

SUPER-HERÓIS EM QUADRINHOS: educação para o lazer no âmbito escolar

Silvio Rossi Filho¹, Cinthia Lopes da Silva².

1. Graduado em Educação Física - Licenciatura pela Universidade Metodista de Piracicaba; *silviorossifilho@gmail.com

2. Professora e Pesquisadora da Universidade Metodista de Piracicaba, atuante no Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano (mestrado e doutorado) e nos cursos de Educação Física – Licenciatura e Bacharelado.

Palavras-chave: *História em Quadrinhos, Lazer, Contemporaneidade.*

Introdução

Este trabalho teve como objetivos: 1) realizar revisão de literatura acerca das histórias em quadrinhos (HQs) e a educação para o lazer no âmbito escolar e 2) analisar um dos exemplares das HQs Panini Comics/Marvel Comics publicado no período de abril de 2012 a maio de 2013. As histórias em quadrinhos (HQs) de super-heróis são produções consumidas pelos sujeitos no tempo disponível e relacionam-se às atividades do contexto do lazer. A situação da sociedade atual favorece a influência da indústria cultural que acaba gerando necessidades para facilitar o consumo, perpetuando ou dificultando a superação da situação de conformismo. Assim, é necessário um processo educativo que incentive a imaginação criadora e o espírito crítico, que tenha como base ações pedagógicas com o propósito de viabilizar aos alunos a educação para o lazer. As HQs são direcionadas, sobretudo, a crianças e jovens e expressam o momento atual em que vivemos, por isso é fundamental que sejam discutidas nas escolas, de modo que os alunos possam usufruir das mesmas no tempo disponível, a partir de uma atitude reflexiva e ativa. Assim, temos como base para a discussão das HQs na Educação Básica a proposta de educação para o lazer, fundamentada em ações pedagógicas que viabilizam aos alunos o acesso ao conhecimento sistematizado para que possam compreender e problematizar os conteúdos do lazer que vivenciam e que vivenciarão ao longo da vida. Em tal proposta pedagógica, o lazer é objeto de educação, ao contrário da educação pelo lazer (lazer como veículo de educação). A educação para o lazer pode ser trabalhada na escola, no tempo destinado às aulas ou no tempo disponível a partir da realização de atividades do âmbito do lazer. Portanto, discutimos neste trabalho elementos e valores da sociedade contemporânea que podem estar presentes nas HQs de super-heróis, com objetivo de fornecer aos leitores (alunos da educação básica) conhecimentos que possam levá-los a reflexão sobre tais histórias, de modo a usufruírem das mesmas ao longo da vida, sendo leitores críticos e criativos diante de tais produções.

Resultados e Discussão

A metodologia utilizada foi composta por revisão de literatura e pesquisa documental, caracterizando este estudo como qualitativo. Por meio de levantamento bibliográfico, realizou-se a revisão de literatura acerca das HQs e a educação para o lazer no âmbito escolar. Utilizamos as bibliotecas da UNIMEP e UNICAMP para o acesso a livros, artigos, dissertações e teses e também a base de dados Scielo. Tivemos como palavras-chave: História em Quadrinhos, Lazer, Ação Pedagógica, Ensino Fundamental, Educação Física, Contemporaneidade. Para

a realização da pesquisa documental escolhemos como referência uma revista em quadrinhos publicada pela Marvel e Panini Comics em junho de 2012, com o título de “A teia do Homem-Aranha – 13”, na qual selecionamos a história “Essa garota é das minhas...” (p.79-86), com roteiro de Roteiro de Paul Tobin e arte de Clayton Henry. A conclusão de tal escolha deve-se ao fato do exemplar apresentar mais elementos relacionados à sociedade contemporânea. A técnica de pesquisa utilizada foi a análise de conteúdo, sendo desenvolvida em três fases: a) a pré-análise, que é a fase de organização, b) exploração do material, que tem como objetivo administrar as decisões tomadas na pré-análise, refere-se fundamentalmente às tarefas de codificação (recorte, a enumeração e a classificação) e c) tratamento dos dados, inferência e interpretação, que objetivam tornar os dados válidos e significativos. Dessa forma, identificamos na HQ investigada quatro temas para serem discutidos na Educação Básica com fundamentação na educação para o lazer: 1) a compreensão do tempo e a velocidade que ocorrem os fatos na sociedade contemporânea, 2) as novas tecnologias, 3) a construção cultural do corpo e 4) a questão dos valores (éticos e morais) da atualidade. As ações pedagógicas a serem realizadas a partir de tais temas poderão contribuir com o desenvolvimento pessoal e social dos alunos, no sentido dos mesmos conhecerem os elementos e valores presentes nas HQs, assim como as características da sociedade atual e a diversidade de padrões corporais de beleza existentes nos diferentes grupos sociais.

Conclusões

O presente trabalho, fundamentado na educação para o lazer, contribui para ações no âmbito da Educação Básica, em especial na Educação Física escolar, no sentido dos alunos terem acesso a elementos teóricos e discussão sobre os valores da sociedade contemporânea presentes na construção de uma HQ, para que possam evitar o consumo acrítico dos produtos da mídia, assim como aprenderem a respeitar as diferenças de gêneros, etnias e corpos.

Agradecimentos

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq, pelo apoio financeiro, no qual obtivemos bolsa por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PIBIC, durante os 12 meses da elaboração da pesquisa.