

COMUNICACIÓN EDUCATIVA Y EDUCACIÓN PARA EL OCIO EN EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR¹

Recebido em: 18/01/2019

Aceito em: 22/10/2019

*Cinthia Lopes da Silva*²

Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP)
Piracicaba – SP – Brasil

*Joan Ferrés i Prats*³

Universidade Pompeu Fabra (UPF)
Barcelona – Espanha

RESUMEN: Este trabajo tiene como objetivo discutir y analizar las aproximaciones teóricas de la Comunicación educativa y de la educación para el ocio en Educación Física escolar. En la Educación Primaria, en Brasil, es donde existen las tasas más altas de abandono de alumnos. En las clases de Educación Física muchos alumnos no tienen una participación efectiva, debido a factores didáctico-metodológicos y de construcción curricular. Los estudios de la Comunicación educativa, con fundamentos en neurociencia, podrán ser útiles en la búsqueda de soluciones para este problema. Esta es una investigación bibliográfica y cualitativa. Tomando como base las discusiones de la Comunicación educativa y los estudios del ocio, las clases de Educación Física pueden ser más interesantes e incentivar a los alumnos para la construcción y la producción de conocimiento en torno al cuerpo, a las prácticas corporales y a los medios.

PALABRAS-CLAVE: Actividades Recreativas. Novelas Gráficas. Cultura.

EDUCATIONAL COMMUNICATION AND EDUCATION FOR LEISURE IN PHYSICAL EDUCATION AT SCHOOL

ABSTRACT: The objective of this study is to discuss and analyze how close the Educational communication and education for leisure are in Physical Education classes at school. The Elementary School is where you can find the highest dropout rate in Brazil. At the Physical Education classes the students do not have an effective participation due to didactic-methodological matters and curriculum construction. So,

¹ Este texto es parte de los resultados de una investigación de postdoctorado.

² Docente na Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP) desde 2008, na graduação e no Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano. Coordena o Grupo de Estudo e Pesquisa em

² Docente na Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP) desde 2008, na graduação e no Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano. Coordena o Grupo de Estudo e Pesquisa em Lazer, Práticas Corporais e Cultura (GELC), cadastrado no CNPq. É membro da Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Estudos do Lazer (ANPEL). Faz parte do corpo de diretores do BRICS Council for Exercise and Sport Science (BRICSCESS).

³ É professor doutor associado no Departamento de Comunicação da Universidade Pompeu Fabra (Barcelona, Espanha).

the Educational Communication studies, based on the neuroscience assumptions, can be useful for searching solutions for this problem. This refers to a bibliographic and qualitative investigation. The Educational communication discussions and leisure studies, can make the Physical Education classes more interesting and encourage students for knowledge construction and production on their body, body practices and mass media.

KEYWORDS: Leisure Activities. Graphic Novels. Culture.

Introducción

Las aproximaciones teóricas entre la Comunicación educativa y los estudios del ocio contribuyen en la búsqueda de soluciones para el problema del abandono escolar en Brasil, específicamente en los últimos grados de la Educación Primaria (BRASIL, 2014). Algunos autores, con foco en las clases de Educación Física (DARIDO, 2004; FORTES et al, 2012; CRUZ DE OLIVEIRA, 2010; TENÓRIO e SILVA, 2015; CARVALHO e SILVA, 2015), se han esforzado en la discusión acerca de los problemas que afectan a la escolaridad, específicamente en las clases de Educación Física. Utilizan la cancha deportiva por ser un espacio diferente al de otras materias, donde los alumnos se expresan corporalmente. La especificidad de estas clases son los elementos de la cultura corporal de movimiento, comprendiendo los deportes, juegos, gimnasia, baile, lucha. A pesar de los avances de los debates teóricos en el campo de Educación Física en Brasil en las últimas décadas, todavía hay un punto que requiere más atención y claridad - ¿Cómo hacer estos elementos de la cultura corporal de movimiento más accesibles a los alumnos, para que se sientan incentivados a apreciarlos y practicarlos? Aún es frecuente que algunos alumnos no deseen realizar las actividades propuestas o no participen efectivamente en las clases de Educación Física. Se puede justificar este problema por la tradición de estas clases, con base en una visión de la habilidad física en la que el proceso de enseñanza y aprendizaje se basa en

parámetros de desempeño físico, independientemente de las diferencias físicas y culturales de los alumnos. También existe el factor de los contenidos repetitivos de las clases o la ausencia de parte de ellos a lo largo de la escolaridad, por cuestiones de planificación, organización y construcción curricular. Estos factores se acumulan en toda la Educación Primaria y requieren una investigación más amplia para buscar soluciones que minimicen o solucionen esta situación en la Educación Básica brasileña.

Además de esta situación escolar, el índice de prácticas deportivas o actividades físicas/prácticas corporales en Brasil es muy reducido. La reciente investigación de *Diesporte (BRASIL, 2017)* indica que un número significativo de personas no practican ningún tipo de actividad física/práctica corporal en su tiempo disponible. Se entrevistó a 8.902 personas. Se ponderaron los datos con base en una proyección de la población brasileña, por región, género y franjas etarias, que realizó el Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) para 2013, de aproximadamente 146.748.000 brasileños, una cantidad equivalente a la población entre 14 y 75 años. Y estos fueron los resultados:

- Practicantes de actividades físicas: 28,5%
- Practicantes de deportes: 25,6%
- Sedentarios: 45,9%
- Sedentarismo por género: 41,2% (hombres) y 50,4% (mujeres)
- Sedentarios por franja etaria: 15 a 19 años (32,7%); 20 a 24 años (38,1%); 25 a 34 años (40,7%); 35 a 44 años (46,4%); 45 a 54 años (53,5%); 55 a 64 años (56,5%); 65 a 74 años (64,4%).
- Abandono de la práctica de actividad física o deportiva por región del país, por intervalo de edad, en que los índices más elevados se encuentran entre 16 y 24 años:

región norte (49,7%), región centro oeste (45,7%), región nordeste (46,4%), región sur (41,8%), región sudeste (44,5%).

Se observa que solamente el 54,1% de la población brasileña practica algún tipo de actividad física o deporte, en las fases de juventud, vida adulta y vejez. Las tasas de abandono de estas prácticas son significativas y los índices más elevados están en las regiones más pobres del país (norte y nordeste de Brasil). Estos datos, además del problema de la escolaridad, nos hacen pensar en la necesidad de una educación para el ocio que sea efectiva en el ámbito escolar, incentive a las personas a la construcción y producción de conocimiento acerca del cuerpo y de las prácticas corporales, para que estas prácticas se incorporen a sus hábitos a lo largo de la vida. Una justificación sería que la parte de la población que no adopta ninguna práctica corporal regularmente no tiene acceso a programas de políticas públicas o a espacios y equipos de ocio, como campos, canchas, parques, gimnasios, etc. Estos factores también se incluyen en el problema, pero no son la única justificación, o al menos no se debería limitar la discusión a ellos. De nada sirve tener un parque público, por ejemplo, si las personas no se sienten motivadas e incentivadas a utilizar el espacio para prácticas corporales, por el hecho de no haber tenido la oportunidad de conocerlas, de tener elementos significativos acerca de ellas en la escuela o no tener un profesor en el local para ayudarlos y hacer las mediaciones necesarias. Por tanto, se comprueba la importancia de ampliar las discusiones e investigaciones acerca de la educación para el ocio y, sobre todo, en el ámbito escolar, en las clases de Educación Física.

La educación para el ocio a la que nos referimos se basa en los estudios de Marcellino (2007, p. 63-64) como objeto de educación. Este autor considera también la educación por el ocio (en este caso, como vehículo de educación)⁴ y afirma:

[...] sólo hace sentido si hablamos en aspectos educativos [**cuando se refiere a la educación para y por el ocio**] del ocio, si se le considera, [...] como uno de los posibles canales de actuación en el plan cultural, para contribuir a un nuevo orden moral e intelectual, favoreciendo los cambios en el plan social.

Es decir, para que haya algún cambio en el plan social se necesita una acción en los sectores donde circulan las producciones culturales⁵, en las que se incluyen las producciones mediáticas (programas en televisión, deporte en televisión, vídeos por internet, cómics de superhéroes, etc.). De este modo es fundamental que los profesionales del área de Comunicación y Educación mantengan el foco en los procesos educativos y desarrollen acciones que lleven a los alumnos a comprender sus emociones, que podrá ser éste un camino benéfico a la construcción de una postura crítica y creativa frente a los medios y las referencias del entorno donde viven.

Este trabajo busca identificar aproximaciones teóricas entre la educación para el ocio a partir de las clases de Educación Física escolar y la Comunicación educativa. La Comunicación educativa es un campo de estudios del área de la Comunicación, cuyo objetivo es producir estudios y conocimiento, permitiendo a diferentes profesionales (pedagogos, profesionales de la comunicación y cultura) desarrollar mediaciones frente a las producciones de los medios. La particularidad de los medios es movilizar a los alumnos por las emociones que transmiten los contenidos. Por ello, uno de los

⁴ En el caso de las asignaturas, se puede considerar solamente la educación para el ocio, pues las clases forman parte de las actividades obligatorias de niños y jóvenes.

⁵ Para este estudio comprendemos el término como producciones que circulan en el entorno donde se vive y que expresan un conjunto de significados. Así, hacemos una aproximación con la noción de cultura de Geertz (2011), como tramas de significaciones y su análisis.

presupuestos de la Comunicación educativa, según Ferrés Prats (2000, 2008, 2014, entre otros), partiendo de los estudios de la neurociencia, es utilizar la emoción, elemento predominante en las producciones de los medios, en las prácticas pedagógicas en el ámbito escolar o en otros contextos que involucran a diferentes profesionales, para que los alumnos y la población se sientan movilizados a aprender, reflexionar y desarrollar una postura crítica y creativa frente a las producciones mediáticas.

Debemos aclarar que esta discusión se motivó inicialmente por el uso de los cómics (producción de arte y de los medios) en las clases de Educación Física escolar en la Educación Primaria, a partir de una experiencia pedagógica que se llevó a cabo en 2017, en una escuela pública brasileña. Nuestra intención es ampliar las discusiones en base a una investigación bibliográfica acerca de este tema.

Para cumplir los propósitos de este texto, presentaremos una investigación en la que intentaremos contestar a dos preguntas: 1) ¿Cuáles son los aportes de la neurociencia a la Comunicación educativa?, y 2) ¿Cuáles son las evidencias de que los cómics de superhéroes en las clases de Educación Física escolar de la Educación Primaria podrán ser útiles en la educación para el ocio?

Método

Se realizó una investigación bibliográfica cualitativa, conforme Minayo (1994), y se utilizaron también algunos recursos cuantitativos, a fin de lograr una demostración mejor de los resultados.

Para esta investigación bibliográfica se consideró un período de seis años y medio (de 2012 a junio de 2018). El propósito fue la obtención de datos recientes acerca de los análisis a realizar con base en la investigación bibliográfica.

El objetivo de la investigación fue desarrollar dos tipos de análisis: 1) los aportes de la neurociencia a la Comunicación educativa, y 2) el uso de los cómics de superhéroes en las clases de Educación Física y en la educación para el ocio en la Educación Primaria. Estos análisis deben contestar a estas dos preguntas: 1) ¿Cuáles son los aportes de la neurociencia a la Comunicación educativa?, y 2) ¿Cuáles son las evidencias de que los cómics de superhéroes en las clases de Educación Física escolar de la Educación Primaria podrán ser útiles a la educación para el ocio?

Utilizamos bibliotecas de universidades en España y Brasil, además de la recolección de datos en diferentes tipos de textos, incluyendo libros y artículos. Accedimos a la base de datos Scielo (en los meses de enero y febrero de 2018, en España, y de marzo a junio de 2018, en Brasil). Para las investigaciones, las palabras clave en español fueron: neurociencia, comunicación, cómics, educación física, enseñanza secundaria, combinadas entre sí (encontrando 25 referencias acerca del tema). Para la búsqueda se utilizaron también los términos “neurociencia y educación” (encontrando 15 referencias). Se usaron otras combinaciones a partir de los términos: cómics, superhéroes, educación, ocio, Educación Física y Educación Primaria. De estos últimos, los términos o combinaciones que resultaron mejor fueron cómics y superhéroes (4); cómics (32). Otras combinaciones no presentaron resultados. Para la búsqueda en español, se utilizaron las palabras cómics y superhéroes, con resultados sólo para cómics (70 referencias). Además de estas palabras, buscamos las combinaciones de “Comunicação educativa e lazer”, “Comunicación educativa y ocio”, “Neurociencia y Comunicación educativa” y “Neurociência e Comunicação educativa”, pero no fue posible identificar textos por los criterios de búsqueda.

Estos fueron los criterios de inclusión: identificar artículos dentro del período de investigación (2012-2017). Identificar material bibliográfico que incluyera en el título o en el resumen indicaciones de aspectos relacionados con neurociencia y sus interrelaciones con la Educación o Comunicación educativa – Educación mediática y/o con Educación Física, además de textos acerca de cómics que incluyeran conceptos y contribuciones para el campo de la educación o educación para el ocio en diferentes asignaturas. Se seleccionaron textos en PDF, en los idiomas disponibles en la base de datos Scielo (portugués, español e inglés). Se consideró relevante la inclusión de un artículo acerca de los cómics como recurso didáctico a la Educación Secundaria, según la especificidad del tema. Se excluyeron los artículos acerca de neurociencia, específicos de asignaturas diferentes de Educación Física, o discusiones acerca de neurociencia no aplicables al campo educativo o por no pertenecer al período de 2012 a junio de 2018. Se excluyeron también artículos acerca de cómics con temas asociados a lingüística o literatura, cuyo foco no se aplicaba a los cómics en el ámbito escolar. Además, se excluyeron los artículos disponibles en internet en formatos diferentes a PDF.

Para el análisis de los textos seleccionados en la recolección de datos bibliográficos se adoptaron como criterios las directrices metodológicas de Severino (2007), en el sentido de que, para alcanzar una experiencia de lectura enriquecedora, se necesitan cinco etapas: el análisis textual, el análisis temático, el análisis interpretativo, la problematización y la síntesis personal. Además, empleamos una ficha elaborada conforme a Terezani (2010) e Stoppa (2010), con algunas adaptaciones, como las siguientes:

Tabla 1: Ficha de Análisis.

Título del trabajo
Autores
Año de la publicación
Tipo de trabajo (disertación, tesis, libro, artículo, etc.)
Palabras clave:
4 autores más citados
Objetivo
Método utilizado en la investigación (en caso de investigaciones)
Principales resultados de los materiales seleccionados o conclusiones

Como resultado, se analizaron nueve textos (originalmente en portugués o español) y, en la fase de discusión y análisis propiamente dicho, se consideraron también referencias de libros básicos para los trabajos de los autores. Se evaluó este número como suficiente, porque los estudios de neurociencia y comunicación educativa aún son introductorios en el campo de Educación Física y del ocio.

Tabla 2: La lista de trabajos que se analizaron fue

Investigación	Referencia	Tipo de texto
1	FERRÉS PRATS, J.; MASANET- JORDÁ, M. J., MARTA LAZO, C. Neurociencia y educación mediática: carencias en el caso español. Historia y Comunicación Social , v. 18, n. Especial Diciembre, 129-144, 2013.	Artículo
2	MASANET-JORDÁ, M. J., FERRÉS PRATS, J. La enseñanza universitaria española en materia de educación mediática. Communication papers – Media Literacy & Gender Studies , n. 2, 83-90, 2013.	Comunicación presentada en congreso
3	MASANET-JORDÁ, M. J., FERRÉS PRATS, J. La educación mediática en la universidad española. Reseñas. Rev. complut. Educ , v. 28, n. 3, 985-992, 2017.	Reseña
4	FONSECA, V. da. Importancia de las emociones en el aprendizaje: un abordaje neuropsicopedagógico. Rev. psicopedag. , São Paulo , v. 33, n. 102, p. 365-384, 2016 .	Artículo
5	MONEZI-ANDRADE, A. L. et al . Enseñar neurociencia en educación física en Brasil: una propuesta de integración, v. 15, n. 1, p. 13-22. 2018.	Ensayo
6	CARVALHO, D. de; BOAS, C. A. V. Neurociencia y la formación de profesores: reflejos en educación y economía. Ensaio: aval.pol.públ.Educ. , Rio de Janeiro , v. 26, n. 98, p. 231-247, Mar. 2018 .	Ensayo
7	KAWAMOTO, E. M.; CAMPOS, L. M. L. Cómics como recurso didáctico para la enseñanza del cuerpo humano en los primeros cursos de la Educación Primaria. Ciênc. educ. (Bauru) , Bauru , v. 20, n. 1, p. 147-158, Mar. 2014 .	Artículo

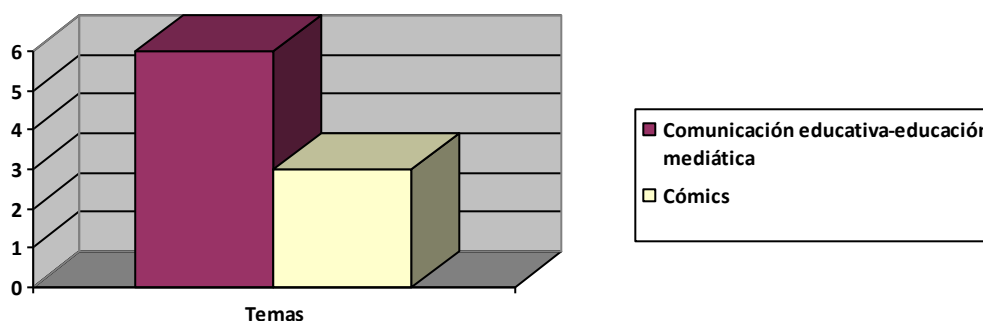
8	ALCANTARA, C. S. de; BEZERRA, J. A. B. El lúdico, la escuela y la salud: la educación alimenticia en revista de historietas. Trab. educ. saúde , Rio de Janeiro , v. 14, n. 3, p. 889-904, 2016.	Artículo
9	Fronza, M. Las posibilidades investigativas del aprendizaje histórico de estudiantes jóvenes a partir de los cómics. Educar en Revista, Curitiba, n. 60, p. 43-72, 2016.	Artículo

Para el análisis de los resultados se realizó la interpretación de los datos y la fundamentación en la literatura.

Resultados y Discusión

Respecto a los temas de los textos, se seleccionaron trabajos referentes a la composición de dos tópicos específicos, como se puede ver en el Gráfico 1:

Gráfico 1: Textos de acuerdo con los temas

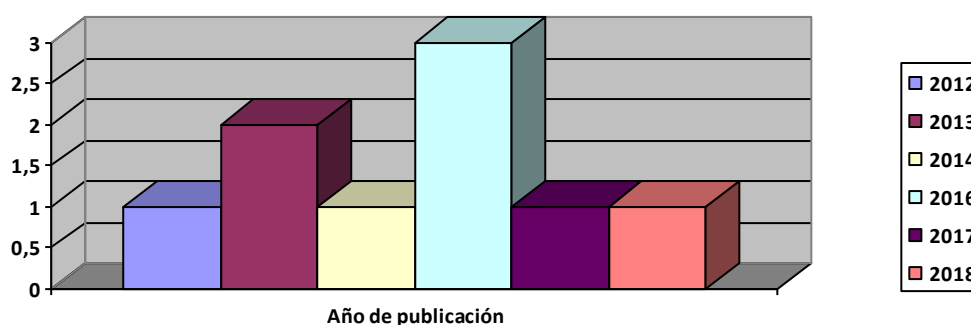


Se encontraron seis textos referentes a “Comunicación educativa-educación mediática” y tres textos específicos de “Cómics en situaciones de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica”. Es importante aclarar que la educación mediática forma parte de las discusiones de la Comunicación educativa; por tanto, se utilizaron los dos términos para referirse a los estudios de los medios, en el sentido de acciones o conocimientos necesarios para que los alumnos desarrollen una conciencia crítica frente a las producciones de los medios. Los textos acerca de los “Cómics en situaciones de

enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica” también fueron específicos, además de ejemplos de cómo es posible trabajar con los cómics en diferentes asignaturas de la Educación Básica, aportando referencias para reflexiones acerca de las clases de Educación Física escolar.

El Gráfico 2 muestra los años de publicación de los textos seleccionados:

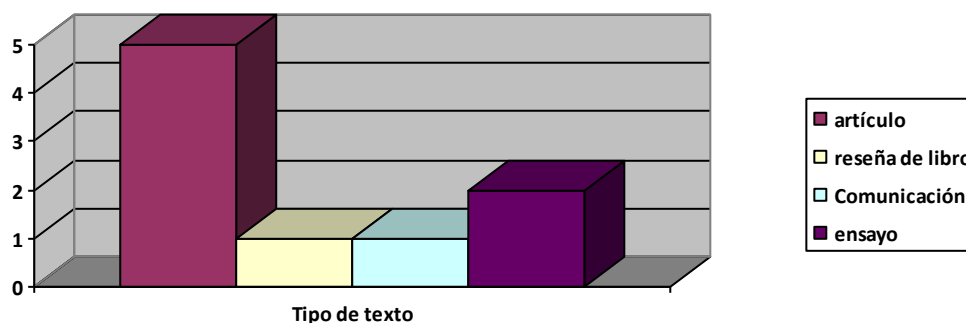
Gráfico 2: Año de publicación de los textos



Se observa que en todos los años, menos en 2015, hubo producciones de textos acerca del tema en discusión, concentrándose más en 2016 (3 producciones de las 9 que se identificaron). Este hecho revela que hay discusiones en el sector académico, pero no en número progresivo, considerándose que a partir de 2016 las publicaciones al respecto disminuyeron nuevamente.

El Gráfico 3 demuestra la caracterización de los textos seleccionados:

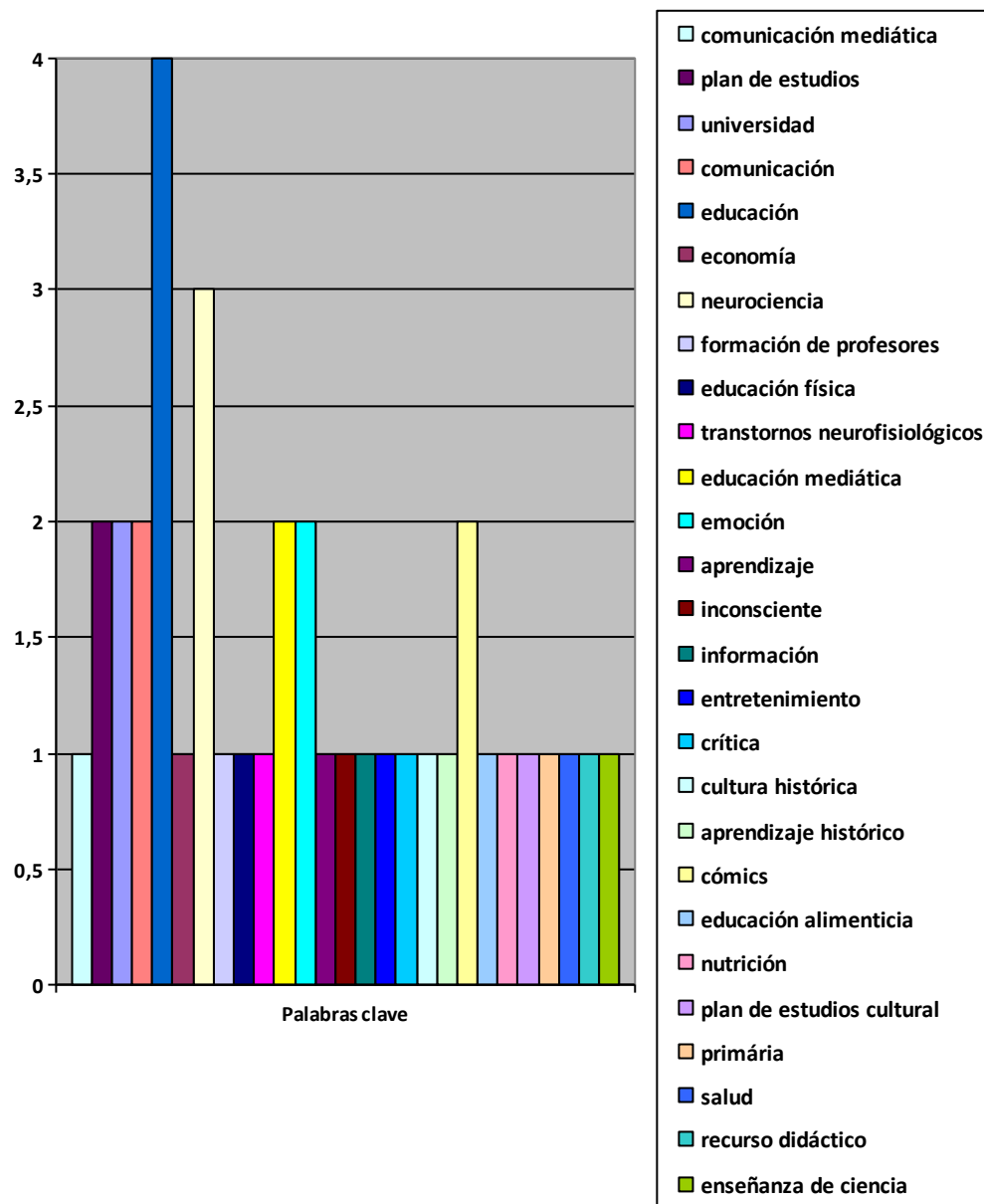
Gráfico 3: Caracterización de los textos



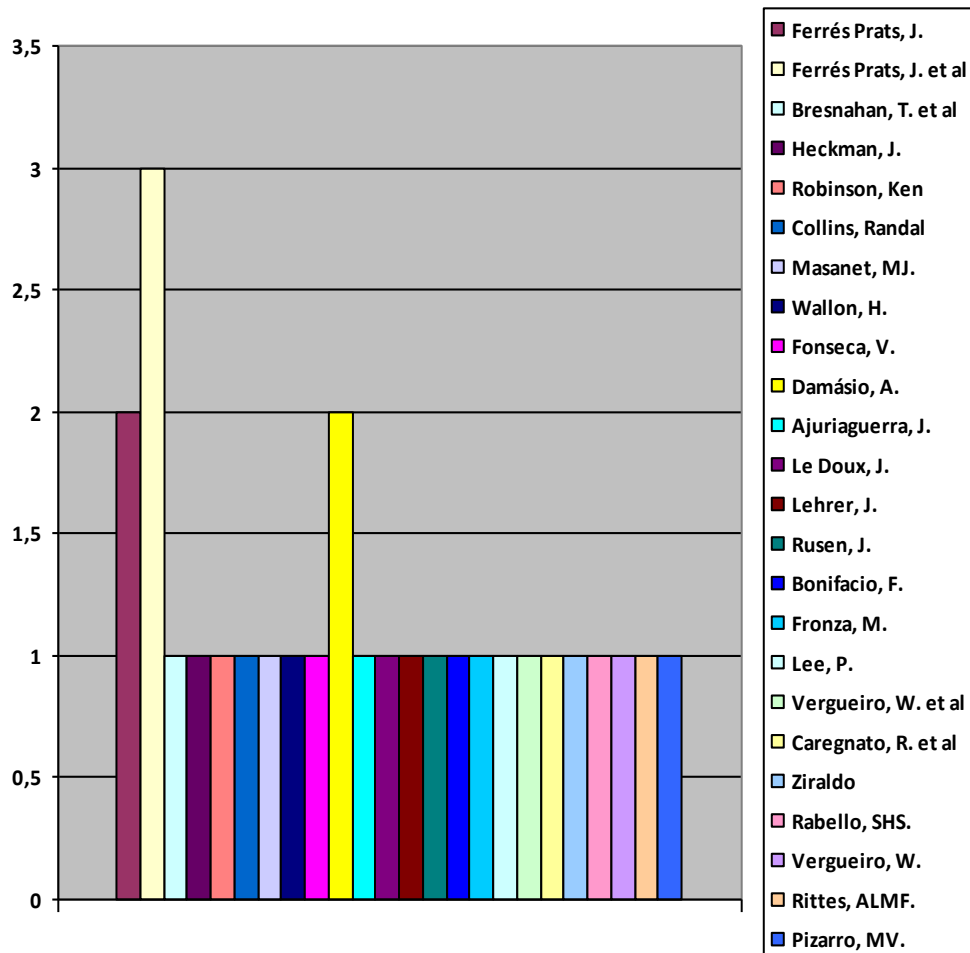
Se puede observar que la producción de textos más grande corresponde a artículos científicos, es decir, este tipo de texto es más accesible y disponible como registro de investigaciones o reflexiones acerca del tema considerado. Otro punto que se observa es que el tema investigado forma parte de otras producciones de texto, como reseñas de libros, comunicación en congreso y ensayo, lo que es un indicativo de que el tema es foco de atención de los profesionales del sector académico, tanto en términos de reflexiones como de investigación científica.

En el Gráfico 4, presentamos las palabras clave que se identificaron en el conjunto de los textos seleccionados, donde se puede ver una gran variación de términos, destacando “educación” (4 repeticiones) y “neurociencia” (3 repeticiones), seguidos por “aprendizaje”, “universidad”, “comunicación”, “educación mediática”, “emoción” y “cómic” (todos con dos repeticiones), y los demás con sólo una indicación en el conjunto de los textos analizados. Con esto se puede afirmar que el tema en discusión es foco de estudios asociados a la educación y la neurociencia. Es decir, que la combinación de conocimientos producidos por estas dos grandes áreas indica que estas discusiones son complementares y útiles para la revisión de diversos puntos asociados a los procesos educativos, como la enseñanza y el aprendizaje, además de la utilización de los cómic en una educación formal.

Gráfico 4: Palabras clave



Así como se utilizaron palabras clave diversas, los autores más citados en los textos seleccionados también fueron variados, como se puede comprobar en el Gráfico 5.

Gráfico 5: Autores más citados

Como autores más citados tenemos: Joan Ferrés Prats, Joan Ferrés Prats y colaboradores, y António Damásio. Estos autores son referencias en el ámbito internacional acerca del tema de la Comunicación educativa-Educación mediática e incluso de la base de estudios en neurociencia. De los textos seleccionados, tres fueron de Ferrés Prats individualmente o con colaboradores, lo que contribuye a la repetición de citas de obras de estos autores. Sin embargo, hay que considerar que estos textos forman parte de una amplia producción de estos autores, referencia en los países

de lengua española y portuguesa, principalmente. A continuación, la Tabla 3 destaca los objetivos y método presentados en los textos analizados.

Tabla 3: Objetivo y método de los textos analizados

Artículo	Objetivo	Método
1	Analizar las carencias en Educación Mediática.	Análisis de contenido cualitativo y cuantitativo
2	Detectar, en los planes de estudio del sector universitario, necesidades y carencias que resulten en déficit en la competencia mediática de la ciudadanía.	Análisis de contenido cualitativo y cuantitativo
3	Explorar la presencia de la educación mediática ofrecida en las universidades de educación y comunicación de toda España.	Revisión curricular y prácticas docentes, hasta el análisis puntual de las dimensiones de la educación mediática presentes en ellas.
4	Abordar la importancia de las emociones en el aprendizaje escolar.	Revisión de literatura
5	Abordar la relevancia y la aplicabilidad de la neurociencia a los estudiantes y al profesional de Educación Física.	Revisión de literatura
6	Discutir las relaciones entre los niveles educativos y la macroeconomía de una región, incluso la formación de profesores.	Revisión de literatura
7	Elaborar y evaluar un cómic cuyo título es “Cuerpo humano”, con foco en los sistemas circulatorio, digestivo, nervioso y respiratorio, para presentar una alternativa de recurso didáctico para la enseñanza del contenido en los cursos iniciales.	Se evaluó el material junto a los estudiantes de un 5º Primario de una escuela pública del interior del estado de São Paulo (Brasil), utilizando cuestionarios. Discusión cualitativa.
8	Analizar el libro Almanaque Maluquinho: Julieta en el mundo de la culinaria, reconociendo la función pedagógica de los cómics.	Análisis del discurso – libro Almanaque Maluquinho: Julieta en el mundo de la culinaria. Discusión cualitativa.
9	El objetivo de este estudio es investigar cómo la verdadera historieta y la intersubjetividad organizan la forma como los jóvenes adoptan el conocimiento.	Investigación cualitativa. - Investigación empírica para identificar los puntos respecto a cuál es la relación entre los cómics y los estudiantes en escolarización, y cuáles son los significados que los jóvenes atribuyen a los cómics. - Uso de instrumento de investigación empírico.

En la Tabla 3 los objetivos indican como propuestas el estudio de las emociones o de las carencias educativas o, incluso, de discusión de la educación mediática (textos 1 a 6) y de propuestas o investigaciones acerca de los cómics como recurso didáctico, a partir de la investigación de los cómics propiamente dicha, o de los procesos subjetivos

de los alumnos cuando acceden a los contenidos a partir de ellos (textos 7 a 9). Por tanto, el conjunto de textos indica que el tema abordando estos dos tópicos es propositivo. Los autores intentan desarrollar reflexiones o propuestas para trabajar los cómics en situaciones de enseñanza/aprendizaje o dar el debido tratamiento a las emociones y a la subjetividad en estas situaciones.

Se utilizaron métodos variados para los textos. Aun así, predominó la discusión cualitativa o de reflexiones que intentan comprender el problema que se presenta. Solamente dos textos proponen el análisis cualitativo y cuantitativo, los textos 1 y 2. Este aspecto se puede justificar por el hecho de que el tema investigado tiene como característica una discusión que involucra elementos subjetivos y la emoción como ingredientes principales, permitiendo a los alumnos la producción del conocimiento y el desarrollo de una postura crítica y creativa.

En la Tabla 4 presentamos los principales resultados de los textos que se analizaron y tratamos específicamente de contestar a las dos preguntas que son el foco de este trabajo: 1) ¿Cuáles son los aportes de la neurociencia a la Comunicación educativa?, y 2) ¿Cuáles son las evidencias de que los cómics de superhéroes en las clases de Educación Física escolar de la Educación Primaria podrán ser útiles a la educación para el ocio?

Tabla 4: Principales resultados de los textos analizados

Texto	Principales resultados
1	Se observaron carencias relativas al tratamiento escaso acerca de las emociones, poco interés al entretenimiento y a los cuentos, reducida importancia al inconsciente y al espíritu crítico.
2	Hay carencia de oferta docente de asignaturas directamente asociadas a la educación mediática. La parte más grande de las asignaturas, indirectamente asociadas, se centra en la dimensión tecnológica.
3	Hay carencia y limitaciones en cómo se abordan estas competencias en la universidad española. Entre ellas, el reducir la educación mediática al nivel racional en detrimento del emocional; a lo informativo, sin considerar que el entretenimiento es el punto central de la cultura digital; y al consciente, sin ocuparse del inconsciente, donde se producen las operaciones ejecutivas más potentes del ser humano.
4	Las emociones actúan sobre las cogniciones y las acciones específicas que permiten al ser humano primero adaptarse y después aprender a aprender. Estrategias de aprendizaje emocional para profesores: 1) fomentar conexiones emocionales con los asuntos a aprender; 2) incentivar a los estudiantes a desarrollar intuiciones escolares inteligentes; 3) gestionar intencional y activamente el clima emocional y social de las clases.
5	Para la superación de la educación actual mayoritariamente deficitaria y para que el estudiante de Educación Física tenga un provecho mejor, el docente necesita comprender la importancia de la neurociencia, su preparación y elección de técnicas didácticas más eficaces, para poder demostrar al alumno la relevancia de la neurociencia a su futura profesión.
6	Hay una propuesta de inclusión de la neurociencia en los currículos de formación de profesores. El cambio en el sistema educativo, que comienza con la formación de los educadores, podría mejorar la enseñanza y preparar mejor a nuevos profesionales para las necesidades del mercado de trabajo, generando beneficios a la economía y la equidad de una región.
7	La utilización de cómics se mostró válida como recurso didáctico complementar para el aprendizaje de los alumnos, posibilitando la reflexión acerca de la pertinencia del desarrollo y de su utilización para enseñar ciencias en los cursos iniciales. Se comprende que no se debe utilizar los cómics como única fuente para la presentación de contenidos por ser un recurso complementar y posiblemente asociarlos a otros recursos didácticos.
8	Además del formato de cómics, el autor trabaja el comer y el placer, abordando temas importantes como el consumismo y el desperdicio, y aún revela que la cocina puede ser un espacio para niños ayudar y también preparar comidas ricas y saludables.
9	Los tipos de investigación acerca de cómo las narrativas históricas gráficas entraron en la cultura escolar incluyeron: los cómics asociados al mercado de cómics de ficción con temas históricos; los libros didácticos; los cómics didácticos en forma de paradidácticos; los cómics creados por los alumnos y las narrativas gráficas autobiográficas.

Respecto a la primera pregunta “¿Cuáles son los aportes de la neurociencia a la Comunicación educativa?”, la respuesta de los textos tiene como punto principal el elemento emocional para los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los textos 1, 2 y 3 presentan la ausencia de las emociones en el proceso educativo formal, principalmente

en el nivel universitario. En los textos 4, 5 y 6 se destaca el valor de las emociones o de la enseñanza de la neurociencia para que los alumnos puedan beneficiarse de un aprendizaje rico en términos de significados. Los textos 7, 8 y 9 tratan de los cómics, un género específico, facilitador del aprendizaje, justamente por movilizar las emociones.

Tratar de las emociones en el proceso de enseñanza y aprendizaje es fundamental, pues, según el referencial de la Comunicación educativa, basado en los estudios de Ferrés Prats (2014), la movilización de las emociones es un factor principal para la toma de decisiones en la vida cotidiana y para el aprendizaje. Por esto, los medios difunden contenidos que incentivan a las personas a actuar impulsivamente, sin prestar atención a sus emociones, para que consuman determinado producto o información. Al ver una propaganda, por ejemplo, la persona que no presta atención a sus emociones comprará por impulso el producto que se anuncia y sólo después descubrirá que no lo necesita, por ser inútil para su estilo de vida. Si el consumidor es una persona que reflexiona y ha desarrollado una capacidad para evaluar y gestionar sus emociones, podrá preguntarse si realmente necesita comprar el producto y concluir que eso en realidad no le sirve. En la escuela, si se trata un determinado contenido con los alumnos simplemente transmitiendo lo que se enseña, sin apelar a sus emociones, será muy difícil para ellos retener tal contenido, pues actuarán sin motivación, lo que sería una forma de “propaganda contraria”, ya que no hay atractivos suficientes para movilizar sus emociones y llevarlos a razonar el contenido.

Es posible explicar los dos ejemplos si consideramos lo que pasa en el cerebro frente a las emociones. Una persona que actúa por impulso recibe un estímulo que moviliza sus emociones, las que están bajo el control del sistema límbico del cerebro, sin alcanzar la percepción consciente del neocórtex, área del cerebro donde se

racionaliza determinada información o conocimiento. Para llegar al neocórtex, que es la parte responsable por las funciones cerebrales superiores, se necesita un camino más largo hasta al cerebro. Un contenido tratado sin atractivo para el alumno no genera una respuesta estimulante. Provocará rechazo o falta de interés. Por otro lado, cuando el mensaje moviliza las emociones de los alumnos, la posibilidad de razonar este contenido será mayor, llegando al neocórtex, con asimilación o aprendizaje del conocimiento.

En cuanto a la segunda pregunta “¿Cuáles son las evidencias de que los cómics de superhéroes en las clases de Educación Física escolar de la Educación Primaria podrán ser útiles a la educación para el ocio?”, podemos decir que si los cómics movilizan las emociones, como indican los textos 7, 8 y 9, podrán ser elementos importantes para las clases de Educación Física en la Educación Primaria y en la Educación Básica de modo más amplio. Esto se debe al hecho de que los cómics permiten a los alumnos explorar su imaginación, vivenciar corporalmente situaciones que se pueden crear en una clase. El texto 5, de Monezi-Andrade et al (2018), trae una indicación de varias situaciones que puede trabajar el profesional de Educación Física, como incentivo a la práctica de deportes y actividades físicas, promoviendo mejoras en la salud de las personas. Por otro lado, la movilización de las emociones por medio de los cómics es un modo que los alumnos tienen para experiencias y vivencias corporales, dándoles condiciones para ampliar su acervo de habilidades y conocimientos acerca de la cultura corporal de movimiento.

Incluso se puede explorar el uso de los cómics para que los alumnos comprendan este material como una producción de los medios y del arte, tratando de identificar los significados de los diálogos, de los personajes, de su forma corporal, como el caso de

los superhéroes, donde generalmente se oponen a la forma corporal o a la forma no deseada de los villanos. En un trabajo conjunto con los alumnos se pueden explorar aspectos como el color de la piel y características corporales de los superhéroes, superheroínas y villanos, además de recursos diversos más allá de los cómics, como películas y seriados con temas de superhéroes.

Estas ideas corresponden a la propuesta metodológica de Ferrés Prats (2014) de análisis de narrativas audiovisuales. En esta propuesta los alumnos tienen oportunidad de expresar sus sentimientos acerca del contenido presentado y son incentivados a comprender el significado de estos sentimientos. Se observa un aprovechamiento tanto de la forma visual de las narrativas y de sus componentes como de las emociones y significados, lo que puede ser útil para la asignatura de Educación Física escolar, por tratarse de un área y campo con tendencia al conservadurismo, hecho que no contribuye a que los alumnos conozcan y acepten su propio cuerpo, sus sentimientos, las manifestaciones corporales y los valores que son la base para una vida colectiva. Es en este sentido como vemos útil la propuesta de Ferrés Prats (2014), junto con la educación para el ocio en el ámbito escolar.

La introducción de cómics de superhéroes en las clases de Educación Física permitirá a los alumnos conocer tanto las formas a explorar en términos de experiencias y habilidades corporales como el conocimiento acerca de los cómics, sus características y lenguaje. Estas clases serían una forma de incentivar la educación para el ocio, al aprecio de los alumnos por las prácticas corporales, por encontrarlas más significativas, y la exploración de los elementos y características de los cómics, desarrollando en los alumnos un sentido crítico ante este género, cuando comprenden los significados de sus imágenes y mensajes. Por tanto, los alumnos podrán sentirse motivados a desarrollar, en

el tiempo disponible, actividades beneficiosas para la salud, como indica Monezi-Andrade et al (2018) desde un punto de vista físico, biológico y emocional, además del aprendizaje de las actividades y contenidos del ocio.

De este modo, la educación para el ocio sería un proceso beneficioso si se considera la premisa de la Comunicación educativa de que la movilización de las emociones es un proceso que lleva a los alumnos a aprender efectivamente los contenidos tratados. Por esto, el uso de cómics en las clases de Educación Física podrá despertar el interés de los alumnos a vivenciar los elementos de la cultura corporal de movimiento (juego, gimnasia, deporte, lucha, baile) para que estos conocimientos integren sus vidas fuera de la escuela o para que conozcan mejor las producciones del medio y del arte, como los cómics. En las dos situaciones los alumnos podrán desarrollar una actitud reflexiva y crítica respecto a los contenidos, con posibilidad de alcanzar los niveles críticos y creativos del ocio, además de lograr los propósitos de la educación para el ocio.

Consideraciones Finales

Esta investigación tiene como objetivo discutir y analizar las aproximaciones teóricas de la Comunicación educativa y la educación para el ocio en Educación Física escolar. De los textos bajo investigación se desprenden como resultados principales que el uso de producciones como los cómics de superhéroes, con base en las discusiones de la Comunicación educativa y de los estudios de neurociencia, puede convertir la Educación Física escolar en una asignatura más interesante e incentivar a los alumnos para la construcción y producción de conocimientos acerca del cuerpo, de las prácticas corporales y de los medios. En este proceso educativo también hay que destacar la

contribución de la educación para el ocio por la inclusión de elementos de los medios y del arte, como los cómics, en las clases de Educación Física, incentivando a los alumnos para la producción de conocimiento y aportando implicaciones positivas para su vida cotidiana cuando realizan actividades en su tiempo libre.

De este modo, logramos identificar que las referencias que se discuten acerca de la Comunicación educativa y la educación para el ocio, en lugar de oponerse en términos epistemológicos, se complementan favorablemente con la salud de los alumnos desde un punto de vista físico y biológico, como también de la imaginación, de los sentimientos y de la producción de significados y conocimientos.

Otros estudios e investigaciones podrán ser productivos en el sentido de realizar y analizar experiencias vivenciales en las clases de Educación Física escolar en torno a una exploración más grande de las emociones por parte de los alumnos, a fin de construir y producir nuevos conocimientos y desarrollar posturas críticas y creativas. Sin embargo, esto requiere profesionales de Educación Física y del ocio con formación humana adecuada, sin emitir juicios o interpretaciones equivocadas que imposibiliten el proceso pedagógico, puesto que trabajar con las emociones y los sentimientos es una forma de acceder al inconsciente de los alumnos. La capacidad de enfrentar estos aspectos potencializa la sensibilidad, la comprensión y la criticidad de los alumnos. Para ello, es fundamental que el profesional desarrolle un trabajo cuidadoso y mejorado por medio del aprendizaje continuo.

REFERENCIAS

ALCANTARA, C. S. de; BEZERRA, J. A. B. O lúdico, a escola e a saúde: a educação alimentar no gibi. **Trab. educ. saúde**, Rio de Janeiro , v. 14, n. 3, p. 889-904, Dec. 2016 . Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-

77462016000300889&lng=en&nrm=iso. access on 27 June 2018. Epub Aug 15, 2016. <https://dx.doi.org/10.1590/1981-7746-sol00020>.

BRASIL. 2014. Disponível em: <http://www.todospelaeducacao.org.br/reportagens-tp/32163/apenas-543-dos-jovens-concluem-o-ensino-medio-ate-os-19-ano/>. Acesso em: 02 dez 2016, 2014.

BRASIL. 2017. **A prática de esporte no Brasil**. Disponível em: <https://www.esporte.gov.br/diesporte/2.html>. Acesso em: 11 maio 2017.

CARVALHO, L. A.; SILVA, C. L. da. O currículo do Estado de São Paulo - Educação Física: considerações sobre a cultura corporal de movimento e o lazer. **R. bras. Ci. e Mov**, v.23, n.3, 14-29. 2015.

CARVALHO, D. de; BOAS, C. A. V. Neurociências e formação de professores: reflexos na educação e economia. **Ensaio: aval.pol.públ.Educ.**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 98, p. 231-247, Mar. 2018. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40362018000100231&lng=en&nrm=iso Access on 27 June 2018. <https://dx.doi.org/10.1590/s0104-40362018002601120>.

CRUZ DE OLIVEIRA, R. **Na “periferia” da quadra - Educação Física, cultura e sociabilidade na escola**. 2010. 201 f. Tese (Doutorado em Educação Física). Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, UNICAMP, Campinas, 2010.

DARIDO, S. C. A educação física na escola e o processo de formação dos não praticantes de atividade física. **Rev Bras Ed Fís e Esporte**, São Paulo, v.18, n.1, p.61-80, jan./mar., 2004.

FERRÉS PRATS, J. **Educar en una cultura del espectáculo**. Barcelona: Paidós, 2000.

_____. **La comunicación como industria del deseo: um nuevo estilo comunicativo**. Barcelona: Editorial Gedisa, 2008.

_____. **Las pantallas y el cerebro emocional**. Barcelona: Editorial Gedisa, 2014.

FERRÉS PRATS, J.; MASANET-JORDÁ, M-J.; MARTA-LAZO, C. Neurociencia y educación mediática: carencias en el caso Español. **Historia y Comunicación Social**, v. 18, n. Esp. Dic., 129-144, 2013. https://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44317

FONSECA, V. da. Importância das emoções na aprendizagem: uma abordagem neuropsicopedagógica. **Rev. psicopedag.**, São Paulo, v. 33, n. 102, p. 365-384, 2016. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300014&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 27 jun. 2018.

FORTES, M. de O; AZEVEDO, M. R.; KREMER, M. M.; HALLAL, P. C. A Educação Física escolar na cidade de Pelotas, RS: contexto das aulas e conteúdos - **Rev. educ. fis. UEM**, Maringá, vol.23, n.1, Jan./Mar., 2012.

FRONZA, M. As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 60, p. 43-72, 2016.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

KAWAMOTO, E. M.; CAMPOS, L. M. L. Histórias em quadrinhos como recurso didático para o ensino do corpo humano em anos iniciais do Ensino Fundamental. **Ciênc. educ. (Bauru)**, v. 20, n. 1, p. 147-158, Mar. 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-73132014000100009&lng=en&nrm=iso access on 27 June 2018. <https://dx.doi.org/10.1590/1516-731320140010009>.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e Educação**. Campinas: Papirus, 2007.

MASANET-JORDÁ, M. J., FERRÉS PRATS, J. La enseñanza universitaria española en materia de educación mediática. Communication papers – **Media Literacy & Gender Studies**, n. 2, 83-90, 2013.

MASANET-JORDÁ, M. J., FERRÉS PRATS, J. La educación mediática en la universidad española. Reseñas. **Rev. complut. Educ**, v. 28, n. 3, 985-992, 2017.

MINAYO, M. C. de S. Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. In: MINAYO, M. C. de S. (Org.). **Pesquisa Social**. Petrópolis: Vozes, 1994.

MONEZI-ANDRADE, A. L., BEDEDENDO-DE-SOUZA, A, ROGER-SILVA, D, SOUZA-PIRES, G. N.. Ensinar neurociências em educação física no Brasil: uma proposta de integração, **Educ. Educ.** v. 15, n. 1, p. 13-22. 2018. Disponível em: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942012000100002&lng=e&nrm=iso .

TENÓRIO, J. G., SILVA, C. L. da. O desinteresse dos estudante pelas aulas de educação física em uma escola de ensino público do estado de Mato Grosso. **SALUSVITA**, Bauru, v. 34, n. 1, 2015. p. 27-44.

TEREZANI, D. *et al.* Lazer e meio ambiente: um estudo a partir dos anais do encontro nacional de recreação e lazer (ENAREL). **Licere**, Belo Horizonte, v.13, n.1, mar/2010, p.1-30.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

STOPPA, E. A. *et al.* A Produção do Conhecimento na Área do Lazer: Uma Análise Sobre as Temáticas Formação e Atuação Profissional nos Anais do Enarel de 1997 a 2006. **Licere**, Belo Horizonte, v.13, n.2, jun/2010, 1-22.

Endereço dos Autores:

Cinthia Lopes da Silva
Universidade Metodista de Piracicaba
Rodovia do Açúcar, km 156 (SP-308), n. 7000.
Secretaria dos Programas de Pós-graduação Ciências do Movimento Humano e
Educação
Bloco 7 – Campus Taquaral
Piracicaba – SP – 13.423-170
Endereço Eletrônico: cinthiasilva@uol.com.br

Joan Ferrés i Prats
Universitat Pompeu Fabra (UPF)
Roc Boronat, 138
Barcelona – Espanha – 08018
Endereço Eletrônico: jferresprats@gmail.com