las clases o hagan otras aproximaciones al uso de los recursos audiovisuales en las clases de educación física, incitando a los alumnos al conocimiento de las imágenes y las producciones de los medios de comunicación a partir de la comprensión de sus emociones.





## Referencias

- Anselmo, Z. A. (1975). *História em quadrinhos*. Vozes.
- Ferrés Prats, J. (2000). *Educar en una cultura del espectáculo*. Paidós.
- Ferrés Prats, J. (2014). *Las pantallas y el cerebro emocional*. Gedisa.
- Geertz, C. (1989). *A interpretação das culturas*. LTC.
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (febrero de 2016). *Estatísticas*.  
<https://bit.ly/360Yrdl>.
- Marcellino, N. C. (1987). *Lazer e educação* (11<sup>a</sup> ed.). Papirus.
- McCloud, S. (2005). *Desvendando os quadrinhos*. M. Books do Brasil.
- Minayo, M. C. (Ed.). (1994). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade* (21<sup>a</sup> ed.). Vozes.
- Rossi Filho, S., Origuela, M. A. y Silva, C. L. da. (2016). Histórias em quadrinhos de super-heróis: educação para o lazer a partir de elementos da contemporaneidade. *Licere*, 19(2), 260-293. <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2016.124610.35699/1981-3171.2016.1246>
- Said, E. W. (2011). *Cultura e imperialismo*. Companhia das letras.
- Severino, A. J. (2007). *Metodologia do trabalho científico*. Editora Cortez.
- Tenório, J. G. y Silva, C. L. da. (2015). O desinteresse dos estudantes pelas aulas de educação física em uma escola de ensino público do estado de Mato Grosso. *Salusvita*, 34(1), 27-44.
- Todos Pela Educação. (2014). Apenas 54,3% dos jovens concluem o ensino médio até os 19 anos. Recuperado en febrero de 2016. <https://bit.ly/3mQ8LeV>
- Vergueiro, W. (2014). Uso das HQs no ensino. En A. Barbosa, P. Ramos, T. Vilela, A. Rama y W. Vergueiro (eds.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. (4<sup>a</sup> ed., pp. 7-30). Contexto.