

MANGÁS, JOVENS E ESCOLA: DESAFIOS E POSSIBILIDADES PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

MANGAS, YOUNG AND SCHOOL: CHALLENGES AND POSSIBILITIES OF TEACHING GEOGRAPHY

VAGNER LIMIRO COELHO

Graduado em Geografia (UFU) e Mestre em Educação (UFU)

Professor da Escola de Educação Básica (ESEBA/UFU)

vlimirio@gmail.com

IARA VIEIRA GUIMARÃES

Graduação em Geografia (UFU), Mestrado em Geografia Humana (USP) e Doutorado em Educação (USP)

Professora da Faculdade de Educação (UFU) e do Programa de Pós-Graduação em Educação (UFU)

iaraguimaraes@faced.ufu.br

RESUMO: O PRESENTE TEXTO É FRUTO DOS RESULTADOS DE PESQUISA ACERCA DAS POTENCIALIDADES DOS MANGÁS EM CONTRIBUIÇÃO AO PROCESSO DE ENSINO DE GEOGRAFIA. NOSSO OBJETIVO É ARGUMENTAR SOBRE A INTRÍNSECA RELAÇÃO ENTRE OS JOVENS ESTUDANTES E ESSE ARTEFATO MIDIÁTICO GLOBAL NUM CONTEXTO ESCOLAR ESPECÍFICO, VERIFICANDO POSSIBILIDADES DESSE ARTEFATO PARA ESSE PROCESSO DE ENSINO EM NÍVEL FUNDAMENTAL. NOS BASEAMOS EM REVISÃO BIBLIOGRÁFICA SOBRE A TEMÁTICA ABORDADA, APLICAMOS QUESTIONÁRIOS SEMIFECHADOS E REALIZAMOS GRUPOS FOCAIS COMO PRINCIPAIS ABORDAGENS METODOLÓGICAS PARA A PESQUISA. ENTENDEMOS QUE OS MANGÁS ALCANÇAM O PÚBLICO JOVEM DE ESTUDANTES COLABORADORES DA PESQUISA, E SÃO PASSÍVEIS DE INTERPRETAÇÃO E RELAÇÕES GEOGRÁFICAS. ENTRETANTO VERIFICAMOS QUE PARA UM EFETIVO USO DESSE ARTEFATO, SEJA NECESSÁRIO VALORIZAR OS CONTEÚDOS BÁSICOS DE GEOGRAFIA E O ENSINO FORMAL, ESSENCIAIS EM MEIO A UM PROCESSO EDUCATIVO LÚDICO E ATRATIVO.

PALAVRAS-CHAVE: JOVENS; MANGÁS; ESCOLA; CULTURA MIDIÁTICA; ENSINO DE GEOGRAFIA.

ABSTRACT: THIS PAPER PRESENTS THE RESULTS OF A RESEARCH ABOUT THE POTENTIALITIES OF MANGAS WHEN CONTRIBUTING TO THE PROCESS OF TEACHING GEOGRAPHY. THE AIM IS TO DISCUSS THE INTRINSIC RELATIONSHIP BETWEEN YOUNG STUDENTS AND THIS GLOBAL MEDIA DEVICE IN A SPECIFIC SCHOOL CONTENT, VERIFYING THEN THE DEVICE POSSIBILITIES OF TEACHING AT A FUNDAMENTAL LEVEL. THE RESEARCH WAS BASED ON BIBLIOGRAPHIC REVIEWS, AND ON THE APPLYING OF SEMI ENCLOSED QUESTIONNAIRES AND WE ACCOMPLISHED FOCUSED GROUPS AS THE MAIN METHODOLOGICAL APPROACHES TO THIS RESEARCH. WE UNDERSTAND THAT MANGAS REACH NOT ONLY THE RESEARCH'S COLLABORATIVE YOUNG STUDENTS, BUT ALSO ENABLE BOTH INTERPRETATIONS AND GEOGRAPHICAL RELATIONSHIPS. HOWEVER WE VERIFIED THAT IN ORDER TO HAVE AN EFFECTIVE USAGE OF THIS DEVICE, IT'S NECESSARY TO VALUE THE GEOGRAPHY BASIC CONTENTS, WHICH IS ESSENTIAL IN A LUDIC AND ATTRACTIVE EDUCATIVE ENVIRONMENT.

KEYWORDS: YOUNG; MANGAS; SCHOOL; MEDIA CULTURE; GEOGRAPHY TEACHING.

INTRODUÇÃO

Nesse texto analisamos as potencialidades dos mangás para o ensino de Geografia, levando em conta suas particularidades e a compreensão dos jovens acerca do artefato. A análise aqui empreendida é fruto de uma pesquisa realizada pelos autores acerca das potencialidades dos mangás em contribuição ao processo de ensino de Geografia. Nosso objetivo é argumentar sobre a intrínseca relação entre os jovens estudantes e esse artefato midiático global num contexto escolar específico, assim como verificar as possibilidades e potencialidades de contribuição dos mangás para o processo de ensino de Geografia em nível fundamental.

Baseamo-nos em revisão bibliográfica sobre a temática abordada e análises sobre o perfil de jovens estudantes de uma escola pública estadual do Estado de Minas Gerais, buscando compreender os anseios e pretensões de seus jovens estudantes em relação à escola e suas inter-relações com as mídias e com o artefato mangá.

O texto está organizado em três partes principais. Primeiramente abordamos aspectos centrais sobre a juventude na atualidade. Em seguida mostramos elementos relevantes sobre a relação dos jovens com a escola e a cultura midiática. Finalmente, com base nos dados levantados pela pesquisa, apresentamos algumas perspectivas e possibilidades sobre a relação do ensino de Geografia e as histórias em quadrinho, dando destaque para os mangás.

PERSPECTIVAS DE ANÁLISE DA JUVENTUDE NA CONTEMPORANEIDADE

Ao focalizar os jovens e seus discursos na realidade contemporânea, julgamos importante delimitar seus significados na atualidade e refletir sobre suas características identitárias contextualizadas num determinado tempo e espaço. Buscamos compreender sobre o que é ser jovem na contemporaneidade, identificando os jovens num contexto mais específico, no Brasil. Para isso, concordamos com Morin (2003) que caracteriza os jovens como sujeitos históricos produtores de cultura, com grande

potencial para (re)criar novas dinâmicas sociais. Segundo o autor, eles têm uma percepção de devir e de ter mais tempo de vida, de possuir crenças, valores e concepções de mundo ainda em processo de formulação e transformação, o que os caracterizaria como jovens. Silva & Silva (2012) assinalam ainda que os jovens sempre foram marcados por momentos de transição, entre a infância e a idade adulta, como fase transitória, momento de aprendizagem para uma vida pessoal e profissional em seu futuro.

Frente a essas concepções, Abramo (2007) nos mostra que a juventude é um momento em que os indivíduos se integram socialmente, interpretam e produzem cultura para assumir seus papéis frente ao grupo social. Segundo a autora:

A concepção de juventude corrente na sociologia, e genericamente difundida como noção social, é profundamente baseada no conceito pelo qual a sociologia funcionalista a constituiu como categoria de análise: como momento de transição no ciclo de vida, da infância para a maturidade, que corresponde a um momento específico e dramático de socialização, em que os indivíduos processam a sua integração e se tornam membros da sociedade, por meio da aquisição de elementos apropriados da “cultura” e da assunção de papéis adultos. (ABRAMO, 2007, p. 79).

Para Dayrell (2003) as identidades juvenis são constituídas por meio de relações estabelecidas com o mundo e com os outros a partir do contexto familiar, das experiências e do grupo social a que pertencem. O autor observa que hoje, em distintos lugares e contextos, sociedades tradicionais propõem ritos de passagem em que se estabelece a transição entre infância e juventude assim como de juventude para vida adulta. Fica claro que essa passagem não é simples. É geralmente conflituosa e exige conhecimentos, habilidades e competências adquiridas por meio de aprendizado, o que não significa uma transição feita apenas pela quantidade de anos vividos.

Dayrell & Gomes (2009) concordam que os ritos de passagem nessas sociedades consagram

as características identitárias de um grupo específico. Uma vez submetidos aos ritos e vencidos os desafios, os sujeitos incorporam um lugar no grupo, assumindo sua identidade cultural. Quanto a isso os autores escrevem:

A Antropologia nos ensina que nas sociedades simples a passagem da infância para a juventude se dava (e ainda se dá) através dos chamados ritos de passagem. Eram e são provas difíceis, nas quais tanto o menino quanto a menina tinham de provar que podiam assumir uma nova identidade social, definindo assim a passagem para o mundo adulto. Eram provas quase sempre duras, dolorosas: os meninos tinham que mostrar que sabiam usar armas, reconhecer plantas e animais, a sentir medo e a experimentar as dificuldades de sobrevivência. As meninas, por sua parte, tinham que mostrar que estavam familiarizadas com os segredos da gestação da vida. Eram a partir dessas provas que eles podiam dizer: sou membro deste coletivo, pertença a este grupo, sou tal pessoa. Ou seja, assumiam uma determinada identidade. Mas uma identidade que era dada de fora, respondida pelos outros, pela família, pela comunidade. (DAYRELL & GOMES, 2009, p.10).

Mesmo sendo parte de tradições e culturas em sociedades diversas, os ritos de passagem nos deixam reflexões quanto à percepção dos jovens nessa transição. Em outros termos, é fato que haja mudanças nessa “passagem”, mas é importante que o sujeito compreenda em meio a ela os espaços e relações que possibilitem seu desenvolvimento enquanto fase de vida para se descobrir e desenvolver suas potencialidades individuais e no grupo social.

Em outros estudos, percebemos sinalizações para a possibilidade de diferentes modos de se compreender o que é ser jovem. Nesse aspecto, Guimarães & Silva Jr. (2012) revelam que apesar de semelhanças e aproximações entre jovens de distintos lugares, diferenças quanto suas noções e perspectivas sobre escola, família, religião, política,

trabalho, entretenimento, entre outros, eles contribuem para a caracterização de sua “condição juvenil”.

Para Novaes (2007), há ainda a necessidade de compreensão dos jovens afetados pelas transformações sociais em curso na contemporaneidade, uma vez que esses participam de diversos grupos sociais, buscando diferentes formas de lazer, distintas turmas de amigos, relacionamentos, entre outros. Em outras palavras, perceber o que significa ser jovem implica em desvelar peculiaridades desses sujeitos.

Em meio a essas variáveis, nos chama atenção a percepção de uma dualidade em que se considera a juventude a melhor fase da vida, a fase da energia e liberdade e, também, de uma juventude sem perspectiva, individualista, que se integra mal e que se desvia dos padrões normativos para a sociedade atual. Diante disso, para identificar os jovens, Guimarães & Silva Jr. (2012) acenam para a importância de se decifrar quem são eles, como eles vivem, o que desejam, quais são seus conflitos e frustrações e inter-relações com seus ambientes de vivência.

Para além dessas caracterizações, levamos em conta o contexto cronológico, de condicionamento por idade, para a reflexão sobre o retrato dos jovens e juventudes contemporâneas. A juventude é constituída por pessoas que se encontram em uma faixa etária de 15 a 24 anos de idade. Esta definição é amplamente usada pelos órgãos responsáveis pelo levantamento de dados em todo o mundo, embora exista uma variação significativa nos limites de idade da juventude em textos acadêmicos e nos documentos oficiais que circulam na sociedade. No Brasil, por exemplo, de acordo com o IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (2013) cerca de 35 milhões de pessoas têm idade entre 15 e 24 anos, parcela da população que configura, segundo o instituto, a população jovem do país. Todavia, ao se tratar da juventude brasileira, o Estatuto da Juventude (disposto na Lei nº 12.852/2013) considera jovens os indivíduos com idade entre 15 e 29 anos.

Novaes (2007) também se utiliza da variação cronológica para discutir o significado de jovens. A autora considera a variação de idades como expectativas construídas pela sociedade na historicidade ambivalente dos jovens. Para ela:

Na sociedade moderna embora haja variações nos limites de idade, a juventude é compreendida como um tempo de construção de identidades e de definição de projetos de futuro. Por isso mesmo, de maneira geral, a juventude é a fase da vida mais marcada por ambivalências. Ser jovem é viver uma contraditória convivência entre a subordinação à família e à sociedade e, ao mesmo tempo, grandes expectativas de emancipação. (NOVAES, 2007, p. 7).

De acordo com a autora, os jovens de hoje estão conectados à imensa circulação de sentidos promovida pelos meios de comunicação de um modo que não pode ser comparado a de nenhuma outra época da história humana. Dessa forma, o mundo juvenil é marcado por acentuadas diferenças e desigualdades, fazendo-nos aceitar que mais que juventude pondera-se sobre juventudes, no plural.

Frente a essas perspectivas, consideramos importante refletir sobre estudos que procuram compreender grupos juvenis mais específicos, o que não significa menosprezar as pesquisas que buscam retratar dados sobre a população mais ampla. Para isso, é conveniente ressaltar que para nós os parâmetros norteadores para a identificação da juventude, inclusive a brasileira, não se dão apenas numa perspectiva biopsíquica natural, em que a idade é o mediador da transição jovem/adulto ou mesmo num sentido apenas geracional, mas também numa relação histórica e social, com base nas interlocuções desses sujeitos com seu meio e realidade socioeconômica.

JOVENS, CULTURA MIDIÁTICA E ESCOLA

Buscamos conjecturar sobre os jovens contemporâneos com o intuito de melhor compreender um grupo social que já nasceu no mundo globalizado, marcado pela conectividade, pela força da mídia e pelos preceitos da sociedade do consumo. Para isso investigamos jovens colaboradores, alunos de 9º ano do ensino fundamental em escola pública estadual localizada em uma cidade de médio porte do Estado de Minas Gerais, verificando suas características,

particularidades, anseios e pretensões, seu perfil socioeconômico e cultural, bem como suas relações com artefatos da cultura midiática, em particular os mangás, e sua relação com a escola e geografia.

Para isso utilizamos como procedimentos metodológicos principais a aplicação de questionários semifechados e realização de grupos focais. Os questionários foram respondidos por 77 alunos do ensino fundamental, e seus pontos de interesse foram: perfil socioeconômico e cultural, ser jovem, jovens e cultura midiática, juventude, mídia, escola, ensino de geografia e juventude, mangás e ensino de geografia. A partir das análises dos questionários foram selecionados 28 colaboradores que participaram dos grupos focais. Foram realizados 3 encontros com momentos de leitura e interpretação dos mangás “Naruto” e “Naruto Shippuden”. As interpretações de geografia nos mangás pelos participantes, junto às análises dos questionários nos deram base para verificar suas relações com o artefato e os conteúdos geográficos, assim como averiguar as potencialidades de suas contribuições para o ensino de geografia.

Quanto ao perfil socioeconômico, constatamos que a maioria dos colaboradores da pesquisa indicou ter renda média familiar correspondente a classe “C”, em comparação aos parâmetros de “classes econômicas” no Brasil, indicados por Gasparin (2011) com base em pesquisa realizada pela Fundação Getúlio Vargas (FGV). Isso articulado à ideia de estabilidade financeira no país na última década, em que há maior abertura do mercado para essa classe em função do crescimento da renda, ao acesso ao crédito e maiores oportunidades, inclusive de educação, nos revela ser esse um público de jovens consumidores em potencial.

É notório que a juventude se apresenta como uma etapa da vida caracterizada por profundas transformações em relação às ideias e à maneira de se relacionar com o mundo. É uma fase de mudanças e inquietações em que se compartilham traços em comum, singularidades, além de vivenciar uma experiência geracional, valores e modos de vida característicos.

Para Guimarães (2013), no mundo globalizado, artefatos midiáticos, tais como *games*, filmes, peças publicitárias, mídias impressas e *sites* da

internet, ainda têm sido intermediadores e articuladores de ideias e/ou valores para os jovens, que se mobilizam em grupos e/ou comunidades no seu tempo e espaço. Esses objetos agregam valor, condições identitárias, *status* e relações socioeconômicas entre sujeitos e produtos em um determinado período, mas é importante perceber nesse sentido, que os meios de comunicação de massa (televisão, rádio, internet, revistas etc.) podem, de certa forma, ser dirigidos especialmente ao público juvenil, promovendo uma apreciação demasiada do que se refere à “moda da vez”, ou seja, tendências passageiras influenciadas por determinados grupos socioeconômicos e culturais hegemônicos.

Acreditamos que essa valorização esteja vinculada a influências diversas, com destaque às indústrias produtoras de bens de consumo. Nesse contexto, as tendências midiáticas e suas influências no comportamento dos jovens são de suma importância para compreender como se estabelecem condições, atitudes e manifestações e onde se materializam essas relações.

Num ambiente escolar, por exemplo, é possível vislumbrar entre os jovens, distintos territórios, uma vez que nesse ambiente nota-se a delimitação de espaços em que esses jovens constroem suas vidas em meio a sua diversidade cultural, socioeconômica e tendências de consumo. Para Cavalcanti (2006), é o “espaço de vivência”, *locus* para percepção dos diferentes agrupamentos - nesse caso juvenis. Um espaço em que esses sujeitos compartilham experiências, vivem situações reais e fazem intercâmbios culturais em meio a suas diversidades individuais e interações coletivas.

Percebemos que os jovens colaboradores da pesquisa tinham na escola um importante espaço de socialização e intercâmbio. Entretanto, para eles ir à escola não significou necessariamente estudar. Esse ambiente era também palco de relacionamentos e interseções entre eles e seus grupos. Dessa forma, questionamos a opinião dos sujeitos colaboradores sobre a importância da escola e para que estudar.

Ao analisarmos as respostas, verificamos que grande parte dos estudantes considera a escola como um lugar importante para projeções e expectativas futuras, formalizadas em repetidas respostas como:

“Ser alguém na vida, pensar no futuro, ter um trabalho/profissão, ter futuro e responsabilidade”;

“A escola é importante para conhecer o mundo e ter uma noção própria da vida”;

“A escola é importante para ter futuro e orgulhar a família”;

“A importância da escola é para você quando tiver mais velho arrumar um emprego bom e não ficar sofrendo na mão dos outros e aprender”;

“A escola é importante para formar um cidadão, com os mesmos direitos que qualquer outro”;

“Para gente aprender a conversar mais com as pessoas e dar a mesma ajuda aos pais em casa”;

As respostas destacadas permitiram uma amostragem da valorização do espaço de aprendizagem e percepção da diversidade dos sujeitos e seus estímulos em relação a vida na escola e seu significado. É o caso dos jovens que dizem que a escola é importante para ter uma noção da própria vida, da busca de independência, saber de seus direitos e repassar em casa o que se aprendeu. Isso significa que esses jovens valorizavam a escola, tinham a percepção de que as experiências escolares eram importantes para a vida e, fundamentalmente, tinham expectativas de que a escola contribuiria para seu desenvolvimento econômico e social.

É pertinente ressaltar que papel da escola é possibilitar aos seus estudantes ampliarem seus conhecimentos, sendo um espaço privilegiado para a construção da cidadania, em que o convívio harmonioso deve ser capaz de garantir o respeito aos Direitos Humanos e educar a todos no sentido de evitar manifestações arbitrárias como a violência e discriminação. Que a escola está inserida num contexto cultural e social e deve atender à demanda desse mundo quanto aos saberes a serem trabalhados. Contudo, a escola não parece estar completamente a mercê dessa demanda, nem se regula por ela, seguindo todas as suas expressões e contradições, ou seja, todas as suas metamorfoses (FORQUIN, 1993, p. 169).

É nítido que os participantes da escola - jovens estudantes - estão cada vez mais interconectados por meio de tecnologias que influenciam significativamente no modo de ser desses jovens e de sua compreensão do mundo. Para Melo (2013), essa

problemática paradoxal está ligada à constante utilização de metodologias e estratégias consideradas ultrapassadas, quando comparadas à diversidade de meios tecnológicos que fascinam esses jovens.

Observamos durante a pesquisa que dentre os colaboradores, todos possuíam algum tipo de conhecimento ou habilidade com as tecnologias de informação e comunicação, assim como acesso a elas e seus conteúdos. Os dados levantados nos levaram a ponderar que esses jovens pertencem à população “nativa digital” no Brasil, que de acordo com a Anatel¹, ocupa o 37º lugar no ranking de experiências *online*, ou 10% da população do país, que se enquadram nessa condição. Isso se justifica, entre outros, pelo aumento de domicílios com computador e acesso à internet, inclusive móvel, no Brasil, que de acordo com União Internacional de Telecomunicações (UIT) alcança 45% dos brasileiros, mesmo que o país esteja no 62º lugar no ranking de países mais conectados, de acordo com o mesmo órgão.

Frente a esse resultado, interessou-nos saber se além da internet e, ainda, além do entretenimento, os colaboradores acessavam outros meios como fonte de informação. Ao analisar esses dados, observamos a importante presença da televisão. Para os colaboradores, o rádio e as mídias impressas eram as menos utilizadas como fonte de informação. Verificamos, assim, que frente a afinidade com os meios de comunicação e informação, habilidade e competências para sua utilização há um baixo índice de utilização das mídias impressas.

PERSPECTIVAS PARA A PRÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA

Em meio a essas relações num mundo globalizado, reiteramos que compreender e apreender o mundo atual requer uma nova forma de discernir e examinar as relações entre a sociedade, a natureza e o espaço, e disso deve se ocupar a geografia. No entanto, realizar um trabalho criativo, lúdico e atrativo, que alcance a todos, senão quase todos os estudantes de uma turma em sala de aula não é tarefa fácil. Requer vínculos, criatividade e relacionamentos mais afetuosos e sensíveis entre os docentes, discentes

e o contexto em que se estabelecem, promovendo assim práticas pedagógicas que estimulam questionamentos e experiências entre os alunos, além de um mergulho na cultura que envolve os jovens.

Em contribuição a isso, diversos artefatos culturais presentes no cotidiano escolar podem abrir novas possibilidades e alternativas para o processo de ensino de geografia. Dentre eles destacamos os quadrinhos, cujas várias terminologias em distintos lugares do mundo demonstram seu compartilhamento em diferentes culturas, somado à sua condição de destaque entre os gêneros de leitura de preferência dos jovens. De acordo com Melo (2013), nos Estados Unidos os quadrinhos são denominados *comic strips* ou *comic books* (tiras cômicas). Na França, eles são chamados de *bandes dessinées* (tiras desenhadas), no Brasil são popularmente conhecidos como *revistas em quadrinhos* ou *gibis* (em homenagem ao personagem de uma das primeiras HQs publicadas no Brasil) e no Japão são conhecidas como *mangás* (tiras no estilo japonês de traço e representação dessa cultura).

De acordo com Eisner (1989) eles são a mais comum manifestação da arte sequencial, conceituada por ele mesmo, em meados do século XX como representação de uma narrativa que une imagens e textos sequenciados em quadros, vezes disformes, permitindo a visualização de situações, emoções, dimensões, espacialidades, entre outros, que compõe uma narrativa. Destaca-se pela inegável criatividade, podendo instigar a imaginação e a reflexão de seus leitores, e estimular a percepção de temporalidade, de sentimentos e totalidade de ambientes onde se passam as histórias.

Além de Eisner (1989), estudos de Bonifacio (2005), Rama (2010), Silva (2010), Vergueiro (2010), dentre outros, apontam que os quadrinhos podem ser de grande importância no processo de ensino. Para Eisner (1989) os quadrinhos trazem à tona sensações, sentimentos e emoções que expressam experiências vividas. As imagens configuradas a partir dessa linguagem produzem efeitos que mexem com a memória e projetam reações cognitivas nos leitores, como caracteriza o autor:

Não se sabe muito sobre o local ou o modo de armazenamento no cérebro dos

incontáveis fragmentos de lembranças que se tornam compreensíveis quando dispostos em certa combinação. Mas é óbvio que, quando uma imagem é habilidosamente retratada, ao ser apresentada ela consegue deflagrar uma lembrança que evoca o reconhecimento e os efeitos colaterais sobre a emoção. Trata-se aqui, obviamente, da memória comum da experiência. (EISNER, 1989. p.100).

É importante, contudo, que se leve em consideração a realidade social em sua natureza e as possíveis abordagens dos quadrinhos como uma expressão complexa da produção cultural contemporânea. Especificamente para o estudo de Geografia, Melo (2013) aponta que os quadrinhos são um importante meio de informações e de críticas sociais, explícitas ou implícitas que conseguem atingir uma grande quantidade de leitores, ao mesmo tempo em que possibilitam a leitura geográfica sobre diferentes culturas e lugares. Além disso, percebem-se em seus conteúdos, constantes evidências e noções sobre o espaço geográfico. Seus quadros e páginas são abarrotados de elementos que contextualizam a configuração do espaço globalizado, caracterizam e introduzem escalas, apontam divisões regionais e territoriais e descrevem de forma enriquecedora as diversas paisagens.

Observamos, contudo, que para a utilização dos quadrinhos como instrumento didático pedagógico, é necessário fazer uma leitura de diversos elementos que caracterizam seus personagens, os ambientes em que se passam as histórias e a relação desses personagens com a configuração ficcional dentro das narrativas. Foi imperativo refletir sobre tais aspectos que envolvem esses artefatos para que pudéssemos desenvolver um trabalho qualitativo e que alcançasse a interpretação e reflexão dos jovens sobre a narrativa e sua própria realidade.

Em meio à análise de dados dos questionários aplicados, os mangás apareceram em destaque no que se referiu à preferência dos colaboradores em relação aos quadrinhos. Dessa forma, e uma vez que notamos a afinidade dos colaboradores com esse estilo de quadrinhos e seu destaque frente aos meios de comunicação de massa, comumente

acessados por esse público, elegemos os mangás como um dos objetos da pesquisa.

A maior parte dos colaboradores declarou já ter vivido alguma experiência de leitura de mangás ou tiveram contato com o artefato. Percebemos que dentre eles o significado de mangás variou entre respostas como: “histórias em quadrinhos japonesas”, “desenho animado japonês” (que remonta associação com os animês), apenas “histórias em quadrinhos” e “desenho animado”.

Os dados mostraram que os colaboradores compreenderam o formato diferenciado dos mangás e que esse artefato aborda uma distinta cultura em sua narrativa. Percebemos de forma geral, que eles conseguiam captar a linguagem e expressão peculiares do artefato e que havia grande afinidade dos colaboradores com alguns personagens, como é o caso do personagem Naruto. Mesmo assim, notamos que a frequência de sua leitura por esses sujeitos deixara lacunas. Os colaboradores afirmaram ler os mangás, porém os dados dos questionários apontam que essa leitura era feita em sua maioria “raramente” ou “esporadicamente”. Apesar dessa parcela ser um público leitor em potencial, interpretamos que não havia, com precisão, uma periodicidade de leitura de mangás por esses colaboradores.

Reiteramos assim que os mangás podem apresentar potencialidades no processo de ensino de geografia. Eles fazem parte do cotidiano dos jovens, são particularmente conhecidos e consumidos por eles e dispõe de diferentes elementos passíveis de interpretação geográfica. Porém, foi importante refletir sobre a compreensão de tais interpretações geográficas a partir da leitura dos mangás e pelo estabelecimento de possíveis relações entre esses, o cotidiano dos colaboradores e a geografia estudada em sala de aula.

Os colaboradores demonstraram dúvida ao serem questionados sobre que conhecimentos geográficos poderiam ser observados nos mangás lidos. Parte deles não se manifestou frente ao questionamento quanto à presença de Geografia no artefato ou se manifestaram com afirmação negativa, ou seja, de que “não” havia conhecimentos geográficos algum no mangá lido.

Ao questionarmos o que define Geografia, as respostas se associam ao senso comum. A referida pergunta instrui à escrita de três palavras que definiam, de acordo com a opinião individual, o que representa a Geografia. Algumas palavras destacadas foram: *política, globalização, país, economia, mundo, mapa, desastres, espaço, Estado, escala, notícia, indústria, cidade, limites, planeta, tempo, guerra, relevo, lugar*. Acreditamos que essa amostragem admite certa compreensão sobre geografia e do que trata seu conteúdo pelos alunos, contudo, apesar das palavras representarem conteúdos referentes à geografia, notamos que os conceitos próprios da disciplina para a educação básica não aparecem, tais como território, região, paisagem.

Notamos que não houve, por parte dos colaboradores, veiculação direta dos conhecimentos geográficos apreendidos na escola e aqueles presentes no mangá. Apesar da exposição de alguns, sobre elementos formadores das paisagens, essas foram feitas de maneira descritiva e pouco aprofundada, sem correlações significativas com os conceitos ou interpretações geográficas. Além disso, ao argumentarem sobre o que a Geografia estuda os participantes não saíram do senso comum, em que apontam elementos físicos/naturais como o relevo e vegetação de forma fragmentada em que não se nota a inter-relação desses elementos para a formação do espaço geográfico.

O fato é que esses jovens conseguiram ler os mangás e entender seus conteúdos. Contudo, apesar do artefato revelar aspectos da expressão cultural japonesa, os mesmos demonstram poucos conhecimentos sobre o Japão. Os colaboradores apresentaram facilidade em lidar com o formato oriental de leitura dos mangás, mas tiveram dificuldade em compreender as tradições japonesas para além de uma visão superficial. Enxergaram nos mangás traços culturais milenares do Japão, mas se confundiram ao descrever as características físico/naturais do país e sua configuração territorial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que os mangás podem contribuir de modo profícuo no ensino de geografia,

em que pese todos os limites apresentados pelos mesmos como objetos de ensino. Devemos concordar que seu uso no processo educativo ainda demanda revisões acerca da escola e investimentos pertinentes na formação dos professores, além de um processo de abertura do campo de ensino de geografia para as diversas produções da cultura contemporânea que ensinam sobre o mundo. Entretanto, afligiu-nos refletir sobre a carência percebida nos jovens colaboradores da pesquisa quanto a conhecimentos básicos de geografia, pelo fato de que o simples consumo de artefatos midiáticos pode não ser suficiente para ampliar os conhecimentos dos jovens sobre o mundo, considerando a perspectiva espaço-temporal.

Por um lado, consideramos que a escola, especialmente no ensino fundamental, tem um papel extremamente importante nessa empreitada, pois não é possível esperar que os estudantes aprendam conhecimentos básicos de Geografia na mídia. Por outro lado, percebemos que é preciso reconhecer que a escola pode não estar cumprindo com o seu papel, uma vez que encontramos durante a pesquisa, alunos que não dominavam os conteúdos básicos formais de geografia ou tinham conhecimento mínimo para isso em seu nível de escolaridade.

Por fim, é preciso refletir sobre uma nova prática didático-pedagógica que contribua de forma mais lúdica com processo de ensino de geografia. Que alcance os jovens estudantes emergentes da fluidez do mundo globalizado, cheio de atrativos e inertes a fronteiras. Todavia, para isso, é importante refletir não apenas em metodologias e práticas envolventes, mas também em garantir o aprendizado dos conteúdos essenciais ao conhecimento básico em geografia para os jovens estudantes, sobretudo no ensino fundamental.

NOTA

¹ 'Domicílios com acesso à Internet no Brasil crescem de 38% 2011 para 45% em 2012'. **Portal Brasil**, Governo Federal, 07 out. 2013. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/governo/2013/10/domicilios-com-acesso-a-internet-no-brasil-crescem-de-38-2011-para-45-em-2012>>. Acesso em: 15 fev. 2014.

REFERÊNCIAS

- ABRAMO, H. W. Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil, 2007. In: FÁVERO, Osmar; SPÓSITO, Marília Pontes; CARRANO, Paulo; NOVAES, Regina Reys. **Juventude e contemporaneidade**. Brasília: UNESCO / MEC / ANPED, 2007. p.73-92.
- BONIFÁCIO, S. F. **História em quadrinhos**: análises sobre a história ensinada na arte sequencial. 221 f. Dissertação (Mestrado em Educação)-Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba – PR, 2005.
- CAVALCANTI, L. de S. Ensino de Geografia e diversidade: construção de conhecimentos geográficos escolares e atribuição de significados pelos diversos sujeitos do processo de ensino. In: CASTELLAR, S. (Org.). **Educação geográfica teorias e práticas**. São Paulo: Contexto, 2006. p. 66-78.
- DAYRELL, J. O jovem como sujeito social. **Rev. Bras. Educ.**, n. 24, p.40-52. dez. 2003.
- DAYRELL, J.; GOMES, N. L. **A juventude no Brasil**. Belo Horizonte: Observatório da juventude, 2009. Disponível em: <www.fae.ufmg.br/objuventude/textos/SESI%20JUVENTUDE%20NO%20BRASIL.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2012.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FORQUIN, Jean-Claude. **Escola e cultura**: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.
- GASPARIN, G. Classe C ganha 39,5 milhões de pessoas, diz FGV. **G1**, 27 jun. 2011. Disponível em: <<http://g1.globo.com/economia/noticia/2011/06/classe-c-ganha-395-milhoes-de-pessoas-diz-fgv.html>>. Acesso em: 25 fev. 2014.
- GUIMARÃES, I. V. Os artefatos midiáticos, a pesquisa e o ensino de Geografia. In: ENCONTRO NACIONAL DE PRÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA. 12., 2013, João Pessoa. **Anais...** João Pessoa: UFPB, 2013.
- GUIMARÃES, S.; SILVA Jr, A. F. **Ser jovem no Brasil**: trajetórias juvenis no campo e na cidade. Campinas, SP: Alínea, 2012.
- MELO, K. C. Uma linguagem alternativa no ensino escolar: as histórias em quadrinhos na mediação do ensino e aprendizagem da Geografia. **Revista Eletrônica Ateliê Geográfico**, Universidade Federal de Goiás, v. 7, n. 1, p. 260-283, abr. 2013.
- MORIN, E. **A cabeça bem feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- NOVAES, R. Juventude e sociedade: jogos de espelhos. Sentimentos, percepções e demandas por direitos e políticas públicas. **Revista Sociologia Especial-Ciência e Vida**, São Paulo, out. 2007.
- RAMA, A. Os quadrinhos no ensino de Geografia. In: RAMA, A; VERGUEIRO, W. (Org.) **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010. p. 87-116.
- SILVA, C. R.; SILVA, P. C. Juventude e cultura: reflexões acerca das culturas juvenis no currículo escolar. **Revista do Difere**, v. 2, n. 3, ago. 2012.
- SILVA, E. I. **A linguagem dos quadrinhos na mediação do ensino de Geografia**: charges e tiras de quadrinhos no estudo da cidade. 214 f. Tese (Doutorado em Geografia)-Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Geografia, Universidade Federal de Goiás, Goiânia – GO, 2010.
- VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, A; VERGUEIRO, W. (Org.) **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010. p. 31-64.