

O papel formativo das Histórias em Quadrinhos

The formative roles of comics

Gelson Weschenfelder

Baiduino Andreola

Resumo: O Brasil está se tornando um país de indivíduos não “letrados”, tem um dos piores índices mundiais e, este mau hábito, faz com que, cada vez mais os estudantes terem dificuldades de compreender o que estão lendo. As histórias em quadrinhos podem auxiliar neste gigantesco problema de nossa educação nacional. Elas podem a se tornar objeto de prática de ensino, na tentativa de introduzir o hábito de leitura e de conhecimento nos alunos. Esta pesquisa apresenta a educação através de outras mídias: a importância das histórias em quadrinhos, o seu aspecto pedagógico, principalmente no que tange ao hábito de leitura e à formação da consciência moral das crianças e dos adolescentes e na construção de sua vida. O fascínio que os personagens exercem, fazem o leitor se prender à leitura deste gênero literário, iniciando assim o hábito pela leitura.

Palavras-Chaves: Histórias em quadrinhos, leitura, cultura e mídias na educação.

Abstract: Brazil is becoming a country of individuals not "learned", is one of the worst world, and this bad habit, makes more and more students have difficulty understanding what they are reading. Comic strips can help this huge problem of our national education. They can become the object of teaching practice in an attempt to introduce the habit of reading and knowledge in students. This research provides education through other media, the importance of comics, its pedagogical aspects, especially regarding reading habits and the formation of moral conscience of children and adolescents and the construction of his life. The fascination that charaters play, make the reader get caught reading this literary genre, thus initiating the habit of reading.

Keywords: Comics, reading, culture and media in education.

Introdução

Com o final do milênio, uma das grandes preocupações é a falta de comunicação entre as pessoas, pois as pessoas não sabem mais se expressar, não conseguem traduzir seu interior. Com tantos meios para nos comunicarmos, cada vez mais perdemos esta capacidade. E este problema é notório em sala de aula.

É notório também que cada vez mais as pessoas leem menos. A população aumenta cada vez mais e o número de leitores diminui. A nossa realidade é ainda mais complexa, já que nossas crianças e jovens leem pouco e geralmente são incapazes de compreender o que estão lendo. Isso é uma grande preocupação no mundo escolar. Pais e professores comprovam esta situação. O apego das crianças e jovens à televisão e aos jogos eletrônicos tira o tempo para o estudo e a leitura. Assim o contato físico com a palavra fica menos restrito:

É evidente que a influencia da televisão com suas imagens rápidas está transformando o literário em gestual. Uma imagem vale mais que mil palavras, esquecendo-se de que a palavra exprime também o sentimento que às vezes não vemos. (LOVETRO, 1993, p.65).

Entendo que a leitura seja a chave para o desenvolvimento do aluno na escola. Pois é através desta que o aluno aprende a interpretar o mundo a sua volta e desencadeia a imaginação e a criatividade. Esse leitor compreende melhor os conceitos abstratos com os quais tem que lidar na sala de aula (NOGUEIRA, 2009). Uma forma de linguagem, que surgiu mais ou menos há cem anos, pode vir a ser um objeto pedagógico de aproximação das crianças e jovens á prática de leitura; As HQ's¹.

As HQ's se colocam como um meio entre o visual e a palavra: TV e a literatura. Elas dão chance ao leitor de usar sua imaginação criadora. Enquanto o cinema e a TV nos dão imagens prontas, sem possibilidade de retorno, as HQ's mostram-nos uma seqüência intercalada por espaços vazios, onde nosso cérebro cria as imagens e ligação (LOVETRO, 1993, p. 66).

As HQ's e o auxílio para o hábito da leitura

Algum tempo atrás, viam-se as HQ's como algo marginal. Culpavam-nas pela criminalidade infantil e por tomar tempo de estudo das crianças, mas hoje a situação é outra:

¹ Histórias em quadrinhos.

É o primeiro livro de leitura de uma criança, e a cada momento se torna uma força importante na integração das diversas linguagens artísticas. (...) é verdade que até agora ela não tem sido utilizada de forma correta no ensino. Em primeiro lugar por falta de profissionais especializados e também por desinformação de editoras que para fazer economia não contratam pessoas capacitadas e não desenvolvem nenhum estudo sobre como passar informações através das HQ's (LOVETRO, 1993, p. 67).

A leitura das HQ's – popularmente conhecidos os gibis – é uma atividade prazerosa e que aparentemente está dissociada das tarefas escolares. As HQ's são capazes de promover a interdisciplinaridade entre os diversos conteúdos curriculares, pois ajudam a promover a prática da leitura e aproximam as crianças e jovens de outros tipos de arte, como as artes plásticas, o teatro e a música, além, é claro, de serem importantes no processo de alfabetização (NOGUEIRA, 2008).

A escola não exclui por incompetência intelectual, mas porque faz parte de sua constituição (GONÇALVES, 1997, p.77). E nas palavras de Jacomini, onde explicita melhor esta situação da escola:

Quando a educação passou a ser concebida como direito e o ensino fundamental tornou-se obrigatório, a escola não pode mais funcionar como antes. Obrigada a adequar-se a uma nova realidade, ao mesmo tempo em que fez movimentos de inclusão e de democratização, manteve, por vias mais sutis, mecanismos de seleção e de exclusão (JACOMINI, 2009, p. 561).

Talvez nunca possamos romper com este instrumento de força e de poder hierárquico, mas possamos ir tentando romper esse paradigma, fazendo da escola igualmente um espaço de reação, por meio de um ensino voltado para o desenvolvimento e valorização do indivíduo, ou do sujeito histórico:

A educação é um esforço permanente do homem por constituir-se e reconstituir-se, buscando a forma histórica na qual possa reencontrar-se consigo mesmo, em plenitude de vida humana, que é, substancialmente, comunhão social. Esse reencontro que, no horizonte do respectivo momento histórico, coloca o homem em seu lugar próprio, tem um nome adequado: autonomia e liberdade (FIORI, 1991, p.83).

Sabemos que o sistema de ensino no Brasil não vai muito bem. Não somos um povo 'letrado'. Nossos jovens não criaram o hábito da leitura e por isso possuem uma grande dificuldade em fazer associações, em interpretações de texto simples, em compreender o que pedem os professores, o que está escrito nos livros (NOGUEIRA, 2008). Desta forma a aprendizagem acaba ficando comprometida e o fracasso, se não se faz visível nos índices de

retenção escolar, aparece claramente nas avaliações globais realizadas pelo Estado, devido à incapacidade no ato de ler:

Na realidade, existem relações dinâmicas altamente complexas entre os processos de desenvolvimento e de aprendizado, as quais não podem ser englobadas por uma formulação imutável (VYGOTSKY, apud JACOMINI, 2009, p.565).

Saber ler e escrever não é simplesmente o ato mecânico de juntar sílabas e emitir sons. A leitura é uma atividade complexa que exige do leitor a capacidade de interpretar o texto; de identificar e compreender o contexto no qual ele está inserido; de identificar idéias e signos nele contidos (NOGUEIRA, 2008). As HQ's possuem uma linguagem de fácil compreensão para seus leitores, pois os alunos não ofereceram resistência alguma em seu uso, e está relacionada a uma forma de entretenimento e lazer. Para Calazans, as HQ's quando projetadas em sala de aula, como um recurso para complementar o ensino de determinado conteúdo, prendem mais a atenção dos alunos do que outros recursos (ex: o vídeo), porque permitem que ocorra uma leitura simultânea da página, podendo o leitor captar a ação em todos os seus tempos (CALAZANS, 2004, p.11):

A leitura de HQ's pode contribuir para a formação do "gosto pela leitura" porque ao ler HQ's a criança envolve-se numa atividade solitária e não movimentada por determinado período de tempo, que são características pouco frequentes nas atividades de crianças pré-escolares ou no início da escolarização. Também porque, estando mais próximos da forma de raciocinar dessas crianças, elas podem mais facilmente lê-las, no sentido de retirar delas significados, o que seria menos provável com outros tipos de leitura. Além disso, pode-se esperar que uma criança, para quem a leitura tenha se tornado uma atividade espontânea e divertida, esteja mais motivada a explorar outros tipos de textos (com poucas ilustrações), do que uma criança para quem esta atividade tenha sido imposta e se tornado enfadonha (ALVES, 2001).

Ler uma HQ, além de ser um hábito saudável, estimula o prazer pelo hábito da leitura. Em geral são os maus leitores que criticam as HQ's. Segundo Djota Carvalho, há inúmeras pesquisas realizadas tendo como objeto as HQ's para a educação; uma delas até encomendada pela CNTE (Confederação Nacional dos Trabalhadores em Educação).

(...) alunos que leem gibis têm melhor desempenho escolar do que aqueles que usam apenas o livro didático – entre os estudantes da 4ª série da rede pública, a HQ aumenta significativamente a performance do aluno: entre os que acompanham quadrinhos, o percentual das melhores notas nas provas aplicadas foi de 17,1%, contra 9,9% entre os que não leem. Mais ainda, esta pesquisa mostra que professores que leem revistas em quadrinhos obtêm melhor rendimento dos alunos, pois conhecem melhor o universo dos estudantes e se aproximam deles usando exemplos deste universo como paradigmas para as aulas. A pesquisa mostra, entre outras coisas, que, entre os alunos da 4ª série cujos professores lêem HQ's, a

proficiência em leitura é mais alta do que entre aqueles cujos professores não têm o hábito de ler gibis. Na rede pública, 36% dos alunos de leitores de gibis têm proficiência média alta e alta, contra 31,5% dos que não leem (CARVALHO, 2006, p.38-39).

Natania Nogueira vê vantagens em trabalhar com HQ's:

Uma das vantagens de se trabalhar com HQ's é que elas não possuem uma faixa etária exata: há quadrinhos para todas as idades, da educação infantil até a universidade. Na Europa, por exemplo, ensina-se latim usando-se *Asterix*. *Asterix* e outras HQ's européias são publicadas em latim com esta finalidade e com uma tiragem relativamente grande. O preconceito que existe com relação aos quadrinhos é construído em cima da ideia de que eles são coisas de criança ou, em alguns casos, coisa de menino. Há HQ's de todos os gêneros e para todos os gostos. Algumas adaptações de clássicos da literatura, outras possuem um argumento tão complexo que são indicadas para adultos com um certo grau de conhecimento literário (NOGUEIRA, 2008).

Em minha sincera opinião, as HQ's são uma excelente fonte de pesquisa, ela é um objeto pedagógico para auxílio de educadores, para incentivar não somente o hábito de leitura:

Reproduzindo contexto e valores culturais, as histórias em quadrinhos oferecem oportunidades para as crianças ampliarem seus conhecimentos sobre o mundo social. Porém, seja pelos assuntos veiculados, seja pela forma como os temas são tratados, as histórias em quadrinhos foram alvo de muitas críticas e, lê-las dentro das escolas, foi por muito tempo considerada uma atividade clandestina e sujeita a punições (ALVES, 2001. pág.33).

Os estudantes devem aprender a trabalhar as informações que adquirem por meio da leitura. O uso das HQ's como uma forma de expressão dos estudantes, desafiados a exercitar sua capacidade criativa, acaba por si só a criar seu próprio conhecimento. As HQ's ajudam os estudantes a compreender melhor o conteúdo apresentado em sala de aula.

As HQ's de Super-Heróis e o mundo da ética.

A cada filme lançado, é uma multidão lotando as salas de cinema; as bancas lotadas de histórias em quadrinhos (HQ's); e vários produtos sendo comercializados, com estampas destes super-heróis. Mas o que fazem estes personagens fantasiados para se tornarem tão populares? O que eles fazem para tornarem tão atraentes?

Segundo William Irwin, “um dos mais notáveis desenvolvimentos na cultura pop da

atualidade é o forte ressurgimento dos super-heróis como ícone cultural e de entretenimento” (IRWIN, 2005, p. 9), mas essas HQ’s não são tão inocentes assim, como parecem, pois elas não trazem somente o entretenimento ao seu leitor. Essas histórias introduzem e abordam de forma vívida as questões de suma importância enfrentadas pelos seres humanos ‘normais’, questões referentes à ética, à responsabilidade pessoal e social, à justiça, ao crime e ao castigo, à mente e às emoções humanas; à identidade pessoal, à alma, à noção de destino, ao sentido de nossa vida, ao que pensamos da ciência e da natureza, ao papel da fé na aspereza deste mundo, à importância da amizade, ao significado do amor, à natureza de uma família, às virtudes clássicas como coragem e muitos outros temas. Talvez seja, por este motivo que, muitos se prendem ao universo dos super-heróis e dão grande audiência a este tema. Foram os gregos os primeiros a entender o que gera audiência. Segundo o filósofo grego Aristóteles (384-322 a.C.), ao experimentar sentimentos fortes e acontecimentos trágicos (neste caso a trama nas telas ou lendo um HQ’s), esperava-se que as pessoas purificassem as próprias emoções; assim faz o espectador/leitor refletir sobre os problemas centrais da condição humana, como a natureza do destino ou conflitos entre compaixão e a justiça.

A Mattel do Brasil², em conjunto com o Instituto de pesquisa GFK Indicador, realizaram uma pesquisa com crianças para entender qual função que a fantasia e, em particular, os heróis, ocupam hoje no imaginário infantil. Desenvolvido sob consultoria da psicóloga Lidia Aratangy, o estudo revelou, entre outras conclusões, que esses personagens têm função essencial na formação das crianças:

Os heróis estimulam nas crianças virtudes como a coragem de enfrentar desafios, vencer os medos, proteger os mais fracos, defender ideais e combater o inaceitável. Nesse cenário, eles representam os atributos que os humanos mais admiram em si próprios. Mais do que ídolos, são modelos a serem respeitados e imitados. No entanto, não são desprovidos de medo e, justamente por isso, são fonte de coragem³.

Essa pesquisa, ao enfatizar a função da “fantasia”, do “imaginário infantil”, que as HQ’s alimentam admiravelmente, leva-nos a nos referirmos, ainda que *en passant*, a importância das pesquisas de Gardner sobre as “inteligências múltiplas”. As “medidas” ou as avaliações da inteligência com base no famoso QI “descartavam” ou continuam “descartando” muita gente, adultos ou crianças, como pouco ou nada inteligentes, quando há muitas diferenças, mesmo entre as pessoas consideradas “inteligentes”. Creio que Mário Quintana

² Instalada no País desde 1998, a Mattel do Brasil atua no desenvolvimento de marcas infantis líderes em quase todos os segmentos em que estão inseridas. Conhecida por atuar no desenvolvimento, fabricação, comercialização de brinquedos, a Mattel figura como uma das principais empresas do setor.

³ GFK Indicador, *Estudo Exploratório do Imaginário Infantil*. Agosto 2008 (pesquisa exclusiva para Mattel).

não era menos inteligente do que Getúlio Vargas ou Ernani Fiori. Homero não era menos inteligente do que Aristóteles. Leonardo Da Vinci do que Santo Agostinho. As comparações podem multiplicar-se.

Nesta mesma linha de raciocínio, está sendo lançado a todos nós, professores e a às escolas, um novo desafio: o de não nos fecharmos em visões obtusas. O desafio pode ser proposto em forma de pergunta: os alunos das classes populares que freqüentam as já 15.000 escolas que adotaram o projeto “Mais Educação” gostam mais ou aprendem mais no turno em que freqüentam as aulas “regulares”, com os famosos “conteúdos obrigatórios”, ou no turno inverso, com atividades artísticas, culturais, percussão, danças, teatro, música, canto, visitas a museus, cinema?

Perante as inovações, qual a nossa resposta? Resistir e rejeitá-los, ou aceitar o desafio, de retomar a caminhada? Há muita coisa que deve urgentemente mudar, nas escolas. Cabe-nos citar aqui algumas ponderações de Helenise Sangoi Antunes, baseadas numa pesquisa em torno da memória de professoras alfabetizadoras. Segundo a pesquisadora,

a curiosidade de frequentar a escola, de conhecer este universo começa a ruir, na maioria das vezes, no momento em que a criança passa a se dar conta das regras, dos ritos, e mitos que fazem parte dessa engrenagem (...). O mundo simbólico que ela construiu a respeito da escola vai gradativamente sendo extinto em seu imaginário; o desejo de conhecer vai dando lugar à obediência rígida das regras; o colorido da curiosidade infantil vai perdendo sua cor (...). O aprender, nessa concepção, começa a distanciar-se da esfera do desejo, da curiosidade, da fantasia e da dimensão simbólica, definindo uma concepção árida e empobrecida do que significa conhecer e ensinar (ANTUNES, 2010, p. 31).

Para não acharmos esta descrição sombria demais, convém lembrarmos o que Mounier escreveu em 1949, em seu livro mais importante *O Personalismo*:

Pode-se dizer da nossa educação que ela era em larga escala “massacre dos inocentes”. (...) Por que se educa a criança? Esta pergunta depende de outra: qual é o fim dessa educação? Este não consiste em *fazer*, mas sim em *despertar* pessoas. Por definição, uma pessoa suscita-se por apelos, não se fabrica domesticando (MOUNIER, 2004, p. 133).

Aos educadores e à escola não cabe negar as HQ’s, como não lhes cabe negar as novas tecnologias da informação e da comunicação. Pesquisas sérias, citadas neste artigo, mostram que as HQ’ não prejudicam, pelo contrário, favorecem o desempenho escolar. O jornal, as revistas, a TV, a Internet, são instrumentos e campos de informação, de conhecimento e de aquisição de cultura. As HQ’s, hoje transformadas com novas tecnologias, que lhe dão mais vida, cor, beleza, atratividade, são possibilidades e desafios. A escola perdeu seu sentido e

suas funções? Não, pelo contrário. Ampliou suas possibilidades e suas responsabilidades. A escola pode e deve ser também um laboratório para se trabalharem, se processarem, criativa e criticamente, as informações e experiências vivenciadas através da mídia e aqui, em particular, das HQ's. Sem esse espaço, que a escola pode e deve oferecer, as crianças, os adolescentes e os jovens podem se limitar a serem usuários passivos, ou até vítimas, como o jovem que morreu recentemente de mal súbito, diante do computador, ao qual estava escravizado durante 24 horas. Menos informação, menos “conteúdos”, num mundo onde a informação nos chega continuamente, por todos os canais, e mais “comunicação”, diálogo, debate, ação, criatividade, convivência, dividindo experiências, informações, conhecimentos e amadurecimento de postura crítica frente à avalanche de informação e de imagens que nos atinge o tempo todo.

Aristóteles (384 – 322 a.C.) foi o pensador que mais influenciou a civilização ocidental. É considerado o criador da filosofia prática; uma ciência da *práxis* humana ou uma ciência prática, a ética; para esta, o objetivo final era obter a virtude (*areté=excelência*). A virtude é um dos temas de sua obra intitulada *Ética a Nicômaco* (supostamente obra dirigida a seu filho), e, em uma de suas reflexões, ele a define a virtude sendo:

... uma disposição estabelecida que leve à escolha de ações e paixões e que consiste essencialmente na observância da mediania relativa a nós, sendo isso determinado pela razão, isto é, como o homem prudente o determina (ARISTÓTELES, 2007, 1107 a1, 1-5).

O saber prático distingue-se do saber teórico porque seu objetivo é o conhecimento de uma realidade determinada, mas também o estabelecimento das normas e critérios da boa forma de agir, da ação correta e eficaz (MARCONDES, 1997). A finalidade do homem é a felicidade (*εὐδαιμονία*), e esta, para Aristóteles, é uma atividade e designa-se com o nome de virtude. Esta não é inclinação nem mesmo uma aptidão, pois sim um hábito adquirido. Assim, para Aristóteles, a *Paidéia*⁴ é de grande importância. Para Platão, imitar é iludir e falsificar, discordando de Aristóteles, pois acredita que a imitação (*mimesis*) é constitutiva da natureza humana, dotada de caráter ativo e criativo. Porém, segundo Aristóteles,

nosso objetivo é tornar – nos homens bons, ou alcançar o grau mais elevado do bem humano. Este bem é a felicidade; e a felicidade consiste na atividade da alma de acordo com a virtude (ARISTÓTELES, op., cit., I, 12, 1102 a).

⁴ Παιδεία (Educação).

Mas como nos tornamos bons humanos? Nós nos tornamos homens bons do mesmo modo que nos tornamos bons na maioria das outras coisas, pela prática e repetição:

Aprendemos uma arte ou ofício fazendo as coisas que teremos que fazer quando a tivermos aprendido. Exemplo: homens se tornam construtores construindo casas e se tornam tocadores de lira tocando lira. (...) nos tornamos justos realizando atos justos, (...) corajosos realizando atos corajosos (ARISTÓTELES, 2007, II, 1, 1103 b1 2-5).

Aprender fazendo e seguindo algum exemplo, na qual Aristóteles, em sua filosofia epistemológica, da mesma maneira que crianças e jovens podem encontrar esses exemplos na HQ's de Super-Heróis. O “aprender fazendo”, proposto por Aristóteles, pode-nos lembrar que foi esse um dos principais avanços da Escola Nova no século XX, com muitas experiências ainda em nossos dias. Basta lembrarmos Maria Montessori, Freinet, John Dewey e, aqui entre nós, Anísio Teixeira, difusor das idéias de Dewey.

Imagino que poucos olharam para as histórias de super-heróis com um olhar filosófico. Pois bem, vamos a alguns exemplos:

Homem-Aranha

Logo após ser picado por uma aranha radioativa (no filme uma aranha geneticamente modificada⁵), dando a *Peter Parker* o poder no qual ele poderá se transformar em o Homem-Aranha; seu tio *Ben*, sentindo que há algo de diferente no sobrinho lhe dá o seguinte conselho: “com grande poder, vem grandes responsabilidades”. Após a morte de seu tio Ben, essa frase acompanhará Peter Parker para o resto de sua vida como o Homem-Aranha. Isso, filosoficamente, é o que os filósofos Benthan (1748-1832) e Stuart Mill (1806-1873) chamam de ética do utilitarismo, “onde somos obrigados a executar a ação que produz maior bem geral” (IRWIN, 2005, pág.161). Isso faz o Homem-Aranha se tornar um herói, salvando vidas, e não usando seus poderes para benefícios próprios. Isso nos mostra que Peter Parker deverá estar preparado para fazer sacrifícios pessoais para cumprir seus deveres morais. Os utilitaristas não dizem que nós temos o dever de fazer coisas que não podemos, mas sim que qualquer um que tenha habilidades especiais deva usá-los para o bem maior.

Mas por que salvar pessoas? Por que correr risco de vida lutando contra vilões em nome de um bem maior? O grande filósofo alemão Kant (1724-1804) nos diz que nosso dever fundamental é agir de uma maneira que satisfaça o que ele chamava de o Imperativo

⁵ Homem – Aranha (Spiderman) Direção: Sam Raimi. Columbia Picture e Sony Picture Entertainment, 2002. 1 DVD (121 min.), color.

Categórico; uma formulação que dita que nós sempre devemos tratar as pessoas como fins em si e não como meros meios (IRWIN, 2005, pág. 79). Mas Kant também enfatiza que realizar uma ação de acordo com o imperativo categórico não basta para ela ser boa. Em essência, a ação deve ser feita também pelos motivos certos; ou seja, o Homem-Aranha deve fazê-la justamente por que é o seu dever. Segundo essa interpretação, portanto, as intenções do nosso herói aracnídeo são relevantes ao valor moral do que faz.

Super-Homem

O mais famoso alienígena das histórias de super-heróis, *Kal-El* nome kriptoniano ou *Clark Kent* nome terráqueo, ou ainda como todos o conhecemos, Super-Homem. O que um indivíduo especial, como *Kal-El /Clark Kent* (Super-Homem), estará fazendo em salvar vidas, ao invés de usar seus poderes a seu benefício, como por exemplo o de usar sua grandiosa força espremendo um carvão até conseguir um diamante. Por que ele se torna um repórter do jornal, o '*Planeta Diário*'? *Kal-El/Clark Kent* (Super-Homem) desejaria não se mostrar muito, pois qual seria a reação das pessoas em saber que ele é um extraterrestre, e que poderia derreter um carro com um olhar de raiva. Com certeza a população ficaria amedrontada com esse tipo de ser. Por isso *Kal-El* se esconde atrás de seus óculos, disfarçando-se na identidade de *Clark Kent*, sendo um cidadão comum. *Kal-El* sabe que ele não é daqui, não pertence a este mundo. Foi criado entre os humanos; mas, na verdade, não é um de nós. *Kal-El* (Super-Homem) é o único sobrevivente de sua raça. Ele é um extraterrestre, e se sente muito sozinho neste mundo, segurando um grande fardo, o seu grandioso segredo. E aí está à chave de suas atitudes heroicas, fundamental da natureza humana: nossa necessidade de nos ligarmos aos outros é vital para o nosso bem-estar. Presumo que, mesmo sendo um extraterrestre, *Kal-El* sente a mesma necessidade básica de comunidade. O desejo essencial de pertencer, de fazer parte, é um aspecto fundamental da natureza humana, pois nossa necessidade de nos ligarmos aos outros é vital para o nosso bem-estar.

Mas *Kal-El*, não dá as costas à sua herança alienígena, pois ele sabe que só quando usa seus dons naturais da raça kriptoniana é que se sente vivo e engajado. Só quando ele age em seu pleno potencial, em vez de se esconder por trás de um par de óculos, ele participa de verdade do mundo a sua volta. Só quando ele é abertamente kriptoniano (Super-Homem), ele pode ser também um homem da Terra, com exuberância e excelência:

A objetivação do homem no seu mundo histórico é existência, comportamento, *práxis*. É *práxis* intersubjetiva e intersubjetivamente: a subjetividade não poderia constituir-se num mundo fechado em si mesmo, sem transparência na consciência

humana, ou fechada na estreiteza de uma consciência individual, separada dos demais. O mundo humano se constitui como humano exatamente enquanto se faz e se refaz na dimensão universal do espírito objetivo. Se não fosse assim, o homem jamais chegaria a se reconhecer em seu mundo: sua consciência submergiria na opacidade de um mundo que seria reação e não resposta (FIORI, 1991, pág. 84).

Quando Super-Homem vive como a pessoa que realmente é, e aplica suas distintas forças a serviço dos outros, ele assume seu lugar justo na comunidade, da qual agora faz parte e na qual se sente realizado. Não foi por coincidência que, quando o Aristóteles pretendia descobrir a raiz da felicidade, começou a explorar o que é viver com excelência. O Super-Homem, a seu modo, descobriu a mesma relação.

Mas se a felicidade consiste na atividade de acordo com a virtude, é razoável que seja atividade de acordo com a virtude maior (excelência), e esta será a virtude da melhor parte de nós. (ARISTÓTELES, X, 1177 a1, 10-14).

As HQ's de Super-heróis, além de auxiliar o hábito de leitura dos alunos, como vimos acima, é um grande objeto de estudo e de prática em sala de aula, como auxílio ao ensino e entendimento das teorias éticas de vários filósofos.

Considerações finais

A cultura é esse mundo em que o homem se objetiva, e em que se produz a imprescindível mediação histórica do reconhecimento constitutivo de sua humanidade. Assim, pode-se dizer que o homem é seu mundo. A configuração histórica deste mundo é a forma daquela. Por isso, o homem é perene conquista de si mesmo, e a educação do homem não se pode separar da produção do mundo, implicam-se num só e mesmo processo. Cultura, em seu sentido mais amplo e mais profundo, é humanização do mundo e, portanto, humanização do homem (FIORI, 1991, p. 85).

As HQ's são um ícone da cultura de entretenimento, dentro da cultura popular (Pop). E essa cultura é um apoio ao professor que deseja diversificar as suas aulas. Ela não garante por si só o êxito do aluno, mas fornece a ele a possibilidade de ampliar seus horizontes e de desenvolver sua capacidade de ler e entender melhor os enunciados. Por outro lado, essa também age diretamente na autoestima dos professores. Eles passam a dar mais valor ao seu trabalho e a se sentirem também valorizados. O professor redescobre o prazer da leitura e, também, a satisfação de ser um profissional do ensino, um educador (NOGUEIRA, 2008).

Com o hábito de leitura, o ser humano compreende mais o mundo em sua volta, se torna um ser crítico, conseguem se expressar com uma grande facilidade e tem até uma

conscientização política. E para auxiliar os professores a tornar seus estudantes em ótimos leitores, as HQ's podem ser um dos mecanismos para esta prática, transformando a leitura numa forma prazerosa e de lazer. Os “limites do emprego das histórias em quadrinhos em sala de aula são os limites da criatividade de cada professor” (CALAZANS, 2004, p.11).

Para dois educadores:

Educar depende da capacidade de fazer o aluno sonhar e afirmam que despertar nele a criatividade é a melhor forma de prepará-lo para os desafios da vida, pois no mundo moderno ela é necessária para a sobrevivência (CARUSO, 2006).

Muitos alunos das escolas públicas, localizadas em regiões periféricas, onde as condições básicas de sobrevivência destes alunos são extremamente gravíssimas. Esses vão a escola porque lá encontram o que comer. Esse é o único motivo para eles estarem dentro de um ambiente escolar. Agora, usando algo de atrativo e atraente, esses alunos encontraram também um espaço para sonhar, para expressar suas ideias e para desenvolverem habilidades que nem mesmo sabiam que existiam, lendo e discutindo o mundo que há dentro das páginas das HQ's, por exemplo.

Referências

ALVES, José Moysés. *Histórias em quadrinhos e educação infantil*. Psicol.cienc.prof. Brasília. Vol.21, n.3, set. 2001.

ANTUNES, Helenise Sangoi. Lembranças Escolares de Professoras: possibilidades de reflexão na formação de professores. In: BARCELOS, Valdo & ANTUNES, Helenise Sangoi (orgs.). *Alfabetização, Letramento e Leitura: territórios formativos*. Santa Cruz do Sul do Sul, EDUNISC, 2010, 30-49.

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. 2.ed. Trad. Edson Bini. Bauru/São Paulo: Edipro, 2007.

CALAZANS, Flavio. *Histórias em quadrinhos na escola*. São Paulo: Paulus, 2004.

CARUSO, Francisco, FREITAS, Maria Silveira de. *Educar é fazer sonhar. Princípios*, São Paulo, Vol.83, 2006.

CARVALHO, Djota. *A educação está no gibi*. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2006.

FIORI, Ernani Maria. *Textos escolhidos*. Vol. 2. Porto Alegre: L&PM, 1991.

GFK Indicador, *Estudo Exploratório do Imaginário Infantil*. Agosto 2008.

GONÇALVES, Jussemar Weiss. *O campo da história na Escola Pública*. In: *Qual*

história: Qual ensino? Qual cidadania? Porto Alegre: ANPUH, Unisinos, 1997.

HOMEM-ARANHA (Spiderman) Direção: Sam Raimi. Columbia Picture e Sony Picture Entertainment, 2002. 1 DVD (121 min.), color.

IRWIN, Willian (org.). *Super-Heróis e a Filosofia*. São Paulo: Madras, 2005.

JACOMINI, Márcia Aparecida. Educar se reprovar: desafio de uma escola para todos. In: *Educação e pesquisa*, São Paulo, v.35, n.3, set/dez.2009.

LOVETRO, José Alberto. *A linguagem do futuro*. In: *Linguagem e linguagens*, São Paulo: FDE, n.17, 1993.

MARCONDES, Danilo. *Iniciação à história da filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

MOUNIER, Emmanuel. *O Personalismo*. Trad. Vinicius Eduardo Alves. São Paulo: Centauro, 2004.

NOGUEIRA, Natania A. *Gibioteca: Ensino, criatividade e integração escolar*. 2008.