



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional
Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional

Matheus Marques da Silva

**ELABORAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: possibilidades de narrativas
de estudantes sobre aprendizagens nas aulas de educação física**

Belo Horizonte – MG

2025



Matheus Marques da Silva

**ELABORAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: possibilidades de narrativas
de estudantes sobre aprendizagens nas aulas de educação física**

Dissertação apresentada junto ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF, da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito obrigatório para obtenção do título de Mestre em Educação Física.

Orientador: Admir Soares de Almeida Junior

Belo Horizonte – MG

2025



S586e Silva, Matheus Marques da
2025 Elaboração de histórias em quadrinhos [recurso eletrônico] : possibilidades de narrativas de estudantes sobre aprendizagens nas aulas de educação física / Matheus Marques da Silva. – 2025.
1 recurso online (95 f. : il.) : pdf.

Orientador: Admir Soares de Almeida Junior

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional.

Inclui bibliografia.

1. Educação física – Estudo e ensino – Teses. 2. Histórias em quadrinhos – Teses. 3. Planejamento educacional – Teses. 4. Avaliação educacional – Teses. I. Almeida Junior, Admir Soares de. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional. III. Título.

CDU: 371.73



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA/MP

UFMG

ATA DA DEFESA DA DISSERTAÇÃO DO ALUNO MATHEUS MARQUES DA SILVA

Realizou-se, no dia 15 de julho de 2025, às 10:00 horas, Mini auditório da EEFFTO, da Universidade Federal de Minas Gerais, a 46ª (quadragésima sexta) defesa de dissertação, intitulada *ELABORAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: POSSIBILIDADES DE NARRATIVAS DE ESTUDANTES SOBRE APRENDIZAGENS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA*, apresentada por MATHEUS MARQUES DA SILVA, número de registro 2023664602, graduado no curso de EDUCAÇÃO FÍSICA, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em EDUCAÇÃO FÍSICA, à seguinte Comissão Examinadora: Prof(a). Admir Soares de Almeida Junior - Orientador (UFMG), Prof(a). Paulo Eduardo Ramos (UNIFESP), Prof(a). Christiane Garcia Macedo (UFMG).

A Comissão considerou a dissertação:

Aprovada

Reprovada

A versão final da dissertação, devidamente corrigida, deverá ser entregue até 60 dias após sua defesa.

Finalizados os trabalhos, lavrei a presente ata que, lida e aprovada, vai assinada por mim e pelos membros da Comissão.

Belo Horizonte, 15 de julho de 2025.

Prof(a). Admir Soares de Almeida Junior (Doutor)

gov.br
Documento assinado digitalmente
ADMIR SOARES DE ALMEIDA JUNIOR
Data: 15/07/2025 17:27:48 -0300
Verificar em <https://validar.it.gov.br>

Prof(a). Paulo Eduardo Ramos (Doutor)

gov.br
Documento assinado digitalmente
PAULO EDUARDO RAMOS
Data: 15/07/2025 14:12:11 -0300
Verificar em <https://validar.it.gov.br>

Prof(a). Christiane Garcia Macedo (Doutora)

gov.br
Documento assinado digitalmente
CHRISTIANE GARCIA MACEDO
Data: 24/07/2025 16:54:49 -0300
Verificar em <https://validar.it.gov.br>

RESUMO

Esta pesquisa, desenvolvida no âmbito do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF/UFMG), tem como objetivo analisar as possibilidades de utilização das histórias em quadrinhos (HQs) como estratégia de avaliação da aprendizagem nas aulas de Educação Física. É proposta uma oficina de produção de HQs com estudantes do oitavo ano do ensino fundamental, como forma de entender suas percepções, relações e experiências com os conteúdos desenvolvidos nas aulas. A abordagem metodológica adotada é a da pesquisa-ensino, em que o professor-pesquisador atua de forma ativa na construção do processo investigativo. A análise do material produzido pelos estudantes revelou indícios significativos de apropriação dos saberes da Educação Física, evidenciando dimensões cognitivas, afetivas e relacionais. A pesquisa destaca o potencial das HQs como instrumento pedagógico e avaliativo capaz de valorizar a expressão dos estudantes, bem como favorecer uma prática docente mais crítica, reflexiva e alinhada à perspectiva da cultura corporal de movimento. Como produto educacional, foi elaborada uma HQ que narra os processos e desafios envolvidos na implementação da oficina, com a finalidade de subsidiar outros docentes interessados na articulação entre linguagem dos quadrinhos e Educação Física Escolar.

Palavras-chave: Educação Física Escolar; Avaliação de Aprendizagem; História em Quadrinhos; Oficina de História em Quadrinhos.

ABSTRACT

This study, conducted within the framework of the Professional Master's Program in Physical Education in a National Network (ProEF/UFGM), aims to examine the potential of comic books (HQs) as a strategy for assessing student learning in Physical Education classes. A workshop on comic book production was implemented with eighth-grade elementary school students, with the purpose of investigating their perceptions, relationships, and experiences regarding the curricular content addressed in class. The methodological approach adopted was that of teaching-research, in which the teacher-researcher actively engages in the construction of the investigative process. The analysis of the material produced by the students revealed significant evidence of knowledge appropriation in Physical Education, encompassing cognitive, affective, and relational dimensions. The findings underscore the potential of comic books as both pedagogical and evaluative tools, capable of valuing students' expressive capacities while fostering a more critical and reflective teaching practice aligned with the perspective of the body culture of movement. As an educational product, a comic book was developed narrating the processes and challenges involved in the implementation of the workshop, with the aim of supporting other educators interested in exploring the articulation between the language of comics and School Physical Education

Keywords: School Physical Education; Learning Assessment; Comic Books; Comic Book Workshop.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Desenhos realizados em épocas diferentes: à esquerda, um desenho feito na adolescência, no ano de 2004, à direita, desenho feito no ano de 2019.	11
Figura 2 - Desenhos feitos pelos alunos sobre as aulas de Educação Física no ano de 2017	15
Figura 3 - História em quadrinhos desenvolvida no curso de docência em quadrinhos.....	17
Figura 4 - Quadro	28
Figura 5 - Requadro	28
Figura 6 - Sarjeta	29
Figura 7 - Recordatório.....	29
Figura 8 - Balão de fala	30
Figura 9 - Balão de grito	30
Figura 10 - Balão de pensamento.....	31
Figura 11 - Mapa da Escola Municipal Dulce Viana de Assis Moreira	34
Figura 12 - Escola Municipal Dulce Viana de Assis Moreira	34
Figura 13 - Registro fotográfico sobre a oficina de quadrinhos	38
Figura 14 - Recordatório dos quadrinhos utilizado na oficina	39
Figura 15 - Recordatório dos quadrinhos utilizado na oficina	40
Figura 16 - Atividade proposta para os alunos no segundo dia de oficina.....	41
Figura 17 - Produção de um dos alunos na oficina.....	43
Figura 18 - Produção de um dos alunos na oficina.....	44
Figura 19 - História em quadrinhos produzida por uma aluna sobre as aulas de jogos e brincadeiras.....	46
Figura 20 - História em quadrinhos produzida por uma aluna sobre as aulas de jogos e brincadeiras.....	47
Figura 21 - Registro fotográfico sobre as aulas de badminton	50
Figura 22 - Registro fotográfico sobre as aulas de badminton	50
Figura 23 - História em quadrinhos produzida por uma aluna sobre as aulas de badminton	51
Figura 24 - História em quadrinhos produzida por uma aluna sobre as aulas de badminton	52
Figura 25 - Recorte HQ 1	55
Figura 26 - Recorte HQ2	55
Figura 27 - Recorte HQ3	55
Figura 28 - Recorte HQ 4.....	56
Figura 29 - Recorte HQ5	56
Figura 30 - Recorte HQ6	57
Figura 31 - Recorte HQ7	58
Figura 32 - Recorte HQ8	58
Figura 33 - Recorte HQ9	60
Figura 34 - Recorte HQ 10.....	60
Figura 35 - Recorte HQ 11.....	61
Figura 36 - Recorte HQ 12.....	62
Figura 37 - Recorte HQ 13.....	63
Figura 38 - Recorte HQ14.....	65
Figura 39 - Recorte HQ 15.....	66



Figura 40 - Recorte HQ 16.....	67
Figura 41 - Recorte HQ 17.....	68
Figura 42 - Recorte HQ18.....	69
Figura 43 - Recorte HQ19.....	69
Figura 44 - Recorte HQ 20.....	70
Figura 45 - Recorte HQ 21.....	71
Figura 46 - Recorte HQ 22.....	72
Figura 47 - Recorte HQ 23.....	73
Figura 48 - Recorte HQ 24.....	75
Figura 49 - Recorte HQ 25.....	76
Figura 50 - Recorte HQ 26.....	77
Figura 51 - Recorte HQ 27.....	77
Figura 52 - Recorte HQ 28.....	78
Figura 53 - Recorte HQ 29.....	79

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1. Objetivo Geral	17
1.1.2 Objetivos específicos.....	18
1.2 Produto Educacional	18
2 REFERENCIAIS TEÓRICOS	19
2.1 Avaliação da aprendizagem na Educação Física Escolar.....	19
2.2 História em Quadrinhos e Educação Física Escolar	25
2.3 Percurso investigativo	32
3 MOVIMENTOS DE INTERPRETAÇÃO	53
3.1. Elementos estruturais dos quadrinhos	54
3.2. Contextos, sensações e percepções nos quadrinhos	59
3.3. Relações com os saberes	64
3.4. Ação Docente.....	74
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	80
REFERÊNCIAS	83
ANEXOS	86

1 INTRODUÇÃO

Nasci em Contagem, região metropolitana de Belo Horizonte, em um bairro periférico. Permaneci nesse bairro até os 5 anos de idade. Após isso, me mudei para outro bairro em Contagem, também perto de um aglomerado, onde permaneço até os dias atuais; são 27 anos no mesmo local. Cresci brincando nas ruas do meu bairro; chegava da escola, fazia minhas atividades e corria para a rua. Jogava bola, brincava de pega-pega, esconde-esconde, soltava e corria o bairro todo atrás de papagaios.

Pratiquei futebol, natação, judô (muito pouco tempo, por medo de apanhar nas competições), curso de desenho e basquete. Na escola, sempre fui considerado um bom aluno, principalmente no que diz respeito a notas e comportamento, e sempre gostei muito das aulas de Educação Física. Nos anos iniciais do ensino fundamental, me lembro que as aulas eram divididas entre futsal para os meninos e queimada para as meninas. A divisão era exatamente essa em todas as aulas; não existia variação ou interação entre os grupos. Cursei os anos finais do ensino fundamental em outra escola, onde as aulas eram mistas e consegui vivenciar um número maior de possibilidades motoras. Foi ali que comecei a desenvolver um carinho pelo basquete, o conteúdo predileto nas aulas. Com a mudança de escola, veio também a possibilidade de aprofundar em uma outra prática que sempre gostei: o desenho. Desde criança tive contato com histórias em quadrinhos e desenhar super-heróis era um passatempo para mim. Aos 13 anos, iniciei um curso básico de desenhos na Casa dos Quadrinhos¹, no centro de Belo Horizonte, e permaneci lá por quase dois anos. Mesmo após deixar de frequentar o curso, continuo lendo quadrinhos e desenhando. O desenho sempre foi uma forma não só de distração e diversão, mas também uma maneira de me expressar; por ser filho único, nem sempre tinha colegas disponíveis para brincar, a saída era estar sempre desenhando e colorindo.

¹A Casa dos Quadrinhos – Escola Técnica de Artes Visuais é uma escola de desenho, técnicas de animação, escultura, 3D, quadrinhos, ilustração e pintura digital localizada em Belo Horizonte. Fundada no ano de 1999.

Figura 1 - Desenhos realizados em épocas diferentes: à esquerda, um desenho feito na adolescência, no ano de 2004, à direita, desenho feito no ano de 2019.



Fonte: Arquivo pessoal.

No ensino médio, as aulas de Educação Física foram reduzidas à prática do chamado “quarteto fantástico” (futsal, vôlei, handebol e basquete). Porém, foi onde se iniciou minha paixão pela disciplina, o professor tinha uma relação muito próxima com todos da nossa turma, o que tornava as aulas prazerosas e divertidas. Ele sempre estava próximo, fazendo intervenções quando necessário, ensinando regras e movimentos básicos, sempre deixando claro que existia a técnica, mas que poderíamos adaptar aquele movimento de acordo com as nossas limitações.

Em 2006, aconteceram os Jogos Estudantis de Contagem – JEC – e, com alguns amigos, começamos a treinar depois da aula e em algumas praças nos fins de semana, com o objetivo de participarmos da competição. Para surpresa de nosso professor e toda a escola, fomos campeões durante dois anos, vencendo o Colégio Santo Agostinho² de Contagem três vezes nesse percurso. Após isso fiz testes em alguns clubes de Belo Horizonte, para tentar jogar basquete. A princípio, fui rejeitado por todos, mas continuei treinando e, posteriormente, consegui entrar no time da prefeitura de Betim. Na sequência, passei um breve período no Ginástico e Olympico, quando, aos 16 anos, tive minha primeira lesão de joelho (ruptura de ligamento cruzado). Só após um ano e meio da realização de uma cirurgia consegui voltar a jogar, contudo, meses depois do retorno, veio uma segunda lesão, também de ligamento cruzado, agora no outro joelho.

² A ênfase dada a vitória sobre o colégio Santo Agostinho, se dá pelo fato de ser uma escola particular tradicionalmente muito forte em competições esportivas escolares, o que nos deu confiança para seguir bem na competição.

Após esses eventos, enquanto concluía o ensino médio, percebia que o sonho de me profissionalizar no basquete ficava cada vez mais distante. Nesse mesmo período, fiquei sabendo da realização do vestibular da Fundação Helena Antipoff³, que posteriormente se tornaria UEMG Ibitité. Fiz a prova, fiquei excedente e fui o único a ingressar pela segunda chamada para a turma da noite.

Chegando à faculdade, no curso de Educação Física, já pensando em me formar e me tornar técnico de basquete, descobro que, no ensino superior, existe a divisão entre Bacharelado e Licenciatura, e que eu estava cursando Licenciatura. Descobri também que, na instituição em que eu estava, não havia curso de bacharelado em Educação Física. Para me tornar técnico, teria que terminar a Licenciatura e procurar uma outra faculdade, provavelmente particular. Porém, durante o curso, fui tendo contato com muitos professores e artigos sobre a Educação Física escolar. Ao longo do tempo, fui gostando e me identificando com algumas abordagens. De forma paralela, trabalhava como atendente do programa bolsa família. Nessa atividade, tinha contato com muitas pessoas que necessitavam daquele programa e que valorizavam a presença das crianças na escola. Essa experiência me fez tecer relações com as questões presentes em artigos voltados para a Pedagogia, como afirmações de Paulo Freire e outros autores. Dessa maneira, aos poucos, fui percebendo as possibilidades transformadoras da Educação.

No último semestre da graduação, tive a oportunidade de participar, durante dez meses, do Programa Mais Educação⁴, no município de Ibitité, para trabalhar com a oficina de esportes em uma escola situada na Vila Ideal. O programa funcionava em uma casa e atendia alunos da escola com várias oficinas. Logo em seguida, concluí a licenciatura e passei a atuar, agora como professor, no Programa Segundo Tempo⁵, em Contagem. Durante dois anos, trabalhei em duas escolas,

³ A Fundação Helena Antipoff era uma instituição privada que oferecia cursos de licenciatura em diferentes áreas de conhecimento. No final da década de 2000, em função de problemas na gestão financeira, o estado e o município assumiram a instituição tornando-a pública. Alguns anos após esse processo ela se tornou um polo da Universidade Estadual de Minas Gerais (UEMG)..

⁴ O Programa Mais Educação, criado pela Portaria Interministerial nº 17/2007 e regulamentado pelo Decreto 7.083/10, constitui-se como estratégia do Ministério da Educação para indução da construção da agenda de educação integral nas redes estaduais e municipais de ensino que amplia a jornada escolar nas escolas públicas, para no mínimo 7 horas diárias, por meio de atividades optativas.

⁵ O Programa Segundo Tempo é uma iniciativa da Secretaria Especial do Esporte, destinado a democratizar o acesso à prática e à cultura do esporte educacional, promovendo o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes como fator de formação da cidadania e de melhoria da qualidade de vida, prioritariamente

uma que atendia aos anos iniciais do Ensino Fundamental e, outra, ao Ensino Médio. Foi um período de muito aprendizado, contudo, apesar de funcionar dentro da escola, no programa quase nunca podíamos usar a quadra, que sempre era destinada às aulas do ensino regular. Por esse motivo, durante dois anos, dei aulas em espaços alternativos, geralmente pequenos, com muitos alunos, em aulas de duas horas para cada turma, foi muito complicado, mas me moldou bastante como professor, principalmente na resolução de problemas e em relação à adaptação de espaço e materiais.

Cheguei ao ensino regular para atuar como professor de Educação Física no ano de 2017, com um contrato temporário na prefeitura de Contagem. Trabalhei até o fim 2018 quando findou o contrato. No ano de 2019, atuei na prefeitura de Ibité, também como contratado, circulando por várias escolas, com diferentes realidades, permanecendo até o ano de 2022. Nesse mesmo ano, retomo meu contato com o basquete, agora como técnico de uma escola particular, porém, percebo que me encontrei na Educação Física Escolar. Simultaneamente, sou nomeado na prefeitura de Santa Luzia, onde permaneço como docente efetivo, atuando com as séries finais do ensino fundamental. No final de 2022, decido deixar a escola particular, já vislumbrando me organizar para realizar mais um sonho: o mestrado.

A partir de 2017, data do meu primeiro contato com o ensino regular, a temática da avaliação sempre permeou minha prática. Entre as muitas questões que surgiam, eu pensava em como poderia avaliar não só meus alunos, mas a minha aula, de maneira a buscar compreender como os estudantes vivenciavam o processo de ensino e aprendizagem de diferentes práticas corporais.

Na minha experiência inicial como docente, com turmas dos anos finais do ensino fundamental, utilizei algumas estratégias de registro, documentação e avaliação da aprendizagem, dentre as quais, destaco: construção de portfólios com desenhos e textos, além de trabalhos escritos e seminários em que os alunos se organizavam em grupos.

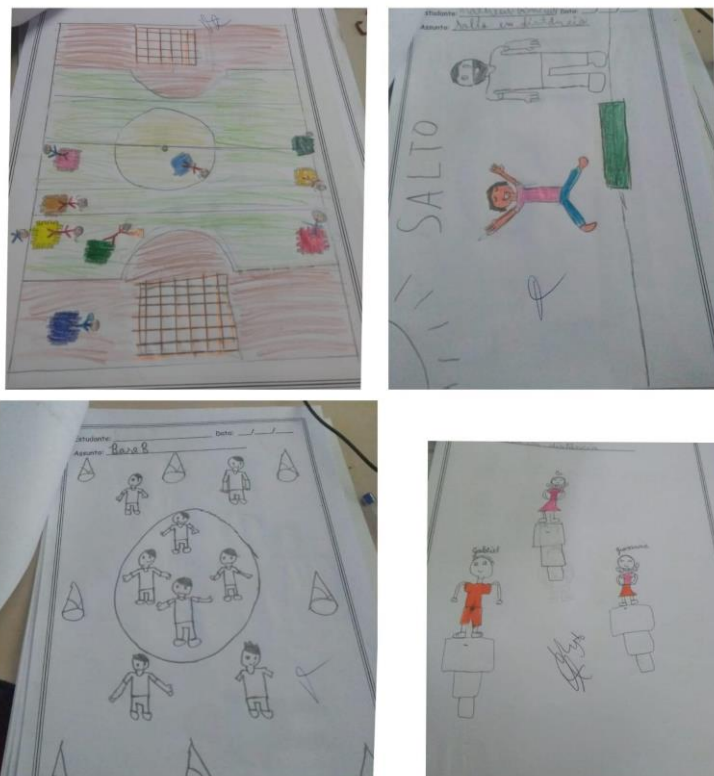
As rodas de conversas, no início e ao final das aulas, são propostas também presentes, principalmente ao iniciar e ao finalizar um conteúdo.

Além disso, costumo atribuir pontos de participação. No início, basicamente pontuava quem participava das aulas. Com o passar dos anos, após algumas reflexões – a partir da leitura de alguns textos e diálogos com alguns colegas –, fui moldando e modificando essa estratégia avaliativa. Atualmente, busco observar não apenas a participação dos estudantes, mas também identificar os modos como cada um se envolve com as atividades da aula. Nesse sentido, procuro ficar atento às relações estabelecidas pelos estudantes com os conteúdos desenvolvidos em aula, bem como com os demais colegas de sala, com os espaços e materiais disponíveis.

Com as turmas das séries iniciais do ensino fundamental, além da estratégia da roda de conversa, passei a utilizar de forma mais frequente os registros iconográficos, sobretudo desenhos elaborados pelos estudantes. O desenho das aulas mostrou ser uma estratégia bastante significativa com as turmas das séries iniciais, uma vez que a maioria dos estudantes ainda não havia concluído o processo de alfabetização. Com isso, pude observar nesses desenhos e pequenos textos indícios de movimentos, relações e estratégias utilizadas por eles nas aulas, as quais apontavam para os diferentes processos de aprendizagem das práticas corporais. Tal movimento motivou-me a utilizar também o registro em desenho como atividade avaliativa também nas séries finais do ensino fundamental.

Já na condição de aluno do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF), no processo de reflexão sobre qual temática abordar em meu projeto de pesquisa, me recordei dessa experiência de avaliação, quando comecei a utilizar de registros das aulas de Educação Física em forma de desenhos elaborados pelos estudantes para avaliar e refletir sobre nossas aulas. Naquele momento, buscava entender, ainda que de forma intuitiva e com pouca fundamentação teórica, os significados daquela prática para os alunos. Com a produção dos estudantes em mãos, pude observar: a) o entendimento de cada um em relação às regras e a organização deles e dos materiais nos espaços de aula; b) a centralidade da figura do professor, orientando e refletindo junto aos estudantes; c) questões voltadas à relação entre os pares, muitas vezes retratando e colocando nome dos colegas mais próximos.

Figura 2 - Desenhos feitos pelos alunos sobre as aulas de Educação Física no ano de 2017



Fonte: Arquivo pessoal.

O processo de revisitar esses registros me levou a pensar no tema desta pesquisa. Além disso, houve um outro movimento que favoreceu a definição do meu tema de pesquisa, qual seja: a possibilidade de participar de um curso de extensão sobre docência em quadrinhos. Ao longo do primeiro semestre de 2023, me aprofundei nas questões relativas à linguagem das histórias em quadrinhos, seu contexto histórico, suas abordagens, além de me dedicar ao estudo da técnica de produção de HQs.

Um dos objetivos do curso de extensão era a elaboração de uma história em quadrinhos autobiográfica sobre nossas experiências no início da docência. Assim, me vi desafiado a transformar uma narrativa pedagógica escrita por mim em um roteiro e, posteriormente, em uma história em quadrinhos, lançando-me ao processo de rememorar os sentimentos contidos naquela narrativa e recontá-los por meio da linguagem dos quadrinhos.

A narrativa escolhida por mim foi muito importante em meu processo de amadurecimento profissional. Em um momento de insegurança, devido a um primeiro contato meu com os alunos de primeiro ciclo, instigado a planejar uma aula

sobre um conteúdo que sempre me desafiou: a dança. Soma-se a isso uma aluna que, devido a questões familiares, queria dançar, mas não se sentia à vontade para tal.

Sentar e me recordar desse acontecimento, buscando lembrar-me do máximo de detalhes possíveis para descrever, além do fato ocorrido, os espaços de uma escola onde eu não atuava mais, o modo como organizei e trabalhei cada processo do planejamento, a seleção de vídeos e músicas, a execução de cada aula, o feedback dos alunos, tudo isso foi desafiador.

Porém, não superou o processo de pensar essa narrativa como uma história em quadrinhos. Como eu iria me retratar como um personagem de história em quadrinhos? Quais seriam minhas características físicas, daquela época que eu deveria apresentar na história? Qual roupa meu personagem usaria? Todos esses questionamentos surgiram durante o curso de extensão e permearam meus pensamentos até o momento que sentei na prancheta e comecei a me retratar no papel, até chegar a uma versão que me fez lembrar daquele professor iniciante que viveu aquela experiência.

Após o momento de me representar, fui pensando em como retratar os outros personagens da história, além de rememorar os espaços em que aconteceram cada parte da narrativa. Em seguida, iniciei o processo de pensar em como organizaria a história, o que estaria em cada quadro, o que entraria como fala nos balões e o que estaria presente em forma de desenho, representando cada acontecimento. Para isso, organizei o roteiro, descrevendo cada quadro da HQ, o que me ajudaria no momento de desenhar a história.

Figura 3 - História em quadrinhos desenvolvida no curso de docência em quadrinhos.



Fonte: Arquivo pessoal.

Nesse sentido, partindo da minha relação pessoal com o desenho e as histórias em quadrinhos, bem como a utilização de registros iconográficos das aulas de Educação Física em minha prática profissional, a pesquisa terá como foco a utilização de narrativas em quadrinhos no contexto das aulas de Educação Física, com vistas a compreender como estas podem contribuir com o processo de avaliação da aprendizagem dos/as estudantes.

1.1. Objetivo Geral

Identificar e analisar possibilidades de utilização das histórias em quadrinhos como uma estratégia de avaliação da aprendizagem dos estudantes.

1.1.2 Objetivos específicos

- Planejar, desenvolver e analisar a realização de uma oficina de produção de quadrinhos nas aulas de Educação Física;
- Identificar, nas histórias em quadrinhos produzidas, indícios das relações dos estudantes com os saberes da Educação Física.

1.2 Produto Educacional

Como produto educacional, esta pesquisa deu origem a uma história em quadrinhos que apresente as possibilidades e limites de realização de uma oficina de histórias em quadrinhos (planejamento e desenvolvimento), com vistas a subsidiar docentes no processo de diálogo entre os quadrinhos e a Educação Física Escolar. Em anexo a esta dissertação, é possível acessar a versão atual do produto, ainda inacabado, após a apreciação da banca e suas considerações, espera-se terminar o produto e submetê-lo junto com a dissertação nos prazos regimentares.

2 REFERENCIAIS TEÓRICOS

A partir da definição do tema e do objeto de estudo da pesquisa, bem como da explicitação de seus objetivos, considero importante apresentar o diálogo realizado com referenciais teóricos relacionados aos estudos acerca da avaliação da aprendizagem na Educação Física Escolar, além daqueles pertencentes ao campo das histórias em quadrinhos.

2.1 Avaliação da aprendizagem na Educação Física Escolar.

Desde meados da década de 1990, a educação brasileira vem passando por um processo intenso e contínuo de mudanças, dentre as quais se destaca, por exemplo, a universalização do acesso à Educação Básica. Nesse sentido, um conjunto de estudos e pesquisas foram realizados com vistas a produzir conhecimentos, saberes e práticas que subsidiassem processos pedagógicos que garantissem a permanência e a aprendizagem significativa dos estudantes ao longo dos anos da Educação Básica.

Com base nisso, a escola precisa levar em consideração os saberes que os alunos trazem de seu cotidiano, de suas vivências, de suas culturas. Para Antunes Júnior (2019) aponta, a valorização da “bagagem” dos estudantes é essencial para uma aprendizagem com significado, uma vez que possibilita a criação de estruturas cognitivas que expandem uma gama de possibilidades para a descoberta e a ressignificação de outros saberes, promovendo uma experiência gratificante tanto para quem ensina quanto para quem aprende.

A escola deve reconhecer o acervo de conhecimentos e experiências prévias dos estudantes, mudando a maneira de se ensinar ao unir ao aprendizado proposto pela escola algo quase em simbiose com as vivências trazidas pelos sujeitos. Nesse sentido, Antunes Júnior (2019) discorre sobre a ruptura com a prática de ensinar de maneira isolada em relação a essas vivências, o que torna a aprendizagem vazia de significado, levando os alunos ao desinteresse, à falta de motivação e, conseqüentemente, ao abandono. Ao propor uma aprendizagem com significado, não se deve desvalorizar o conhecimento científico, teórico e histórico, mas uni-lo ao conhecimento prévio dos estudantes, adequando-o ao contexto da comunidade onde eles estão inseridos, a fim de que os sujeitos se sintam parte do processo de

ensino, construam juntos, reflitam em grupo e, assim, construam conhecimentos de forma crítica e com entendimento coletivo.

No seu percurso histórico, a avaliação escolar, durante um período considerável, tratou de rotular e apontar acertos e fracassos de cada estudante em determinada disciplina. De acordo com Bratfische (2003), ao final de um intervalo de tempo estipulado pela instituição, eram aplicadas avaliações, o que muitas vezes prejudicava uma possível recuperação das dificuldades apresentadas no processo de aprendizagem.

Em decorrência das exigências advindas de professores e/ou outros avaliadores, os estudantes são avaliados com vistas a definir seu êxito ou fracasso, com base no seu desempenho em avaliações que seguem padrões gerais definidos por instituições e sistemas de ensino, sem levar em consideração as dificuldades de aprendizagem desse estudante ao longo do processo.

Na perspectiva tradicional, de acordo com Oliveira (2019), a avaliação tem como propósito mensurar e/ou qualificar o desempenho dos alunos, conferindo-lhes uma nota ou avaliação. Isso implica em uma avaliação do que está “correto” ou “errado”, do que é “aceitável” ou “inaceitável”. Nesse contexto, o enfoque está no resultado, ou seja, o ensino e a aprendizagem são considerados eficazes e efetivos caso alcancem um resultado preestabelecido, sendo atribuído, dessa forma, um caráter punitivo ao processo de avaliação, desconsiderando outras nuances presentes no ato de avaliar, sobretudo nas aulas de Educação Física.

Os processos avaliativos escolares têm mudado com o tempo e, conforme Bratfische (2003), essas modificações são influenciadas por mudanças sociais e tecnológicas, sendo necessário um diagnóstico, uma valorização de individualidades e culturas, tendo como objetivo entender as dificuldades dos alunos, fazendo com que a avaliação melhor contribua com o processo de ensino e aprendizagem.

A importância de fazer do processo de avaliação algo cotidiano e constante, no sentido de diagnosticar dificuldades, é apontado por Carvalho (1994) quando este destaca o lugar de uma avaliação inicial e formativa permita ajustes nos objetivos, além de uma possível revisão das prioridades, buscando um melhor desenvolvimento do estudante.

Historicamente, no que se refere às aulas de Educação Física, o processo de avaliação costumava vincular-se unicamente à avaliação formal e ao controle da frequência nas aulas, junto da participação nas atividades, bem como à avaliação

das performances de aptidão física, habilidades técnicas, desenvolvimento das habilidades motoras, compreensão das regras, entre outros (Oliveira, 2020). Tais métodos, se bem explorados, podem, em alguma medida, contribuir de ensino, porém, não contribuem para a formação crítica dos envolvidos no processo, tampouco evidenciam as aprendizagens construídas nas aulas de Educação Física.

Dessa forma, também Silva (2010) reforça que a avaliação deve ser uma ação contínua e participativa, ou seja, não deve ficar restrita a notas e conceitos visando apenas aprovação ou reprovação. O professor precisa utilizar diferentes métodos de avaliação, trabalhando com a junção de dados qualitativos e quantitativos, para que, assim, os alunos possam adquirir conhecimentos e habilidades.

A ampliação das concepções de avaliação escolar ao longo dos anos, de acordo com Lima (2023), traz para a Educação Física um desafio sobre como avaliar de maneira consistente. Na esteira dos desdobramentos do Movimento Renovador da Educação Física Brasileira (González; Fensterseifer, 2009), têm sido discutidas concepções que promovam a aprendizagem significativa dos sujeitos, sendo necessário repensar que, em alguma medida, somente atribuir nota às avaliações dos estudantes talvez leve à mera reprodução de conteúdos e à memorização para uma prova, fazendo com que, muitas vezes, seja retirada a possibilidade de entender, refletir e repensar sobre o conteúdo trabalhado.

Nessa abordagem, é necessário destacar que, como apontado por Lima (2023), a avaliação deve valorizar o processo mais do que o resultado final, embora esse processo possa ser expressado em diversas manifestações criativas, como registros escritos, fotografias, cadernos, portfólios, modelos, apresentações, vídeos e uma ampla gama de recursos disponíveis em nossas aulas. A diversidade de possibilidades avaliativas enriquece o processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para a avaliação e a reflexão, além de possibilitar ajustes durante o processo.

Em “A prática pedagógica da Educação Física: conhecimento e especificidade”, Valter Bracht (1999) nos apresenta uma instigante reflexão sobre a natureza do objeto de conhecimento da Educação Física. Para o autor, a cultura corporal de movimento se configura como o objeto de ensino da Educação Física escolar. Nessa perspectiva, o movimentar-se é entendido como uma forma de comunicação com o mundo, uma linguagem. Segundo Bracht (1999), o que qualifica

o movimento como humano é o sentido/significado do mover-se e este sentido/significado é mediado simbolicamente no plano da cultura.

Bracht (1999) ressalta, ainda, que o processo de ensino das diversas práticas corporais que constituem a cultura corporal de movimento deve considerar a “ambiguidade” da presença desses conhecimentos no currículo escolar. Para ele, a organização, a construção e a reconstrução dos conhecimentos específicos da Educação Física devem abarcar as seguintes dimensões:

- **o saber** – que corresponde a um tema, à proposta de aprendizagem de um determinado conhecimento dentre os diferentes conteúdos culturais da Educação Física;
- **o saber fazer** – diz respeito à vivência por meio de experiências de movimentos que signifiquem determinado conhecimento a ser aprendido e ressignificado durante a aula;
- **o saber sobre o saber fazer** – relativo à ênfase nos aspectos que significam e já significaram historicamente determinado conhecimento. Abarca a reflexão sobre as transformações e reconstruções que o “saber” e o “saber fazer” vêm ganhando ao longo da história e sobre as influências culturais nessas mudanças.

É importante destacar que tal proposição do autor não corresponde a uma divisão por etapas, e sim a um processo de significação da aprendizagem. As dimensões explicitadas podem, e deveriam, ocorrer simultaneamente.

De acordo com Lima (2023), a avaliação nas aulas de Educação Física tem como um dos seus objetivos identificar o processo de ensino e aprendizagem que vai além do conhecimento teórico, adentrando dimensões corporais de aspectos emocionais, como sensações, relações e sentimentos.

Essas características fazem da avaliação em Educação Física um desafio significativo, sobretudo quando comparada às outras disciplinas, pois as características ricas do contexto corpóreo da Educação Física e suas relações saltam dos corpos, das relações com os pares, e não só do contexto teórico. Nesse sentido, é necessário considerar outras estratégias e instrumentos avaliativos para que seja possível mensurar outras valências que não aparecem em provas escritas

voltadas somente para conteúdos teóricos, deixando de lado as relações e outras variáveis.

O processo de avaliar se baseia no caminho duplo da reflexão para a ação, contribuindo para que estudantes e professores busquem perceber, em suas análises, indícios relevantes do processo de ensino-aprendizagem que permeiam as ferramentas de avaliação. Além disso, Santos *et al* (2015) afirma que aprender é a capacidade de gerir relações consigo próprio e com os outros e de encontrar a distância adequada entre o eu e os outros, entre si e consigo mesmo. O autor define esse processo como **saber relacional**.

Nessa perspectiva, ao avaliar, o docente precisa, mais do que simplesmente atribuir nota, buscar indícios da interpretação feita pelos estudantes acerca dos processos de aprendizagem presentes naquele instrumento de avaliação, convertendo um processo de exclusão que considera e aponta certo e errado. Em uma experiência de escuta e exposição de saberes advindos da compreensão do discente, uma resposta que diverge do que seria esperado talvez não apresente uma falta de conhecimento, mas apenas um novo olhar, uma leitura diferente do mesmo processo (Santos *et al*, 2015).

É preciso construir uma avaliação que respeite as características únicas da Educação Física como uma disciplina e que externar os saberes produzidos pelos alunos nas aulas. Para que, assim, seja possível perceber os indícios do processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para a reflexão sobre a prática e o consequente ato de repensar as ações (Santos, 2019).

Os registros sobre as aulas de Educação Física de acordo com Santos (2019) nos fornecem pistas sobre o processo de ensino, nos dá indícios das progressões trabalhadas, relações entre pares e com as temáticas das aulas, se tornando um instrumento rico não só no processo de avaliar as aulas, mas no processo de pensar e repensar a prática, além de proporcionar aos alunos o exercício de lembrar os conteúdos trabalhados em aula.

As experiências vividas nas aulas de Educação Física pelos alunos tendem a ser externadas não só detalhando conteúdos, mas também os sentimentos e sentidos atribuídos aos momentos lembrados, cada aluno presente nas aulas de Educação Física assiste as vivências dos colegas e tem as suas próprias e que “a expressão dos conceitos através da prática corporal é principalmente realizada por meio da escrita corporificada” (Santos, 2020).

Ressaltando que o processo de revisitar experiências contribui para fixar e expandir o processo de aprendizagem Santos (2020) reforça que os registros avaliativos dão aos alunos a oportunidade de narrar sobre os conteúdos e serem autores desse processo.

Arruda, (2024), analisando a produção de Santos *et al.*, (2019) aponta que quando se pensava em avaliar as vivências presentes nas aulas Educação Física havia uma dificuldade de como isso poderia ser feito de maneira a considerar principalmente o viés prático e de movimentos presentes nesses conteúdos. Dessa forma, para tentar suprir essa demanda os pesquisadores optaram por trabalhar com construção de desenhos e fotografias como uma forma de registro das atividades vivenciadas.

O registro dos conhecimentos produzidos pelos próprios alunos, de acordo com Arruda (2024) torna evidente o que os alunos assimilaram dos conteúdos trabalhados, como cada aluno se apropriou e deu sentido ao conhecimento ali presente. Santos *et al.*, (2019) corrobora ao citar que os registros imagéticos contribuem de maneira potente para a interpretação e compreensão dos processos que os alunos passaram para organizar, assimilar e utilizar o conhecimento advindos das práticas.

Sendo assim, podemos compreender que os alunos ao retratarem suas vivências, relações com os conteúdos, com as práticas e com os colegas nas aulas de EF, em forma de desenhos, estão narrando de forma imagética suas experiências e de acordo com Souza Júnior *et al.*, (2019), os narradores e narradoras estabelecem interações que assumem um formato de experiências coletivas e pessoais, pois o ato de narrar é algo inerente ao ser humano, como indivíduos sociais, políticos, dotados de cultura e vivências históricas que se formam através de suas relações.

Dentro das relações com os saberes pedagógicos também se faz necessário considerar as vivências prévias desses sujeitos em relação àqueles saberes, Souza Júnior *et al.* (2019) nos diz que as produções narrativas desses sujeitos trazem suas visões de mundo, sentidos, valores, sendo passíveis de mudanças de acordo com suas experimentações, o que faz com que, ao narrarem, nos apresentem suas relações com aqueles saberes vivenciados.

Dessa forma, a atuação do professor de Educação Física precisa ir além do desenvolvimento de diferentes práticas corporais. É fundamental compreender que o

corpo e o movimento são construções sociais e culturais, carregadas de significados. Tendo como referência as contribuições de Valter Bracht (2004), que propõe a expressão “cultura corporal de movimento” como forma de integrar corpo e movimento em sua dimensão histórica, simbólica e social, venho repensando minha prática docente.

A noção de cultura corporal de movimento tem me auxiliado a planejar aulas de maneira mais crítica, buscando proporcionar experiências significativas aos alunos que envolvam diferentes manifestações corporais, como jogos, danças, ginásticas, esportes e lutas. Além disso, a partir dessa perspectiva, também tenho refletido sobre as possibilidades de avaliação, procurando ir além das avaliações tradicionais, a reflexão, o envolvimento e o entendimento dos alunos sobre o que praticam.

Assim, compreendo que meu papel vai além do ensino, é também formar sujeitos conscientes, críticos e culturalmente inseridos em suas práticas corporais, e enxergo na construção de histórias em quadrinhos como uma possibilidade a mais de entender o processo de ensino e aprendizagem nas aulas, dando ao aluno a liberdade de se expressar e refletir sobre aquela prática vivida.

2.2 História em Quadrinhos e Educação Física Escolar

Tendo em vista que esta pesquisa está ancorada na linguagem de quadrinhos, pretendo iniciar um processo que busca compreender quais as relações possíveis dessa linguagem com a Educação Física Escolar, tendo como referência o campo de estudos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos. Nos parágrafos seguintes apresentarei sumariamente a minha compreensão de histórias em quadrinhos até o momento, embasado em autores e autoras que têm me auxiliado no movimento de compreender a definição de histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos são apontadas por Eisner (1989) como uma expressão criativa de arte sequencial, que utiliza de imagens e textos alinhados, onde se narra uma história de forma artística e literária. O autor também destaca que quando se aprofundou no tema, pôde observar que determinados elementos e características até então vistas como quase parte do “instinto” do processo criativo

pertenciam mais a uma arte de se comunicar do que simplesmente aplicar técnicas artísticas.

Nesse sentido, a disposição das imagens, as cores, aliadas ao texto fazem, segundo Eisner (1989), com que as histórias em quadrinhos tomem características de linguagem ao serem analisadas. Os quadrinhos se comunicam em uma linguagem que trabalha com a vivência visual do fato ali contado na história e que aproxima autor e leitor, dando um novo significado ao termo leitura, antes somente ligado ao processo de alfabetização e às linguagens escritas.

As histórias em quadrinhos demandam que os leitores façam uma interpretação visual e verbal dos fatos narrados, por meio da sobreposição e articulação entre imagem e palavra. Segundo Eisner (1989) esta relação quase simbiótica se materializa mediante as características da parte visual (perspectiva, pincelada, simetria) e da parte textual (sintaxe, enredo, gramática). O autor ainda reforça que a leitura de histórias em quadrinhos é uma ação de compreensão visual e esforço intelectual.

Ampliando a definição de quadrinhos apresentada por Eisner, Scott McCloud, define histórias em quadrinhos como: “imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (McCloud, 1995). Ao longo de muitos anos o conceito de McCloud tornou-se hegemônico no campo das pesquisas em quadrinhos, sobretudo no contexto das pesquisas realizadas no Brasil. Ainda hoje, é comum encontrarmos referências a este conceito em alguns trabalhos acadêmicos. Entretanto, assim como Eisner, a contribuição de McCloud é muito relevante, mas apresenta limitações e não conseguiu acompanhar o processo de desenvolvimento, ampliação e complexificação do campo de produção de conhecimentos sobre Histórias em quadrinhos. Em relação às limitações do conceito, as principais críticas recaem sobre a noção de imagens pictóricas justapostas e numa sequencialidade deliberada, uma vez que existem quadrinhos que renunciam à estratégia de justaposição e de imagens sequenciais, como por exemplo, os quadrinhos abstratos.

Um dos autores que me aproximei e conheci nesse período foi Barbieri (2017). O autor considera os quadrinhos como uma linguagem que se relaciona com outras linguagens. Além disso, aponta que não devemos falar sobre os tipos de linguagens como áreas separadas e autônomas já que algumas linguagens estão

emaranhadas umas nas outras: algumas nascem das outras, essas por sua vez são frutos da separação de outras linguagens pré-existentes, criando cada uma as suas características próprias.

A relação dos quadrinhos com outras linguagens é descrita por Barbieri (2017) em quatro tipos. O primeiro deles a relação de *Inclusão*, onde é apontado os quadrinhos como parte da linguagem geral de narrativas, sendo colocado junto do cinema. O segundo tipo é a *Geração*, onde o autor destaca que uma linguagem gera outra linguagem, ou seja, a linguagem dos quadrinhos surge das literaturas ilustradas e caricaturas, levando em si características desses tipos de linguagem, mesmo sendo bem diferente delas.

O terceiro tipo de relação apresentado por Barbieri (2017) é a *Convergência* podendo ser compreendida quando duas linguagens podem convergir em alguns modos de estruturação e dinâmica interna. Justamente por fazer parte de um ambiente comunicacional de diferentes tipos de narrativas, as histórias em quadrinhos, por vezes, dialogam de forma horizontal com outras linguagens, como por exemplo, a pintura e a fotografia.

Por último, o autor apresenta a relação de *Adequação*, apontando que em alguns momentos uma linguagem se adequa a outra, ele cita o exemplo de momentos em que as histórias em quadrinhos utilizam de outras linguagens em suas páginas para expressar alguma característica daquela determinada linguagem ao invés de usar de suas próprias particularidades para assim expressar o sentimento pretendido.

Complementando e reafirmando o conceito apresentado acima, Ramos (2010) afirma que “quadrinhos são quadrinhos”. O autor argumenta que os quadrinhos têm autonomia em sua linguagem, usando de artifícios e particularidades próprias em suas narrativas tendo pontos comuns com a literatura, cinema e teatro, voltando mais uma vez no conceito de que as linguagens estão emaranhadas umas nas outras, convergindo se assemelhando e ao mesmo tempo guardando suas características próprias.

Apresento, na sequência, alguns elementos que, usualmente, são considerados como constitutivos dos quadrinhos. Ao longo da pesquisa esses elementos serão utilizados no desenvolvimento das estratégias avaliativas.

O primeiro elemento a ser apresentado será o quadro, ele é o espaço onde ficam os desenhos e os textos das histórias em quadrinhos, podendo ter vários tamanhos e formas como demonstrado abaixo.

Figura 4 - Quadro



Fonte: Arquivo pessoal.

Outro elemento constitutivo presente nos quadrinhos é o requadro, esse elemento é a “margem” que envolve o quadro, podendo ter tamanhos e formas diferentes.

Figura 5 - Requadro



Fonte: Arquivo pessoal.

A sarjeta é o nome dado ao espaço existente entre os quadros presente nas histórias em quadrinhos.

Figura 6 - Sarjeta



Fonte: Arquivo pessoal.

O recordatório geralmente aparece na parte superior do quadro, trazendo a fala do narrador da história.

Figura 7 - Recordatório



Fonte: Arquivo pessoal.

Os balões são utilizados para colocar os textos das histórias, sendo classificado de acordo com o seu formato e a sua intencionalidade dentro da história.

O mais comum é o balão de fala, por onde personagens se comunicam um com o outro, dando a entender como uma conversa sem gritos.

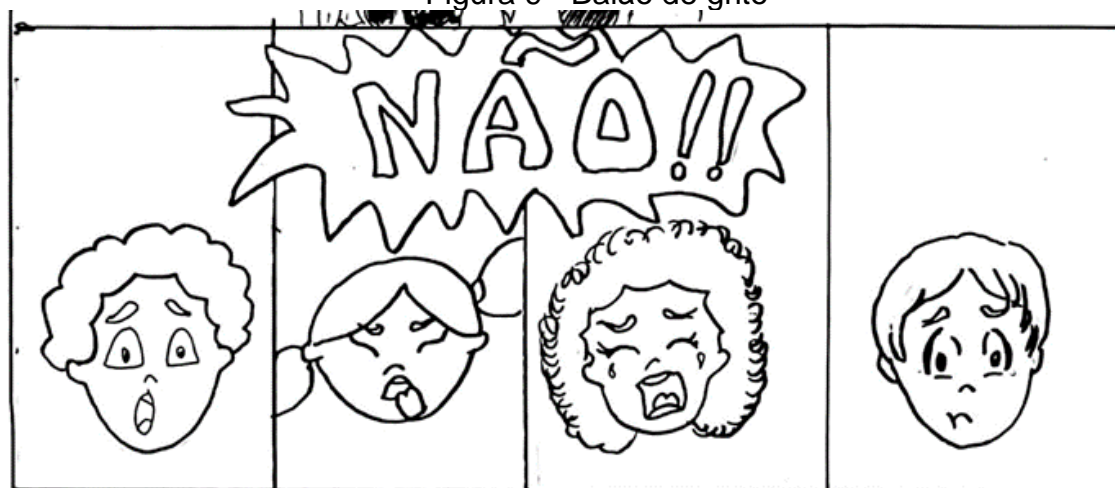
Figura 8 - Balão de fala



Fonte: Arquivo pessoal.

O balão de grito tem um formato pontiagudo, indicando que a fala está sendo dita em alto tom.

Figura 9 - Balão de grito



Fonte: Arquivo pessoal.

Já o balão de pensamento tem formato de nuvem e é usado quando o personagem está pensando, ou seja, somente ele e o leitor sabem o que está sendo pensado.

Figura 10 - Balão de pensamento



Fonte: Arquivo pessoal.

Na Educação Física Escolar, os estudos que procuram relacionar histórias em quadrinhos e a prática pedagógica ainda são escassos. Em estudo recente, Almeida Júnior (2023) encontrou somente oito artigos científicos que tematizam a utilização de quadrinhos nas aulas de Educação Física, entre os anos de 2006 e 2022. O autor ainda destaca que os artigos são, em sua totalidade, desdobramentos de práticas pedagógicas desenvolvidas no âmbito das aulas de educação física escolar. Entretanto, é possível identificar diferentes concepções de educação física que inspiraram as intervenções narradas nos textos. Nesse sentido, em alguns artigos - apesar de as atividades com história em quadrinhos se desenvolverem no tempo e espaço das aulas de educação física - é possível perceber que os objetivos das práticas pedagógicas estão relacionados à perspectiva de uma educação para o lazer.

Almeida Júnior (2023) ainda destaca a partir da análise dos artigos encontrados que parece predominar na área uma concepção de que trabalhar com quadrinhos nas aulas de Educação Física seja, naturalmente, mais agradável, lúdico e prazeroso, garantindo assim um maior envolvimento e participação dos/as estudantes. Para o autor, há uma tensão entre conteúdo específico e a linguagem quadrinho. Dessa forma, parece ser instigante considerar que essa tensão pode e deve ser compreendida de modo a buscar um equilíbrio entre a especificidade dos conteúdos de ensino da Educação Física e as singularidades da linguagem dos quadrinhos, de modo a possibilitar que as vivências e experiências de aprendizagem com as práticas corporais sejam, cada vez mais, significativas para todos os sujeitos envolvidos.

No âmbito do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) os trabalhos e pesquisas ainda são escassos. No núcleo da Escola de

Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional (EEFFTO) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), nos últimos quatro anos, a temática das relações entre quadrinhos e Educação Física escolar tem ganhado destaque. Dessa forma, tem-se buscado criar condições para um diálogo com professores/as de Educação Física que têm o desejo e interesse de desenvolver estudos e pesquisas que tomam como ponto de partida suas práticas pedagógicas e busquem relacioná-las com a linguagem de quadrinhos.

No quadro abaixo é possível identificar os professores/as de Educação Física que, até o momento, desenvolveram pesquisas relacionadas a Educação Física escolar e História em quadrinhos.

Quadro 1 - Pesquisas sobre Educação Física Escolar e História em Quadrinhos em desenvolvimento no Núcleo EEFFTO/UFMG

Professor/a	Título da Dissertação e Produto Educacional	Ano de Defesa
Poliana Barreto Fernandes	a) História em quadrinhos nas aulas de Educação Física Escolar: um relato de experiência b) Revista em Quadrinhos elaborada pelos alunos	2024
Gabriel Augusto Vianna Arruda	a) Avaliação da Aprendizagem na Educação Física: desafios e possibilidades de utilização das Histórias em quadrinhos b) Fanzine com relato do processo de pesquisa	2024

Fonte: Elaborado pelo autor

2.3 Percurso investigativo

Na sequência apresentarei o percurso trilhado para o desenvolvimento da pesquisa, sendo esta, uma pesquisa qualitativa, caracterizando-se como uma pesquisa-ensino.

A pesquisa-ensino é apontada por Garrido e Penteado (2010) como uma possibilidade da pesquisa qualitativa em que o pesquisador está inserido e envolvido ao longo de todo o processo, não apenas como um mero observador externo, mas como alguém participa ativamente do processo e tem influência sobre o ambiente. As autoras ainda destacam que essa abordagem implica em uma atuação e implicação do pesquisador na realidade que está sendo estudada. Desta forma, o

pesquisador é parte ativa da pesquisa buscando a compreensão de seu objeto de estudo, mas também contribuindo para qualificar o processo.

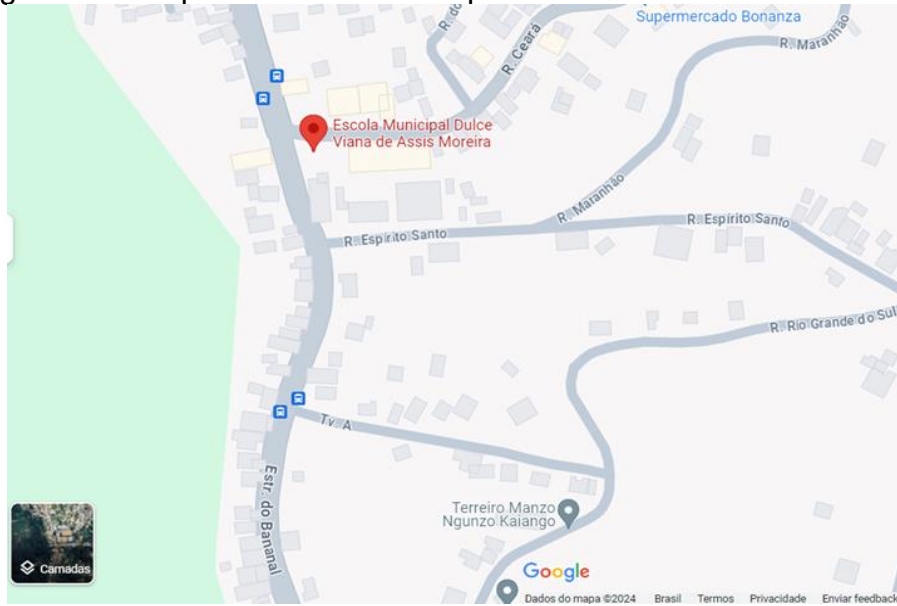
Nesse sentido, quando a sala de aula se torna também um espaço de pesquisa que busca investigar o processo de ensino e suas reflexões, estamos nos referindo à pesquisa-ensino. De acordo com Garrido e Penteadó (2010) a pesquisa-ensino, contribui para a reflexão dos professores sobre sua própria prática, desenvolvimento de sua autoria e autonomia, além de entender melhor a relação dos alunos com todo o processo.

Baseando-me nas reflexões das autoras a respeito da necessidade do professor investigar sua prática e de suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem, parece-me apropriado considerar que o movimento de pesquisa proposto neste estudo caracteriza-se como uma pesquisa-ensino.

A pesquisa foi desenvolvida com estudantes do oitavo ano, da Escola Municipal Dulce Viana de Assis Moreira, situada no bairro Bonanza, no município de Santa Luzia. A cidade de Santa Luzia é dividida em cinco regiões: Zona de expansão urbana, Zona Rural, São Benedito, Sede Parte Baixa e Sede Parte Alta, onde fica localizado o bairro Bonanza. A escola está localizada entre a rua Ceará e a estrada do Bananal nº 315, onde fica situada a entrada principal. Fundada no dia 14 de abril de 1976, a escola Dulce Viana completou 48 anos em 2024.

A comunidade do bairro Bonanza é constituída, em sua maioria, por famílias da classe C e D, de acordo com os dados do IBGE, majoritariamente por trabalhadores que atuam em comércios locais e na construção civil. Em função da presença de áreas de sítios, muitos moradores trabalham também com serviços rurais, como capina, produção de leite e com criação de animais como cavalos e vacas.

Figura 11 - Mapa da Escola Municipal Dulce Viana de Assis Moreira



Fonte: Google Maps.

Figura 12 - Escola Municipal Dulce Viana de Assis Moreira



Fonte: Google Maps.

Para iniciarmos o processo de pesquisa, todos protocolos éticos foram respeitados e criteriosamente seguidos. O projeto de pesquisa foi submetido ao CEP/UFMG, tendo recebido parecer favorável.

Na sequência, inicialmente a direção da escola foi procurada para uma reunião em que foi explicada a natureza da pesquisa e suas etapas, detalhando os documentos que seriam necessários tanto por parte da direção, quanto por parte dos responsáveis e estudantes. Após a escola sinalizar de forma positiva, o próximo passo foi propor aos estudantes a participação na pesquisa.

Cada estudante recebeu um Termo de Assentimento Livre e Esclarecido – TALE – para assinar. Para os responsáveis, o TALE foi enviado juntamente com o Termo de autorização de uso de imagem. No dia em que foi entregue os termos para os estudantes, foram realizadas a leitura conjunta e a explanação sobre os documentos que eles estavam recebendo e quais seriam as etapas da pesquisa.

Como não foi possível realizar uma reunião com os responsáveis, junto da explicação dos termos aos estudantes, foi disponibilizado meu número de telefone, para que os pais que tivessem dúvida entrassem em contato e/ou procurassem a escola para possíveis esclarecimentos.

Os alunos se propuseram a participar da pesquisa, porém se mostraram inseguros de terem que desenhar e construir uma história em quadrinhos feita a mão. A preocupação da grande maioria era o que os outros iriam pensar deles quando todos vissem que eles não “sabiam” desenhar. Fizemos uma roda de conversa discutindo o fato de que se para contar uma história em quadrinhos, era realmente necessário saber desenhar bem.

Peguei um canetão e fui desenhando no quadro bonecos de palito, com expressões diferentes de olhos, bocas e posições de “braços” ao término dessa conversa chegamos ao entendimento que a maneira de contar e a organização de como será feita a história e os gestos podem ser muito mais importantes do que o tipo de desenho. Em seguida, estabeleci junto dos alunos o prazo de uma semana para a entrega dos termos assinados pelos responsáveis, em conjunto do recebimento dos termos, iniciei o planejamento do roteiro de uma oficina em quadrinhos, que ficou da seguinte forma:

Oficina de quadrinhos Dulce Viana, oitavo ano (810, 817 e 818)

QUADRO 2 - Roteiro da Oficina de Quadrinhos.

<p>Título: Se relacionando com o Mundo das Histórias em Quadrinhos e seus encantos.</p>
--

Objetivos:

- Apresentar aos alunos das turmas de oitavo ano o “mundo” das Histórias em Quadrinhos;
- Contribuir para a compreensão dos estudantes sobre as temáticas das histórias em quadrinhos;
- Oportunizar aos alunos a apropriação de elementos que venham contribuir para a criação de quadrinhos.

Descrição:

- Apresentar aos estudantes páginas de quadrinhos feitas por mim, construídas no curso de docência em quadrinhos;
- Ouvir dos estudantes o que eles conhecem sobre quadrinhos;
- Explanação sobre o que são quadrinhos, seus estilos, formatos e características;
- Elementos pertencentes aos quadrinhos;
- Exposição de alguns quadrinhos para os alunos.

Produto da oficina:

Criação de uma tirinha ou pequena história utilizando os elementos abordados na oficina, com um tema relacionado aos tempos da escola (chegada, alguma aula específica, recreio, saída ou festa), a escolha de cada um;

Fonte: Elaborado pelo autor.

A primeira parte oficina aconteceu no dia 5 de abril de 2024 nos auditórios da escola Dulce Viana de Assis Moreira, para facilitar a organização das turmas e da escola, as oficinas ocorreram nos horários das aulas de Educação Física, uma vez

que tenho aula em todas as turmas de oitavos anos às sextas-feiras. Fiz um levantamento na escola e para minha surpresa a escola não possui nenhum exemplar de histórias em quadrinhos.

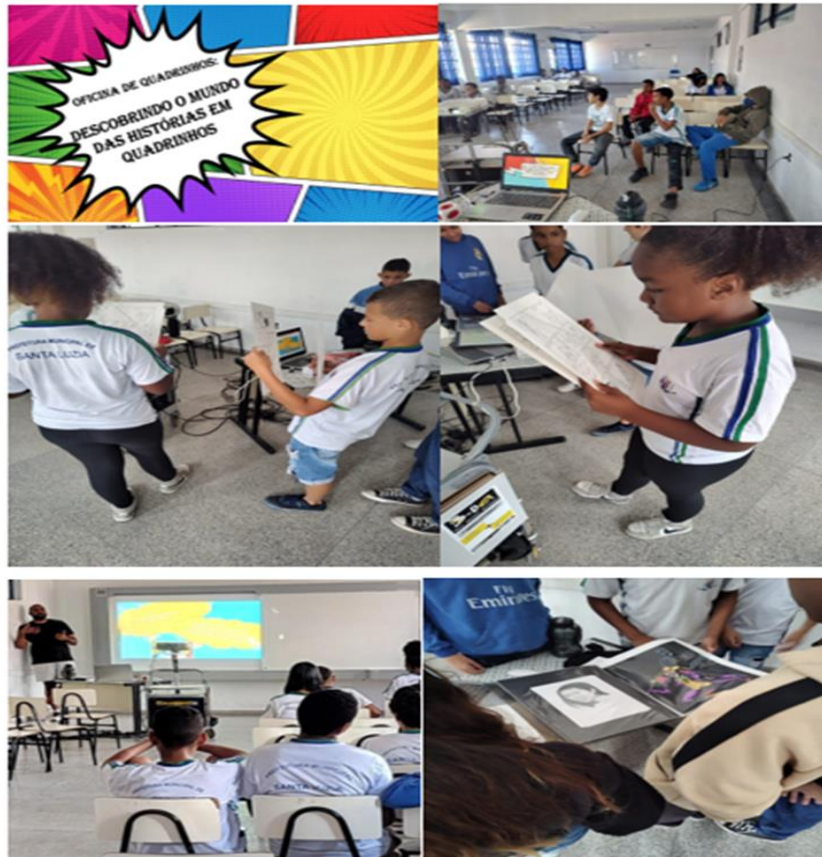
Nesse primeiro momento, conversei com os alunos para entender o que eles sabiam sobre as histórias em quadrinhos. A grande maioria não tinha o hábito de ler histórias em quadrinhos e os poucos que tinham a prática de leitura eram leitores de mangás. Alguns alunos sabiam de forma quase figurativa o que são quadrinhos. Dessa forma, realizei uma aula expositiva com uma apresentação de slides discutindo com os alunos as características das histórias em quadrinhos.

Apresentei aos alunos os gêneros das histórias em quadrinhos, momento de euforia para muitos. Quando adentramos no gênero de mangás, os alunos fizeram questão de falar não somente sobre os mangás que alguns poucos leem, mas também fizeram relação com os animes que assistem e que são derivados dos mangás.

Quando discutimos sobre os quadrinhos de heróis pude perceber que essa geração, diferentemente da minha, relaciona o visual dos heróis aos personagens de filmes. À medida que apresentava as imagens, muitos alunos demonstraram estranheza, pois os personagens dos filmes têm visuais muito diferentes de suas versões em quadrinhos.

Logo após a apresentação e discussão, disponibilizei aos alunos uma pasta com desenhos feitos por mim, juntamente com páginas de histórias em quadrinhos que desenhei em um curso de extensão de docência em quadrinhos.

Figura 13 - Registro fotográfico sobre a oficina de quadrinhos

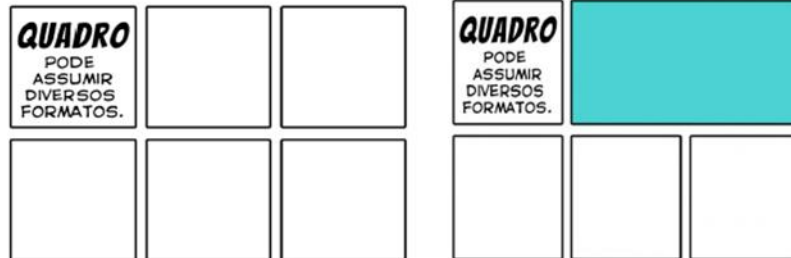


Fonte: Arquivo pessoal.

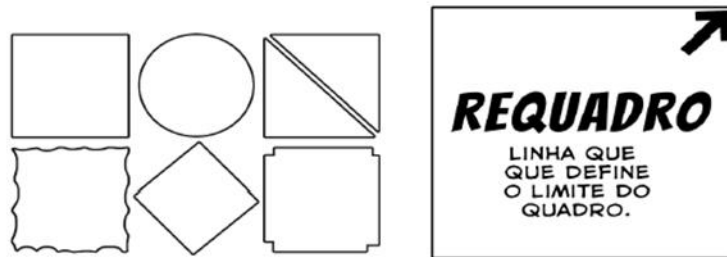
Para o segundo dia da oficina, elaborei um recordatório dos quadrinhos que consiste em um compilado do que foi apresentado na aula expositiva, com o objetivo de auxiliar na construção da segunda aula como pode ser observado na figura a seguir:

Figura 14 - Recordatório dos quadrinhos utilizado na oficina

RECORDATÓRIO DOS QUADRINHOS	
Disciplina: Educação Física	Professor (a): Matheus Marques



Quadro é o espaço onde fica o desenho e pode ter diversos formatos, requadro é a linha de margem do quadro.




Recordatório ou legenda é onde o narrador aparece falando na história, geralmente fica na parte de cima, mas pode aparecer em qualquer espaço.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 15 - Recordatório dos quadrinhos utilizado na oficina

 RECORDATÓRIO DOS QUADRINHOS	
Disciplina: Educação Física	Professor (a): Matheus Marques

Balões

Os balões são utilizados, para expressar as falas dos personagens e seu formato pode significar diferentes entonações e expressões dos personagens.

Tipos de Balões



Onomatopeias são palavras usadas para expressar sons nos quadrinhos.




Fonte: Arquivo pessoal.

O segundo encontro da oficina aconteceu no dia 12 de abril de 2024, em sala de aula. Nesse dia, relembramos as conversas da última aula e partimos para a construção da segunda etapa, que consistiu nos alunos criarem uma tirinha, ou uma história em quadrinhos sobre algum dos tempos da escola. Conversamos sobre essa construção do que seriam esses “tempos” da escola e chegamos à conclusão que

consideraríamos a entrada, o recreio, a saída ou algumas das aulas de qualquer que seja a disciplina.

Após essa conversa cada aluno recebeu uma folha com um quadro desenhado para fazer seu registro, o fato de ter somente um quadro desenhado é para que cada aluno tenha a liberdade de definir o tamanho e o formato dos outros quadros de acordo com a história que queiram contar.

Figura 16 - Atividade proposta para os alunos no segundo dia de oficina

<i>E.M. "Dulce Viana de Assis Moreira"</i>	
 RECORDATÓRIO DOS QUADRINHOS	
Disciplina: Educação Física	Professor (a): Matheus Marques

Agora é sua vez, monte uma história sobre algum dos tempos da escola (entrada, recreio ou alguma aula específica).



Fonte: Arquivo pessoal.

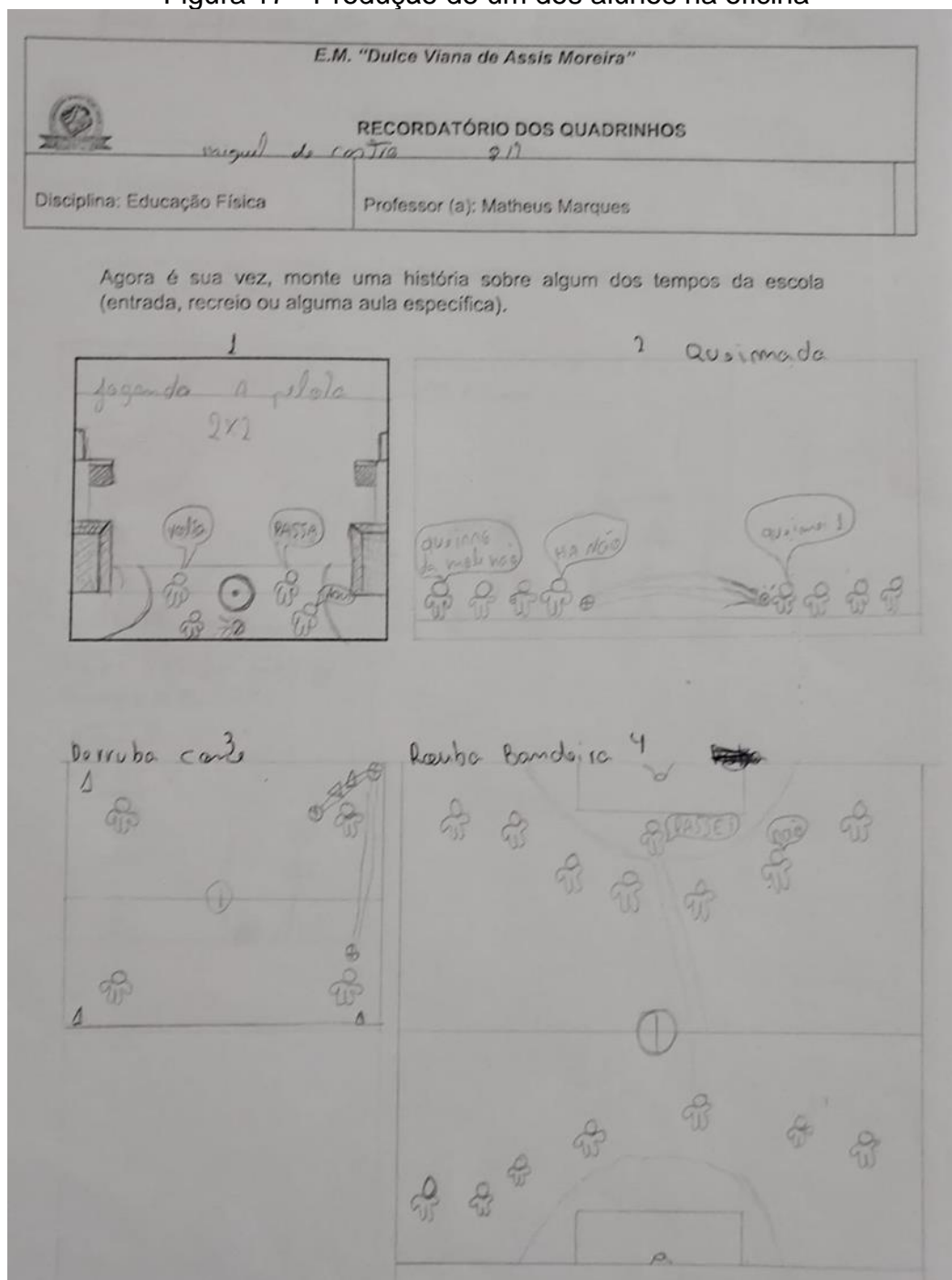
Os momentos mais retratados foram a entrada da escola e seu trajeto, o horário de recreio nos dias que serviram cachorro-quente, ou as aulas de Educação Física com as temáticas que mais interessam a eles. Os alunos trouxeram também

diálogos de algumas situações cotidianas como, por exemplo, músicas que estão ouvindo.

No processo de elaboração das histórias em quadrinhos percebi que muitos estudantes em vez de pensarem na história primeiro para assim definir a quantidade de quadros a serem utilizados, se preocupavam em desenhar todos os quadros, quase até o fim da folha, para depois pensar na história e muitas vezes sobravam quadros em branco ao término da tira.

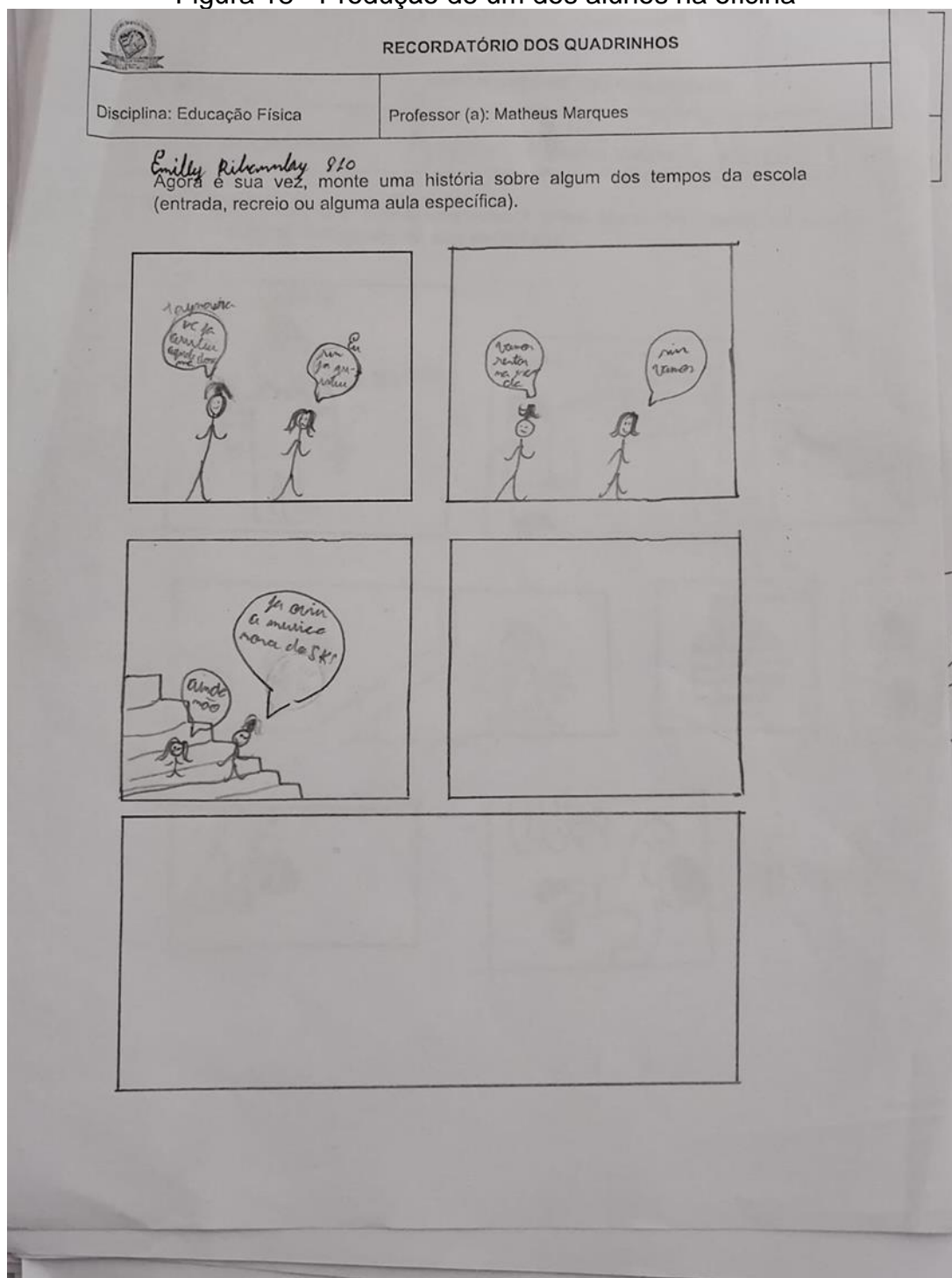
No fim da oficina, tivemos uma conversa na qual pude comentar sobre isso com os alunos para que assim pudessem ficar atentos quando fossem elaborar seus quadrinhos sobre as aulas de Educação Física.

Figura 17 - Produção de um dos alunos na oficina



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 18 - Produção de um dos alunos na oficina



Fonte: Arquivo pessoal.

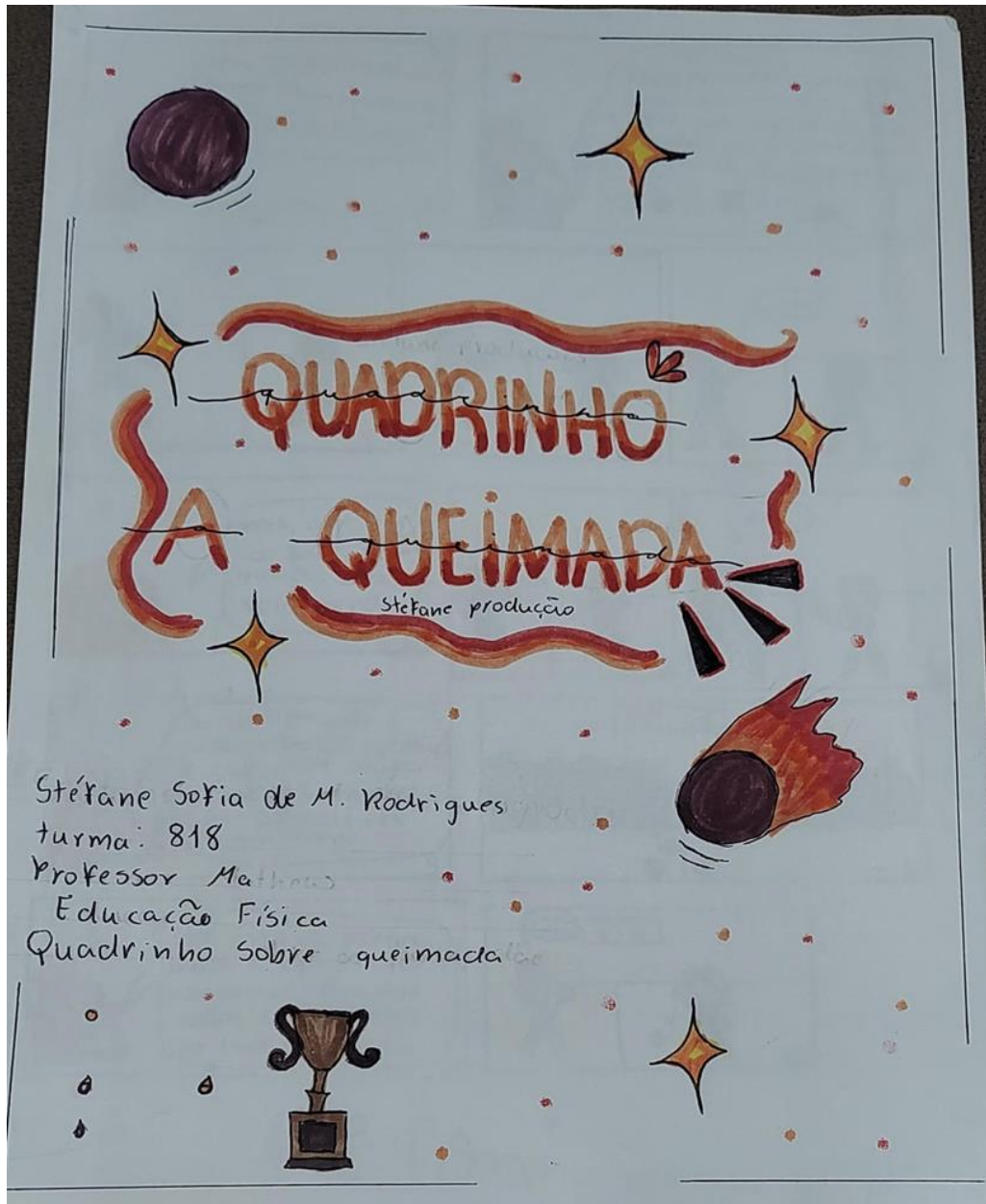
Nas seis aulas seguintes, iniciei a unidade temática de jogos e brincadeiras, no mês de abril, nas semanas dos dias 15, 22 e 29, foram trabalhados na sequência, o jogo de queimada tradicional, queimada maluca, queimada de quatro lados, rouba bandeira tradicional, rouba bandeira com cinco bandeiras e “derruba cones”.

Nesse ponto, parece-me importante destacar que o planejamento anual na prefeitura de Santa Luzia define as unidades temáticas que devem ser trabalhadas durante o ano, para isso, a secretaria de educação faz um recorte do currículo mineiro e repassa para as escolas. Com isso, o professor define em qual momento vai trabalhar os conteúdos ali propostos.

Tenho o planejamento disponibilizado pela secretaria apenas como uma referência inicial. Dessa forma, invariavelmente, acrescento alguma modalidade que acredito possa contribuir no processo de aprendizagem dos estudantes.

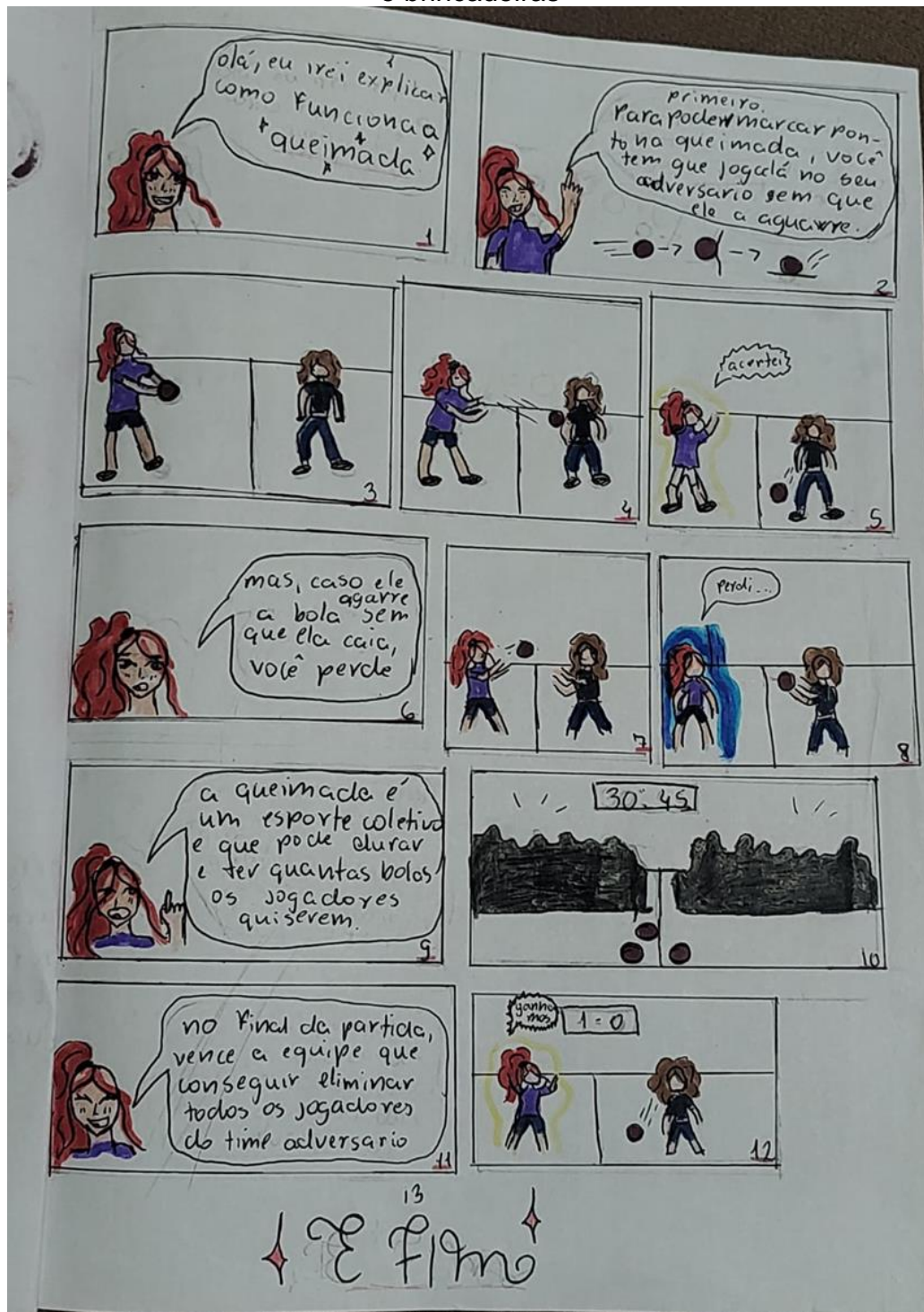
Ao término desses seis encontros, iniciei a aula em sala, juntamente com os alunos enumeramos quais foram as brincadeiras trabalhadas nas aulas anteriores. Ao término, apresentei aos alunos a seguinte tarefa: criar uma história em quadrinhos, utilizando o que aprenderam na oficina realizada, tendo como temática uma das aulas de jogos e brincadeiras. Os alunos tiveram o prazo de uma semana para realização da tarefa. Utilizei o início da aula seguinte para discutir com eles possíveis dúvidas e apresentei algumas dicas para auxiliar o processo.

Figura 19 - História em quadrinhos produzida por uma aluna sobre as aulas de jogos e brincadeiras



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 20 - História em quadrinhos produzida por uma aluna sobre as aulas de jogos e brincadeiras



Fonte: Arquivo pessoal.

Após receber as histórias em quadrinhos, utilizei novamente parte da aula seguinte para organizar e realizar uma roda de conversa. Os alunos trouxeram quais foram as dificuldades e, junto disso, fiz apontamentos que observei em alguns trabalhos como, por exemplo, a falta de títulos nas histórias, dando lugar ao famoso “trabalho de educação física” tão presente nos trabalhos escritos.

A próxima unidade temática apresentada aos alunos foram os esportes de rede e parede, que estava proposto no planejamento da secretaria de educação. Entretanto, tive a liberdade para definir quais modalidades seriam trabalhadas. Nesse momento, optei por não trazer o tão conhecido vôlei e propus trabalhar com o tênis de mesa, a peteca e o badminton⁶, modalidades que pretendia incorporar aos jogos interclasses das minhas turmas. Além disso, era um ano olímpico e duas dessas três modalidades estavam nas olimpíadas.

O combinado com as turmas de oitavo ano, foi que dessa vez nossa organização seria diferente do que fizemos nos jogos e brincadeiras. Nessa unidade decidiríamos, através de uma votação, qual modalidade seria retratada por eles. Nas três salas a modalidade mais votada foi o badminton. Acredito que foi eleita por ser uma modalidade nova para eles, era um conteúdo que eu não havia trabalhado, pois não tinha material para tal modalidade na escola, até que encontramos algumas raquetes antigas no almoxarifado da escola. Também comprei mais algumas raquetes por minha conta, para aumentar a quantidade de raquetes disponíveis.

Em seguida, iniciamos a próxima unidade temática: esportes de rede e parede, tendo como foco o badminton. São práticas desconhecidas da maioria dos alunos. Em função da quantidade disponível de raquetes, iniciei as aulas formando duplas e trios com petecas rebatendo entre eles para que pudessem conhecer os materiais.

O conteúdo teve uma aceitação muito boa por parte de todas as turmas, trabalhamos primeiro com o jogo feito em pequenos grupos com o objetivo apenas de acertar a peteca, pois era quase unanimidade o fato de que para todos era o primeiro contato com a modalidade, na aula seguinte essa organização se manteve porém o objetivo se alterou, foram desafiados a contar quantos toques o grupo dava sem deixar a peteca cair, e assim os alunos criaram um *ranking* de quem conseguiu

⁶ O badminton é uma modalidade esportiva que envolve duas equipes, formadas por duplas ou individual, separadas por uma rede. O principal objetivo é jogar a peteca no chão do campo adversário usando raquetes.

dar mais toques sem a peteca cair, chegamos ao recorde da escola de 42 toques seguidos.

Após isso, na aula seguinte começamos a usar a rede para o jogo, experimentamos jogos em quartetos, trios, duplas e individuais. Até percebemos que o jogo em trio talvez fosse a organização mais interessante para nosso jogo, por questão de espaço e organização dentro da quadra, enquanto dois trios jogam, os outros grupos fazem pequenos jogos ao redor da quadra e assim foi também na aula seguinte.

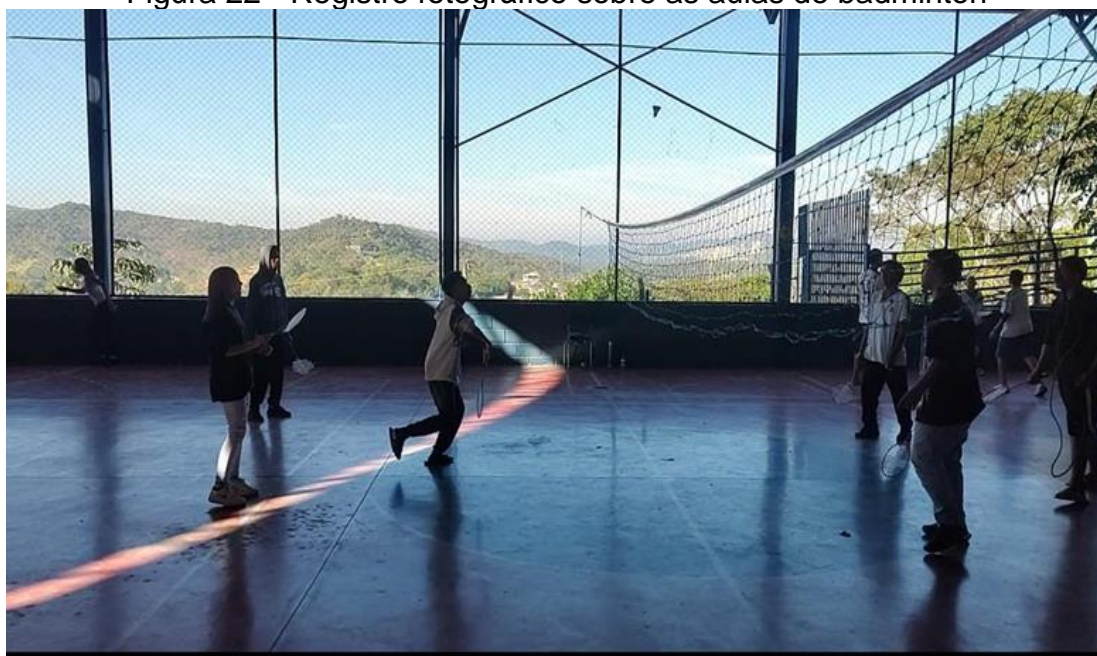
Entretanto, o conteúdo foi pausado com apenas quatro aulas, que foram as aulas que os alunos usaram para fazer registro, pois a festa junina se aproximava e como os ensaios são feitos por mim dentro dos horários de Educação Física, então a modalidade foi pausada e retomada posteriormente.

Figura 21 - Registro fotográfico sobre as aulas de badminton



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 22 - Registro fotográfico sobre as aulas de badminton

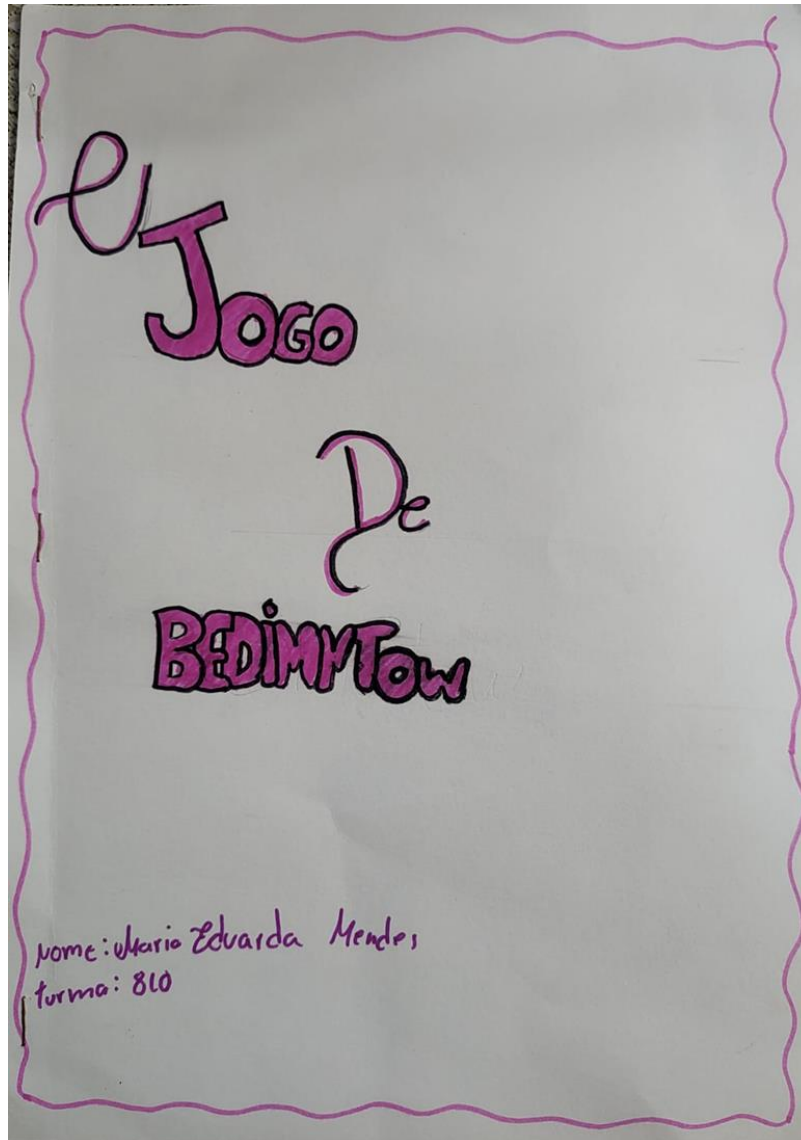


Fonte: Arquivo pessoal.

Na aula seguinte, antes de descermos para quadra, enumeramos quais foram as etapas do nosso conteúdo de badminton, após isso novamente solicitei aos alunos a construção de uma história em quadrinhos sobre o conteúdo de badminton,

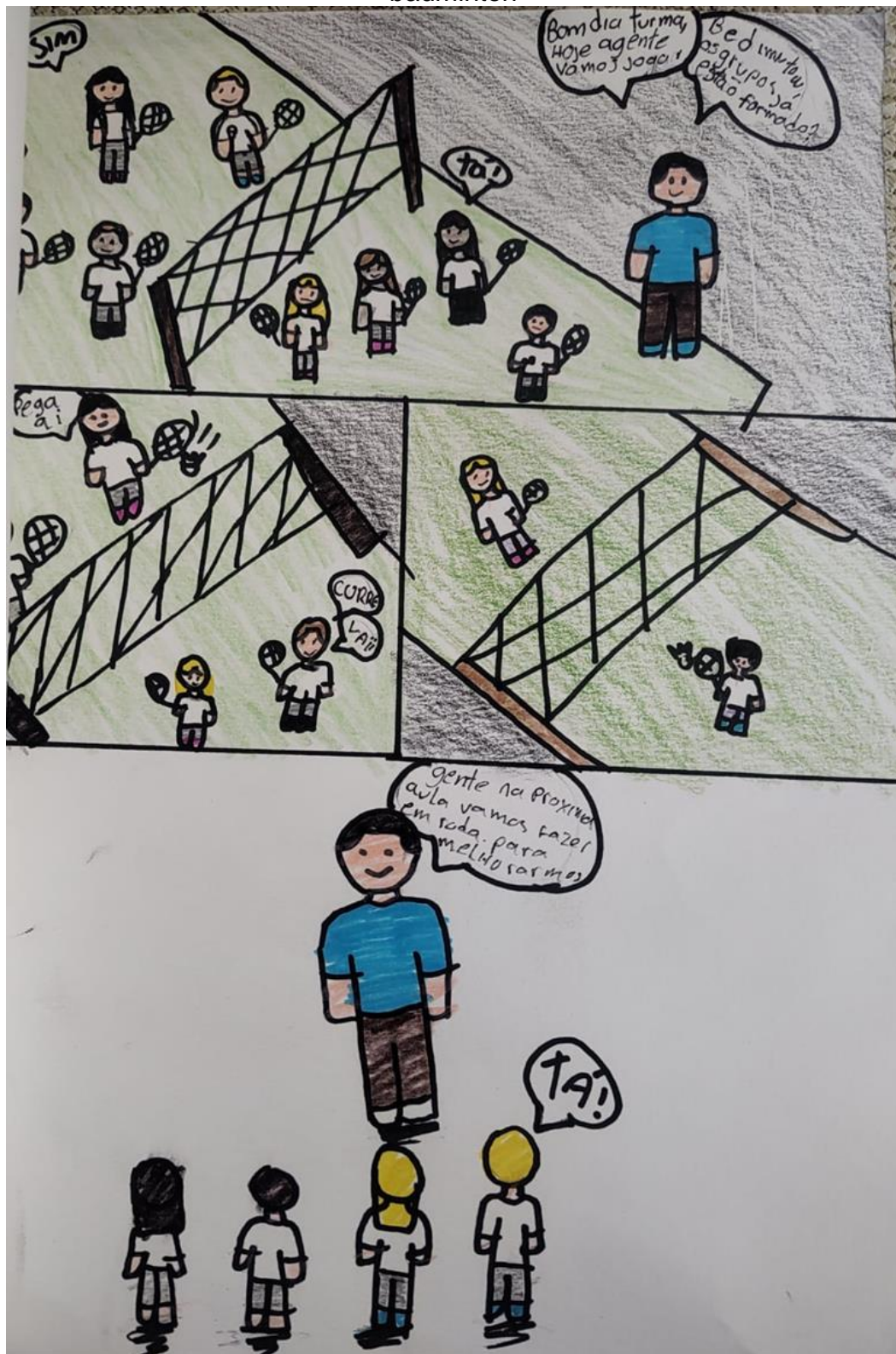
dessa vez com a orientação que na capa deveria conter o título da história, novamente os alunos tiveram uma semana para a construção das histórias.

Figura 23 - História em quadrinhos produzida por uma aluna sobre as aulas de badminton



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 24 - História em quadrinhos produzida por uma aluna sobre as aulas de badminton



Fonte: Arquivo pessoal.

3 MOVIMENTOS DE INTERPRETAÇÃO

Ao longo do movimento da pesquisa foram produzidas 113 histórias em quadrinhos pelos estudantes. Destas, 60 histórias são sobre as aulas de jogos e brincadeiras e 53 histórias sobre as aulas de badminton. Acredito que em função do tempo disponível e do número de histórias, não seja possível analisar todas. Nesse sentido, no contexto desta dissertação, realizei o exercício de análise com algumas histórias que foram selecionadas a partir de um movimento inicial de leitura mais detalhada.

Em um trabalho anterior defendido neste ano no polo PROEF/UFMG, Arruda⁷ (2024), realizou uma pesquisa que também tematizou a avaliação da aprendizagem na Educação Física, buscando identificar os limites e possibilidades de utilização das histórias em quadrinhos. Arruda (2024) dialogou com Wagner dos Santos e com produções de Bernard Charlot e, a partir daí, elaborou algumas categorias empíricas. A partir da leitura da dissertação de Arruda (2024), considero que tais categorias podem auxiliar em meu exercício de análise. Eis uma síntese das categorias:

- a) *Elementos estruturais nos quadrinhos dos estudantes*: essa categoria pressupõe a análise de aspectos visuais das histórias em quadrinhos, passando por cada quadro da história que está sendo analisada.
- b) *Os contextos nos quadrinhos*: nessa etapa, é abordada a ideia de que as histórias em quadrinhos são artefatos históricos e culturais, tendo como base o olhar do autor/autora e, junto dele, o momento histórico em que a obra é concebida.
- c) *Sensações e percepções nas vivências da Educação Física*: essa categoria revisita as duas anteriores e usa os dados previamente elaborados para reunir elementos que possibilitam uma análise do material, buscando

⁷ ARRUDA, Gabriel Augusto Viana. **Avaliação da aprendizagem na educação física escolar: desafios e possibilidades de utilização das histórias em quadrinhos**. 2024. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física. Mestrado em rede nacional ProEf campus da Universidade Federal de Minas Gerais) - Belo Horizonte, 2024.

- identificar sensações e percepções dos estudantes ao longo da vivência e da aprendizagem das práticas corporais.
- d) *Interseções do saber de domínio e saber objeto*: essa categoria apresenta a visão dos estudantes por meio de seus desenhos e da maneira com a qual eles nomeiam o que é aprendido nas aulas, contando sobre o processo de construção e os materiais usados.
 - e) *O saber relacional consigo e com o outro*: essa categoria aborda os momentos em que os alunos relatam as interações com eles mesmos e com seus pares nas aulas de Educação Física.
 - f) *A ação docente*: nessa categoria, são trabalhados os momentos em que os alunos relatam em suas histórias as interações com o professor, a maneira com que eles o enxergam como pessoa e como docente e como se dá a sua ação pedagógica.

Tendo como base a pesquisa citada, iniciei o processo de análise das histórias em quadrinhos produzidas pelos alunos/as sobre as unidades temáticas trabalhadas nas aulas.

Apresentarei, na sequência, recortes de HQs selecionadas de maneira a facilitar o processo de discussão por dar maior ênfase aos quadros em destaque. Nesse sentido, é possível que alguns recortes estejam presentes em mais de uma categoria.

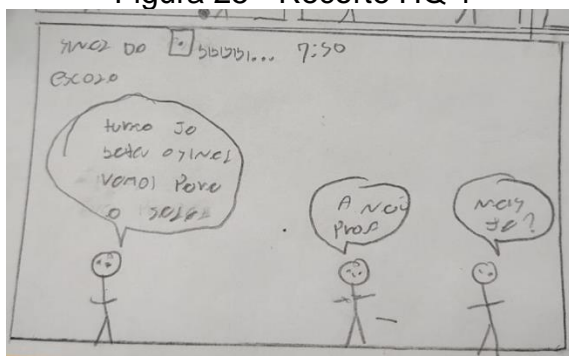
Vale ainda ressaltar que o conteúdo produzido pelos estudantes, não foi revisado, alterado em nenhuma medida, a nível de construção, gramática, desenhos ou qualquer tipo de correção. Foram realizados apenas ajustes de tamanho, ampliando ou reduzindo as imagens recortadas para a análise. Dessa forma, quando necessário, as imagens serão acompanhadas de legendas.

3.1. Elementos estruturais dos quadrinhos

Essa primeira categoria apresentará os elementos constitutivos estruturais e estéticos das histórias em quadrinhos que foram anteriormente destacados no tópico 2.2. Entretanto, apresentarei os elementos encontrados nas HQs produzidas pelos alunos sobre as unidades temáticas trabalhadas. Esses elementos foram apresentados aos alunos durante a oficina de quadrinhos, ocasião em que os alunos

receberam também o documento “recordatório dos quadrinhos” contendo esses elementos para dar suporte aos alunos durante a oficina e posteriormente no processo das suas HQs.

Figura 25 - Recorte HQ 1



Legenda: “Sinal da escola”. “Turma da bateu o sinal, vamos para a sala” “A não Prof”. “Mas já?”.

Figura 26 - Recorte HQ2



Legenda: “Gabriel ganhou”. “Profes”

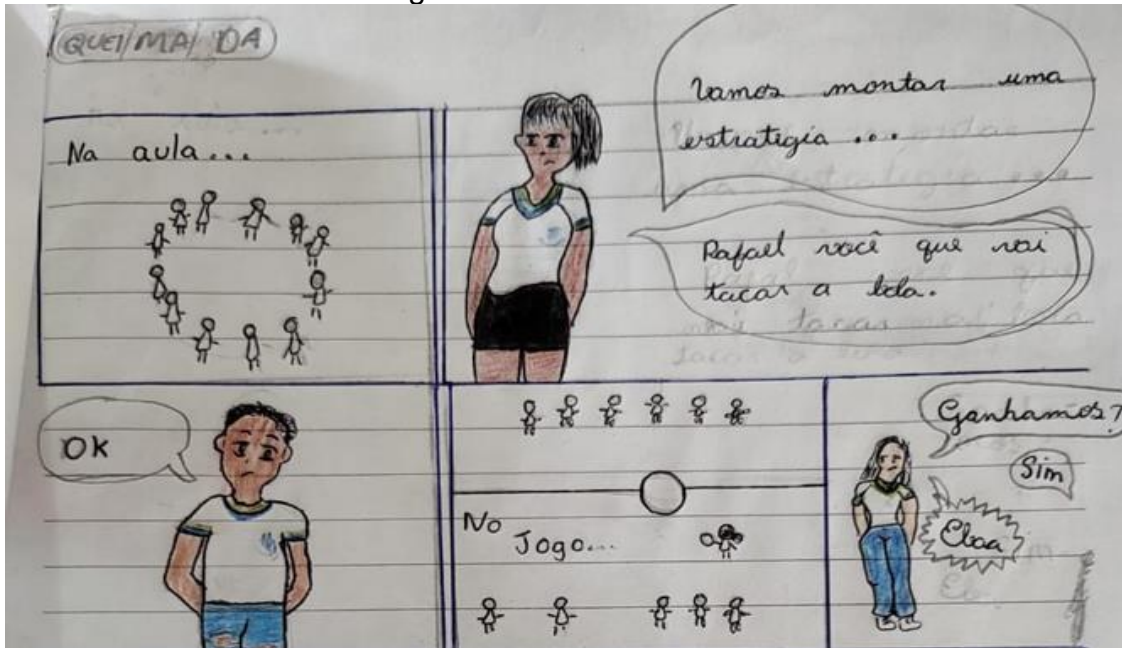
Figura 27 - Recorte HQ3



Legenda: “Na sala de aula...”
Fonte: Arquivo pessoal.

Nas imagens anteriores podemos perceber a utilização de alguns elementos como quadro, balões de fala, recordatório e sarjeta, bem como a onomatopeia do sinal da escola presente no recordatório.

Figura 28 - Recorte HQ 4



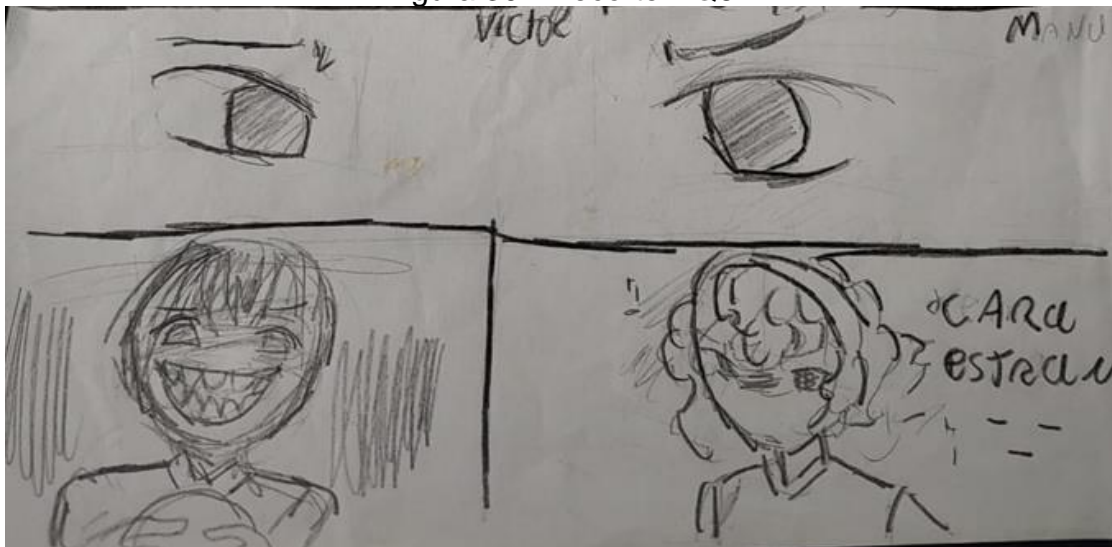
Legenda: "Na aula..." "Vamos montar uma estratégia..." "Rafael você vai tacar a bola". "ok". "No jogo..." "Ganhamos?" "sim". "Eba".

Figura 29 - Recorte HQ5



Legenda: "Agora é minha vez". "Agora sim HAHA". "Minha vez".
Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 30 - Recorte HQ6



Legenda: "Victor". "Cara estranha"
Fonte: Arquivo pessoal.

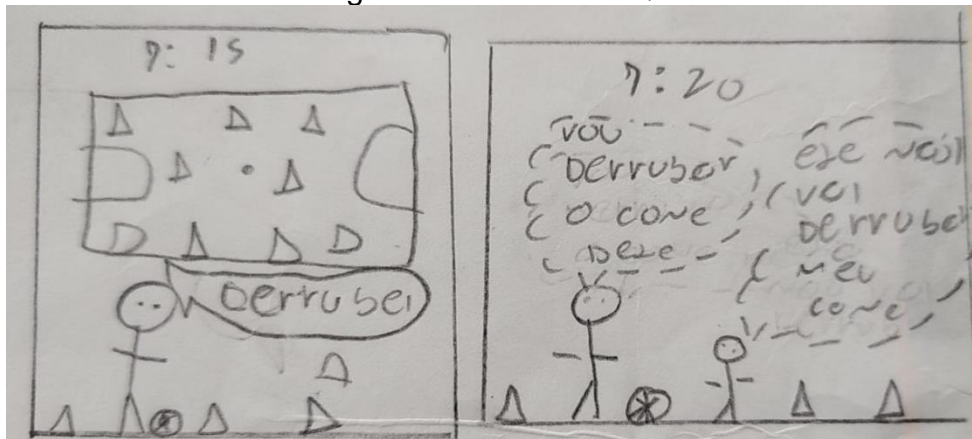
Nesses três recortes, estão presentes o quadro com diferentes tamanhos, requadro, o quadro sem requadro, balão de grito, balão de pensamento, linhas usadas para indicar o movimento das bolas sendo lançadas. Outro elemento perceptível nos dois recortes é a presença de focos, planos e ângulos diferentes. É possível perceber quadros que foram retratados com uma visão mais distante. Em outros momentos a imagem se aproxima, focando somente em um personagem ou em uma parte específica do personagem, como por exemplo, a mão segurando a bola que será lançada, ou o rosto do personagem com brilho nos olhos para lançar a bola. Vale destacar que essas diferentes formas de enquadramento foram apresentadas aos alunos durante a oficina.

Também é possível identificar a presença de elementos que demonstram a liberdade dada aos alunos para explorarem diversas maneiras de retratar as aulas, com traços diferentes, ângulos distintos, escolha de diferentes formatos de requadro ou ausência dele, evidenciando a utilização de um recurso apresentado na oficina de quadrinhos, qual seja: as possibilidades de quadros, requadros, seus formatos e tamanhos, de acordo com a intencionalidade de quem está contando a história.

Outro aspecto perceptível nos recortes são as expressões das personagens, em sua maioria, realçando para o leitor os sentimentos daquele momento, através do olhar e, até mesmo, do sorriso. Percebe-se a utilização de linhas de expressões bem como de outro aspecto já citado, que é o "zoom" aproximar a parte que precisa estar em ênfase. No recorte da HQ6, o autor utiliza dessa "cara estranha" para

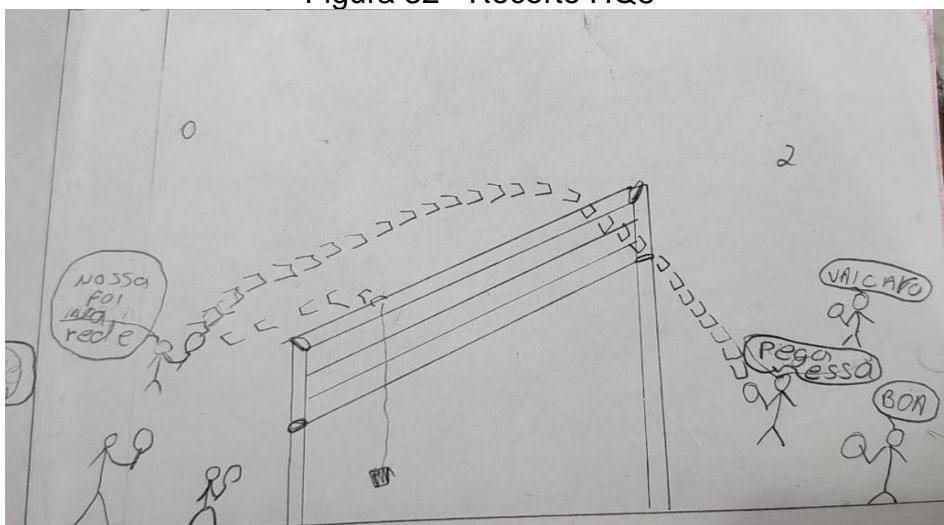
mostrar a satisfação do personagem em ter recebido a bola e sua euforia para queimar o colega.

Figura 31 - Recorte HQ7



Legenda: "Derrubei". "Vou derrubar o cone dele". "Ele não vai derrubar meu cone"

Figura 32 - Recorte HQ8



Legenda: "Nossa foi na rede". "Vai cara". "Pega essa". "Boa"
Fonte: Arquivo pessoal.

Nos recortes acima, é possível observar uma estratégia comum: os alunos utilizaram o recurso dos "bonecos de palito". No recorte da HQ7 a aula retratada é a atividade de derrubar cones. Para apresentar a organização dos cones o aluno retrata a quadra dentro do quadro em tamanho menor mostrando os cones acima. Outro aspecto perceptível nesse recorte é a presença de passagem de tempo, demonstrado com a mudança de horário. O primeiro quadro mostra o horário de 7:15 e no quadro seguinte apresenta 7:20. Podemos perceber também como o autor

utiliza o balão de pensamento para demonstrar a intenção das personagens nas ações do jogo.

Já o recorte da HQ8 retrata um trecho da aula de badminton. O autor utiliza de linhas de movimento para demonstrar o trajeto da peteca em duas situações. Na primeira delas, o personagem efetua o saque com sucesso, demonstrando a linha de movimento passando por cima da rede e chegando até o personagem do outro lado da quadra. O segundo momento demonstra o personagem devolvendo a peteca, porém, nesse momento ele erra o saque e a linha de movimento “escorre” pela rede para demonstrar o erro na execução do movimento.

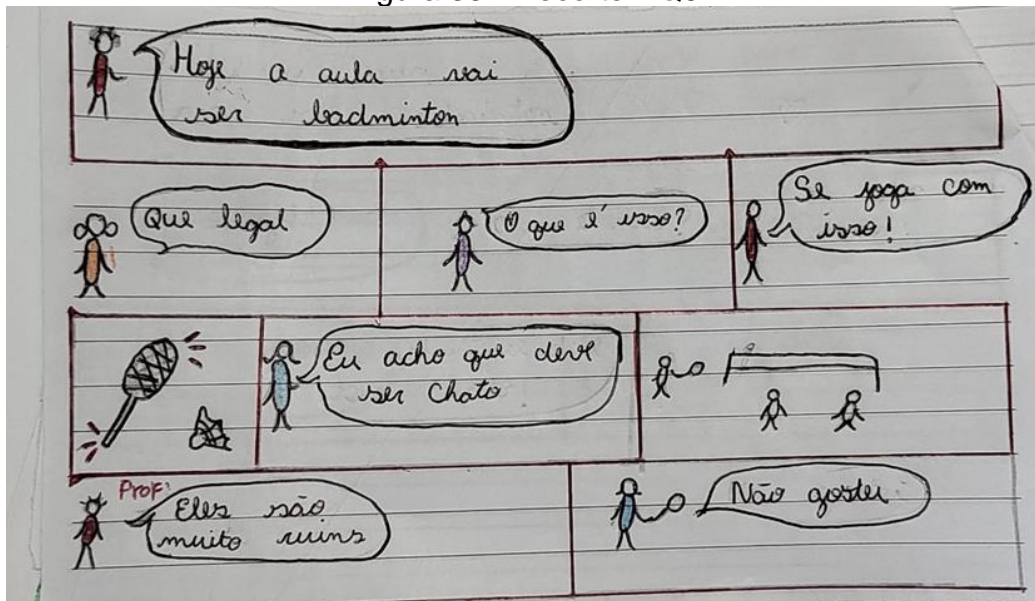
De um modo geral, as produções dos estudantes evidenciam uma apropriação e utilização relevantes dos elementos constitutivos da linguagem dos quadrinhos.

3.2. Contextos, sensações e percepções nos quadrinhos

Nesta categoria optei por articular e utilizar duas categorias presentes no trabalho de Arruda (2024). A primeira delas é denominada de “os contextos nos quadrinhos”, e se baseia na ideia de que os quadrinhos são produtos culturais e históricos. Eles são criados dentro de um contexto específico e trazem a visão de quem os produz. Já a segunda categoria que se soma para embasar as análises, é denominada de “Sensações e percepções nas vivências da Educação Física” e busca identificar as sensações e percepções dos estudantes ao longo da vivência e aprendizagem das práticas corporais

Muitos quadrinhos presentes nessa etapa da análise trazem em seu contexto o tempo em que se passou a aula retratada. Em sua maioria, é retratada a aula inicial, sobretudo nos quadrinhos que retratam o conteúdo de badminton, abordando as primeiras reações dos alunos ao iniciarem a unidade temática.

Figura 33 - Recorte HQ9



Legenda: "Hoje a aula vai ser badminton". "Que legal". "O que é isso?". "Se joga com isso!". "Eu acho que deve ser chato". Prof: "Eles são muito ruins". "Não gostei".
Fonte: Arquivo pessoal.

Na HQ anterior, a autora apresenta o contexto da primeira aula de aula da modalidade, deixando claro no decorrer da história que toda ela se passa em uma mesma aula. A aluna cita as reações iniciais de alguns colegas, ao descobrirem qual seria o conteúdo trabalhado; primeiro trazendo a dúvida, uma vez que, praticamente, nenhum dos alunos conhecia a modalidade.

Nessa história, percebe-se que a autora enfatiza as percepções da turma, demonstrando que o contexto específico (primeira aula de um conteúdo desconhecido) influenciou nas reações de cada personagem.

Figura 34 - Recorte HQ 10

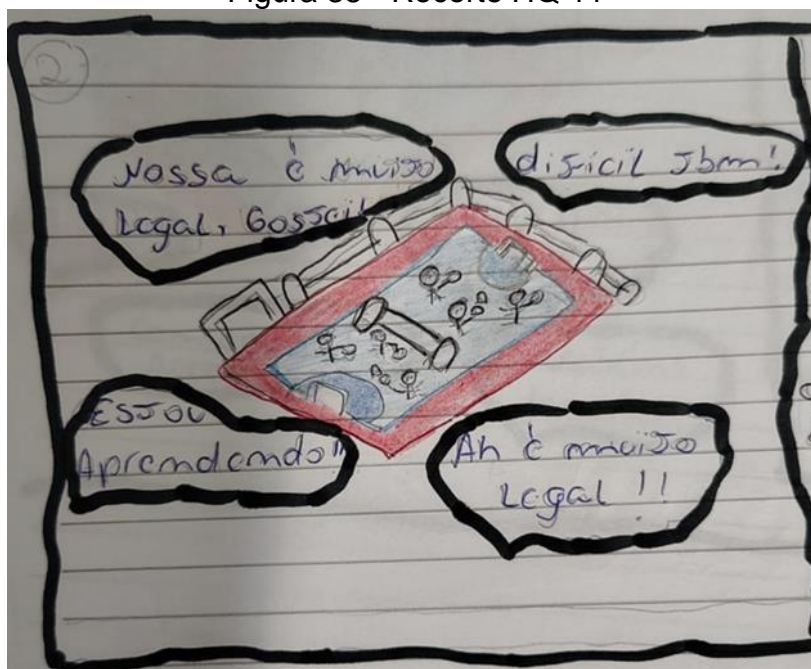


Legenda: "Agora eu tô pegando o jeito". "Galera fechou aí a aula acabou". "Gostaram da aula?". "Não". "Sim". "Até a próxima aula". "Até". "Até". Fonte: Arquivo pessoal.

Na sequência da mesma HQ percebemos a presença do professor informando sobre o fim daquela aula e novamente emergem reações da turma, trazidas pela autora, saindo da dúvida inicial e caminhando para a lamentação do término daquele horário, justamente quando o personagem estava “pegando o jeito”.

Fica perceptível também a divisão entre os alunos que gostaram da modalidade e os que não gostaram, dando a entender que naquele momento a modalidade não foi uma unanimidade entre a turma, algo bem comum, principalmente na introdução a um conteúdo novo.

Figura 35 - Recorte HQ 11

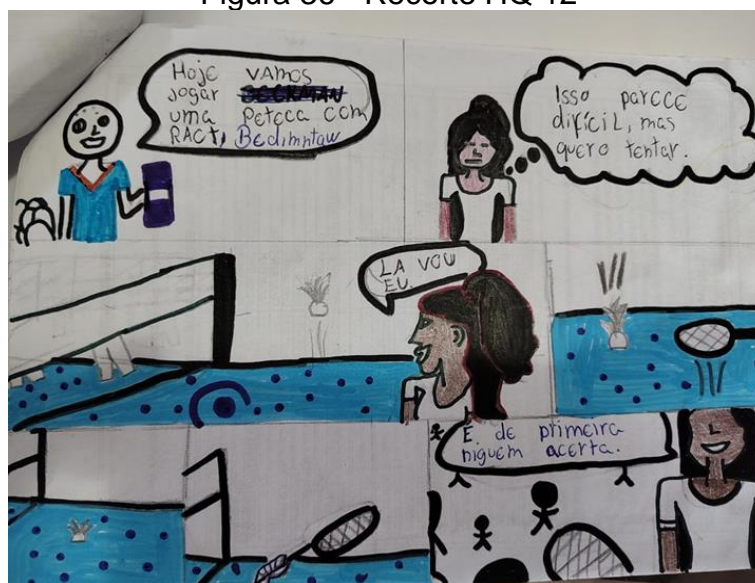


Legenda: “Nossa é muito legal. Gostei!”. “Difícil tbm!”. “Estou aprendendo!”. “Ah é muito legal!!”.

Fonte: Arquivo pessoal.

No quadro em destaque, o autor aborda as várias sensações citadas pelos participantes. Ao retratar a execução prática do conteúdo do badminton na quadra podemos observar comentários relacionados a dificuldade inicial da prática.

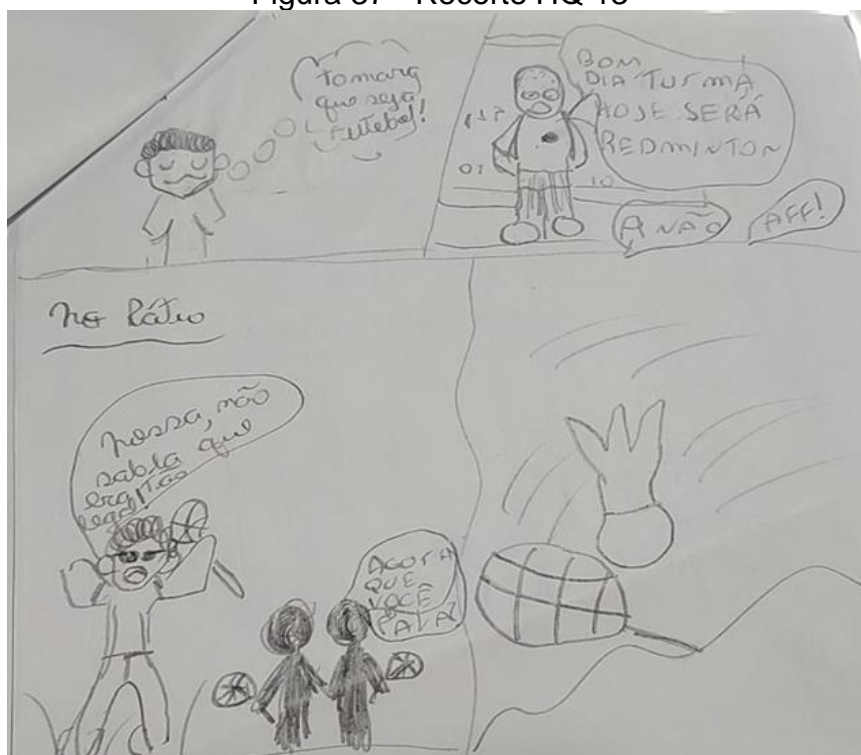
Figura 36 - Recorte HQ 12



Legenda: "Hoje vamos jogar uma peteca com ract [raquete], bedimntow". "Isso parece difícil, mas quero tentar". Lea vou eu". "E de primeira-ninguém acerta".
Fonte: Arquivo pessoal.

No recorte da HQ 12, a autora deixa emergir em seu balão de pensamento uma certa insegurança com relação à complexidade do novo conteúdo anunciado pelo professor, algo bem presente nas aulas de Educação Física. Em cada turma, com vários perfis de alunos, sempre encontramos estudantes que se engajam com uma nova prática, bem como outros mais introspectivos que, nem sempre, externam suas dificuldades e dúvidas. Na sequência da HQ, a autora demonstra que mesmo com a complexidade pensada, a personagem se envolve na aula, demonstrando sua tentativa na execução e seu não abatimento na dificuldade com aquela vivência.

Figura 37 - Recorte HQ 13



Legenda: “Tomara que seja futebol!”. “Bom dia turma hoje será bedminton”. “A não”. “Aff!”. No Pátio: “Nossa, não sabia que era tão legal!”. “Agora que você fala?”.
Fonte: Arquivo pessoal.

Mais uma vez, a primeira aula de badminton é tema da produção. Nesse recorte, o aluno aguarda o professor chegar para a aula, pensando que a aula poderia ser daquele seu conteúdo preferido. No quadro seguinte vemos o docente expondo qual tema seria abordado e novamente, reações negativas para o conteúdo até então desconhecido.

O autor faz uma breve passagem de tempo e de espaço físico, dando a entender, no segundo quadro, que os personagens estavam dentro de sala, usando um quadro negro ao fundo do professor. Já no terceiro quadro é utilizado o recordatório para elucidar que os quadros finais se passam no pátio, quando o personagem aponta ter vivenciado o conteúdo, deixando claro: “Nossa, não sabia que era tão legal”. Mais uma vez o contexto do novo, ditando reações, em sua maioria negativas, no início e depois sendo modificadas ao final do horário.

As histórias das temáticas de jogos e brincadeiras tem um perfil diferente das HQs de badminton. Acredito que pelo fato de ser um tema que os alunos estavam revisitando, as histórias, em sua maioria, trazem uma visão mais ampla do conteúdo, demonstrando uma maior segurança para explicar as regras e as organizações; por vezes extrapolando o que foi apresentado em aula, complementando com

informações de experiências e estratégias desenvolvidas entre as equipes para vencerem os jogos. Já as HQ de badminton trazem quase sempre as reações ao novo conteúdo e são muito fiéis a organização proposta nas práticas das aulas, qual seja: as aulas iniciais em roda para conhecer e manusear os materiais e, na sequência, as aulas na quadra de peteca com a rede.

3.3. Relações com os saberes

Nessa categoria, dada as características das HQs que tinha disponível para análise, optei por unificar duas categorias empíricas propostas por Arruda, (2024). São elas: “*Interseções do saber de domínio e saber objeto*”, que apresenta a visão dos estudantes por meio de seus desenhos e da maneira que estes nomeiam o que é aprendido nas aulas e o “*saber relacional consigo e com o outro*” que aponta para momentos onde os alunos relatam sobre as interações com eles mesmos e com seus pares nas aulas de Educação Física.

Com isso, essa categoria “*Relações com os saberes*” se constitui na busca de identificar e analisar os momentos nas histórias em quadrinhos em que os alunos descrevem e desenharam suas relações com os conteúdos e saberes que emergiram das aulas de Educação Física, assim como suas relações com os colegas.

As HQs trazem à tona desenhos e falas que narram dois conteúdos trabalhados nas aulas, os jogos e brincadeiras, tendo como destaque a queimada tradicional, o derruba cone e o rouba bandeira, que foram os mais retratados.

A segunda unidade temática retratada nas HQs foi o badminton, conteúdo desconhecido da grande maioria dos alunos, nessas histórias são abordadas, as estratégias de organização inicial dessa prática, explicações relacionadas ao tema, seu espaço e suas materialidades.

Figura 38 - Recorte HQ14



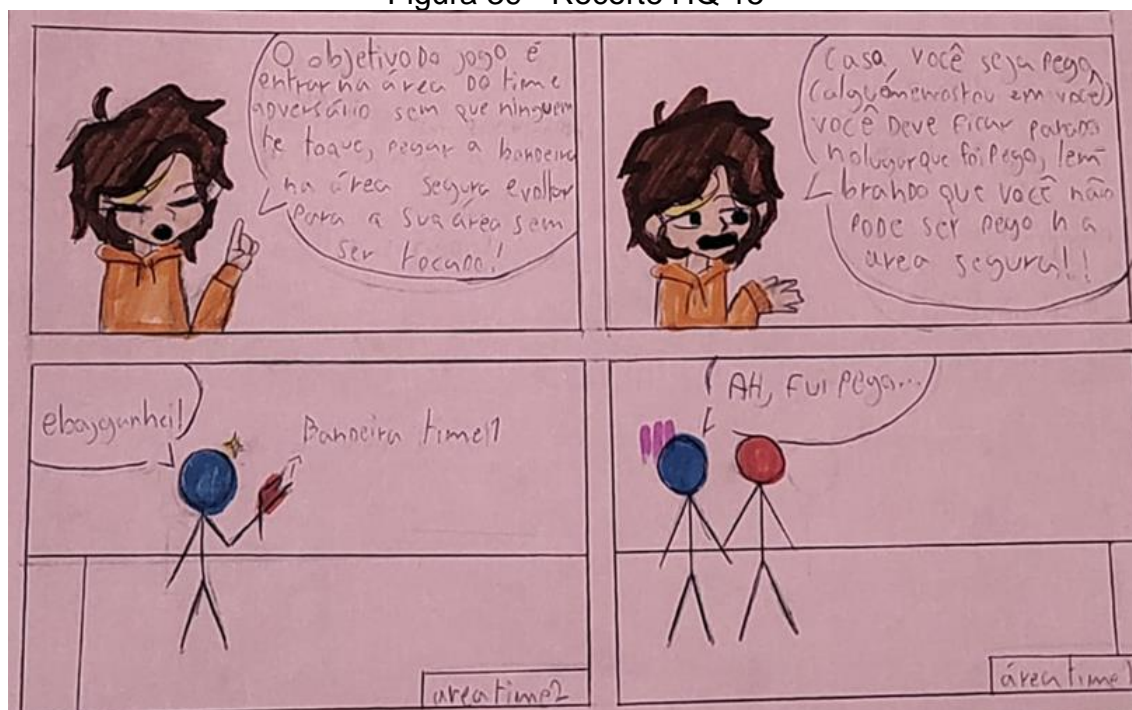
Legenda: "Rouba bandeira", "Hoje eu vou ensinar a jogar rouba bandeira", "O rouba bandeira é um jogo de dois times de no mínimo quatro jogadores, mas o ideal é que seja superior a oito, o que deixaria a disputa mais divertida e animada!", "Mapeamento do jogo", "Time 1", "Área onde fica a bandeira", "Linha de divisão na área de cada time", time 2.

Fonte: Arquivo pessoal.

Nesse recorte, a autora utiliza o recurso de personificação de si mesma, assumindo o protagonismo da história, contando sobre a prática do rouba bandeira, e a organização das equipes em quadra.

Outra questão perceptível neste recorte são informações que excederam o que foi explanado em sala de aula, uma vez que em aula em nenhum momento foi dito uma quantidade mínima ou ideal de jogadores – como citado no segundo quadro –, o que pode representar que a autora buscou também informações em outros contextos para complementar a vivência da aula e enriquecer sua HQ.

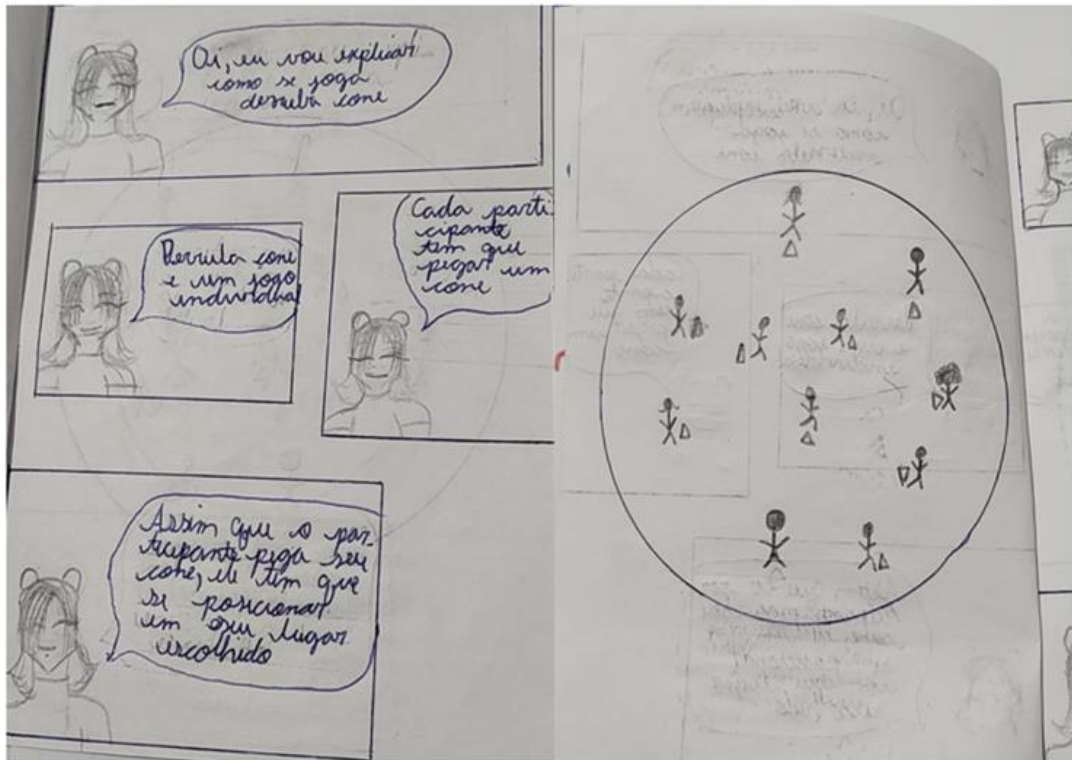
Figura 39 - Recorte HQ 15



Legenda: "O objetivo do jogo é entrar na área do time adversário sem que ninguém te toque, pegar a bandeira na área segura e voltar para a sua área sem ser tocado!", "Caso você seja pego (alguém encostou em você) você deve ficar para no lugar que foi pego, lembrando que você não pode ser pego na área segura!!", "Eba, ganhei!", "Bandeira time 1", "Área time 2, "Ah, fui pega..." "Área time 1".
Fonte: Arquivo pessoal.

No recorte acima, somos apresentados ao objetivo do jogo do rouba bandeira, bem como a punição para o aluno que for pego no campo adversário. Também podemos notar nos dois recortes dessa mesma história que a aluna se apropriou do conteúdo apresentado nas aulas e conseguiu reproduzir com clareza todos os aspectos da brincadeira.

Figura 40 - Recorte HQ 16

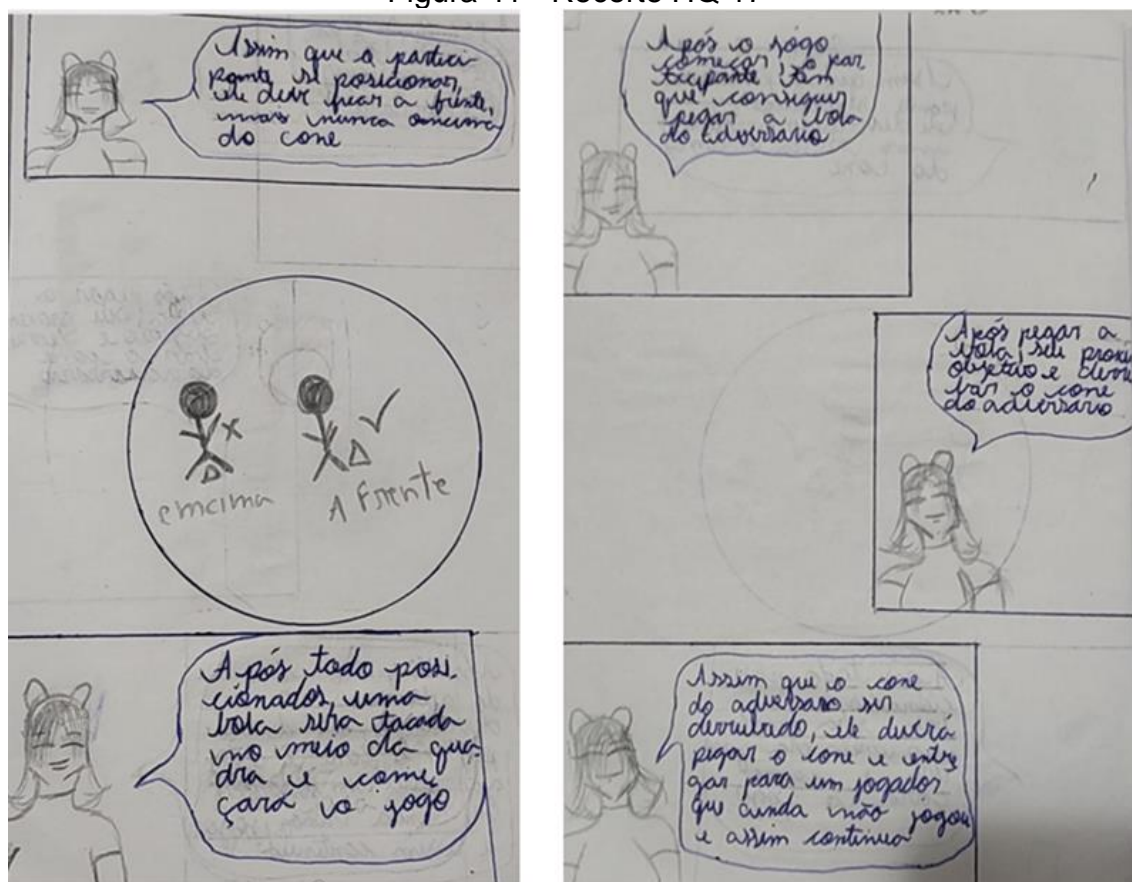


Legenda: “Oi, eu vou explicar como se joga derruba cone”, “Derruba cone é um jogo individual”, “Cada participante tem que pegar um cone”, “Assim que o participante pega seu cone, ele tem que se posicionar em seu escolhido”.

Fonte: Arquivo pessoal.

Já nesse recorte é apresentada outra brincadeira: o “derruba cone”. É possível visualizar a orientação inicial da brincadeira e sua materialidade. Também é apresentada pela aluna a distribuição dos participantes na quadra, juntamente com seus cones. Ainda que a autora utilize bonecos de palito para representar os participantes e triângulos para representar os cones, é possível compreender os posicionamentos, demonstrando que apesar da simplicidade do traço, ela se fez entender.

Figura 41 - Recorte HQ 17

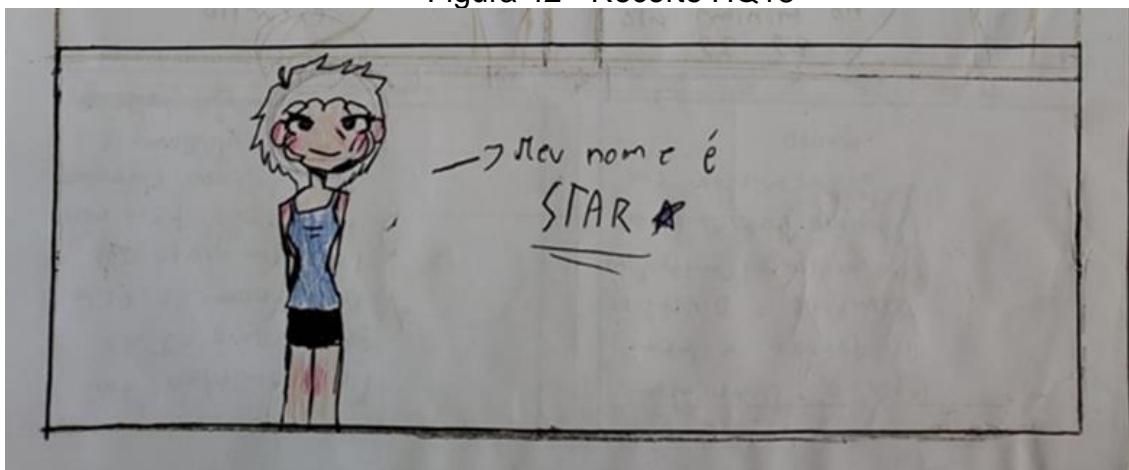


Legenda: "Assim que o participante se posiciona , ele deve ficar a frente, mais nunca em cima do cone", "Em cima, a frente", " Após todo posicionados uma bola seta tacada no meio da quadra e começa o jogo", "Após o jogo começar, o participante tem que conseguir pegar a bolado adversário", "Após pegar a bola seu próximo objetivo é derrubar o cone do adversário", "Assim que o cone do adversário ser derrubado, ele deverá pegar o cone e entregar para um jogador que ainda não jogou e assim continua".

Fonte: Arquivo pessoal.

Na sequência da história, a aluna segue em sua explanação sobre a brincadeira explicando aspectos importantes dos jogos como: o posicionamento dos jogadores, o objetivo do jogo, a maneira como se dá o início da brincadeira e como é decidida a posse de bola ao iniciar o jogo. Mais uma vez demonstrando a relação da aluna ao se apropriar da brincadeira para além da execução, mas compreendendo o conteúdo ao ponto de conseguir externar esse aprendizado na sua HQ.

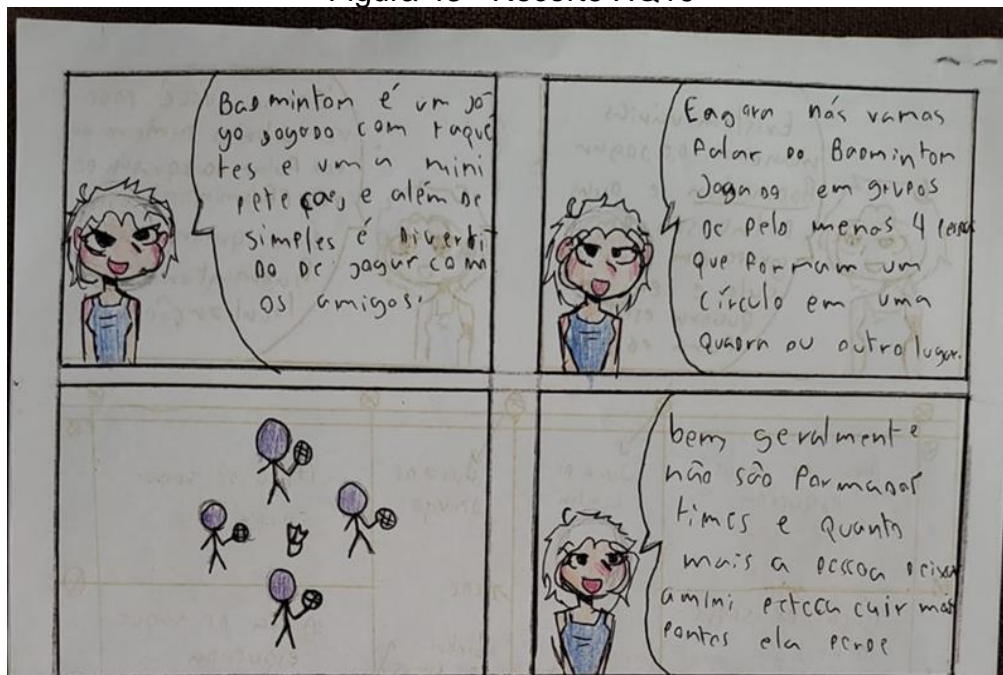
Figura 42 - Recorte HQ18



Legenda: "Meu nome é Star".
Fonte: Arquivo pessoal.

O primeiro recorte dessa HQ chamou a atenção pelo fato de a aluna optou em criar e nomear uma persona que irá narrar a história explicando e quebrando a chamada “quarta parede” – barreira invisível que separa o personagem e o leitor –, demonstrando que a personagem sabe que está em uma HQ e sabe que alguém está lendo sua história.

Figura 43 - Recorte HQ19

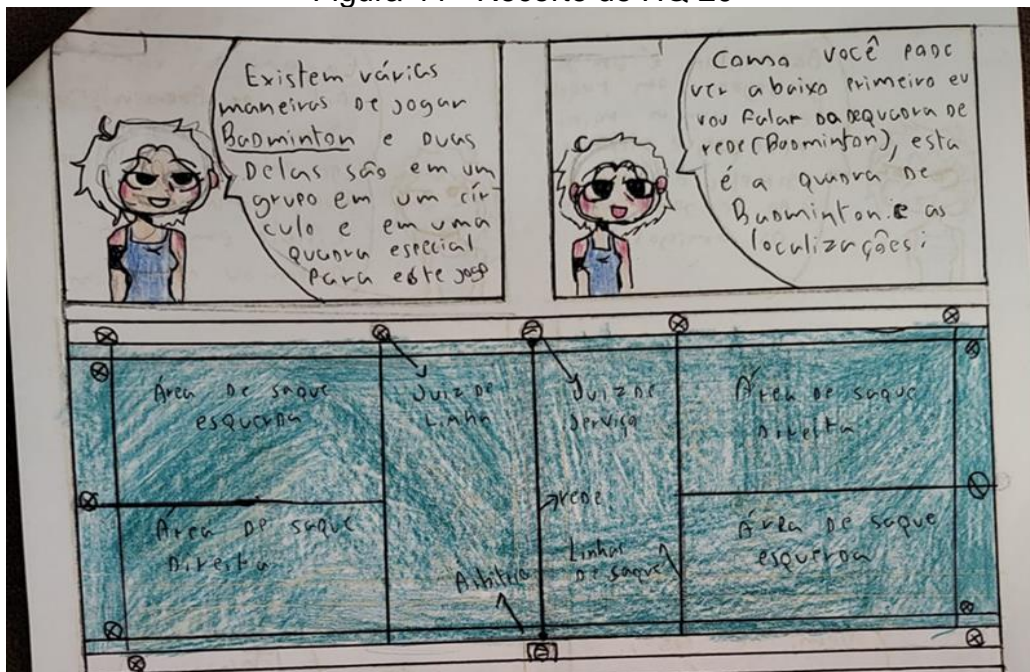


Legenda: “Badminton é um jogo jogado com raquetes e uma mini peteca, e além de simples é divertido de jogar com os amigos”. “E agora nós vamos falar do badminton jogado em grupos de pelo menos 4 pessoas que formam um círculo em uma quadra ou outro lugar”. “Bem geralmente não são formados times e quanto mais a pessoa deixa a mini peteca cair mais pontos ela perde”.
Fonte: Arquivo pessoal.

A garota Star apresenta nesse recorte uma breve explanação sobre a materialidade necessária para jogar badminton. É abordado também o espaço necessário para tal prática. Outra questão apontada é a maneira de organização dos praticantes, que demonstra o processo descrito na metodologia em relação a orientação dada pelo professor no início do aprendizado da modalidade.

A orientação citada foi a possibilidade de jogar em círculo sem equipes, trocando toques, como uma maneira de manusear o material, possibilitando entender como acertar a peteca, como se movimentar com a raquete no jogo, além de trabalhar em grupos com objetivo de manter a peteca no ar.

Figura 44 - Recorte de HQ 20



Legenda: "Existem várias maneiras de jogar Badminton e duas delas são, em um grupo em um círculo e em uma quadra especial para este jogo", "Como você pode ver abaixo, primeiro eu vou falar da sequência de rede (Badminton), está é a quadra de badminton e suas localizações".
Fonte: Arquivo pessoal.

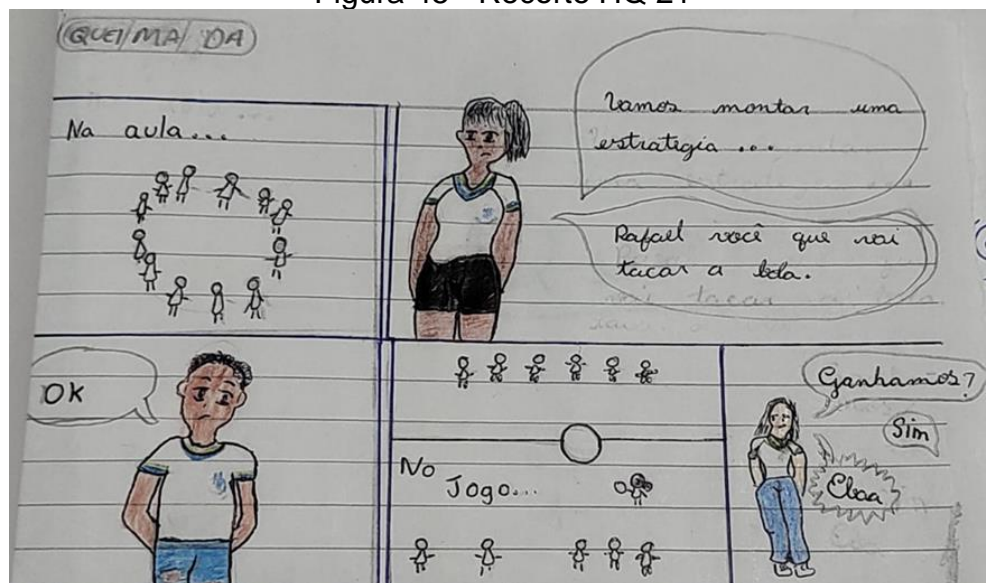
Nesse recorte, Star apresenta a segunda maneira que o badminton foi trabalhado nas aulas: o jogo em quadra, utilizando a rede e trabalhando com duplas e trios.

Na sequência somos apresentados a um desenho representativo da quadra de badminton com as marcações de "área de saque direita e área de saque esquerda" além de sinalizar os locais onde ficam o árbitro e os juizes de linha, mais uma vez demonstram que a estudante buscou informações para além do conteúdo trabalhado em aula ao apresentar o desenho da quadra com as marcações

específicas da modalidade e comissão de arbitragem. Essas informações não foram abordadas nas aulas que antecederam a produção da HQ.

É possível visualizar o que a aluna se apropriou do conteúdo que foi apresentado em aula pela maneira que foi retratada as regras do badminton, as diferentes abordagens metodológicas utilizadas por mim ao longo do processo de ensino.

Figura 45 - Recorte HQ 21

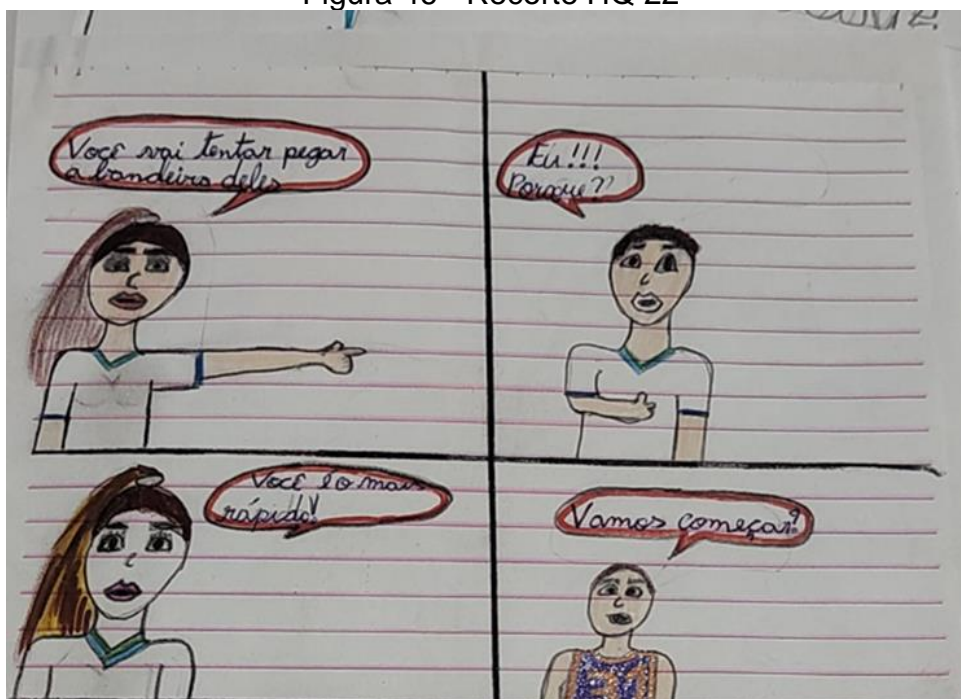


Legenda: "Na aula". "Vamos montar uma estratégia". "Rafael você vai tacar a bola". "ok". "No jogo". "Ganhamos?". "Sim". "Eba".

Fonte: Arquivo pessoal.

Nesse recorte, podemos ver um momento de interação entre os alunos em uma situação específica. A autora utiliza um plano afastado para demonstrar um círculo montado pela equipe para discutir a estratégia de jogo. No quadro seguinte, o plano é modificado com foco na personagem em diálogo com o colega, combinando uma estratégia da equipe. Na sequência, novamente a autora afasta o plano com uma visão de cima do jogo, mostrando o aluno com a bola executando o plano da equipe. No quadro seguinte, uma outra colega pergunta se ganharam o jogo e a equipe responde afirmativamente, dando a entender que estratégia proposta naquela interação obteve sucesso. Este pode ser considerado um exemplo de interação entre os participantes com foco na organização, estratégia e desenvolvimento do jogo, dando indícios da maneira que os alunos se organizam como equipe durante os jogos coletivos.

Figura 46 - Recorte HQ 22

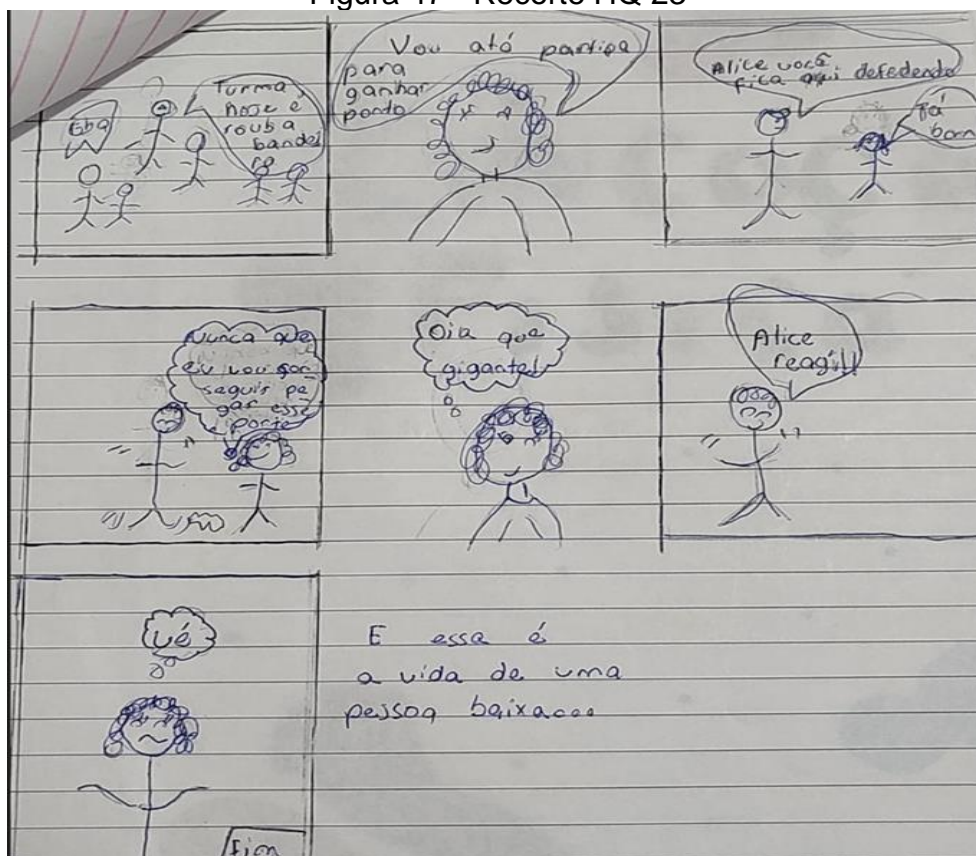


Legenda: “Você vai tentar pegar a bandeira deles”, “Eu!!!Porque?”, “Você é o mais rápida!” “Vamos começar?”

Fonte: Arquivo pessoal.

Nesse recorte, mais uma vez é apresentado um momento de interação entre os alunos com foco, novamente, na estratégia de jogo. Dessa vez, a aluna sugere qual colega deveria tentar buscar a bandeira, por ser o mais rápido.

Figura 47 - Recorte HQ 23



Legenda: “Turma hoje é rouba bandeira”, “Eba”, “Vou até participar para ganhar ponto”, Alice você vai ficar defendendo”, “Tá bom”, “Nunca que eu vou conseguir pegar esse poste”, “Oia que gigante”, “Alice reagiu”, “Ué”, “E essa é a vida de uma pessoa baixa”.

Fonte: Arquivo pessoal.

No quadrinho acima vemos outro exemplo de interação, dessa vez consigo mesma. A aluna retrata um dilema vivido por ela em função da sua estatura em comparação aos outros colegas quando, durante o jogo de rouba bandeira, foi designada por um colega para ficar na defesa. Ela opta por concordar com o colega. Entretanto, dá indícios que não está confiante, considerando não ser a melhor estratégia. Ela nos dá novos indícios mais a frente, ao comparar a sua estatura com o colega de outra equipe que se aproxima, sendo muito maior que ela. Ela reflete sobre o quão difícil era para ela lidar com algumas práticas que envolvem contato físico em função de sua baixa estatura.: “E essa é a vida de uma pessoa baixa”, nos apresentando a um exemplo de interação da autora consigo mesma e com a situação surgida em decorrência daquela prática em específico.

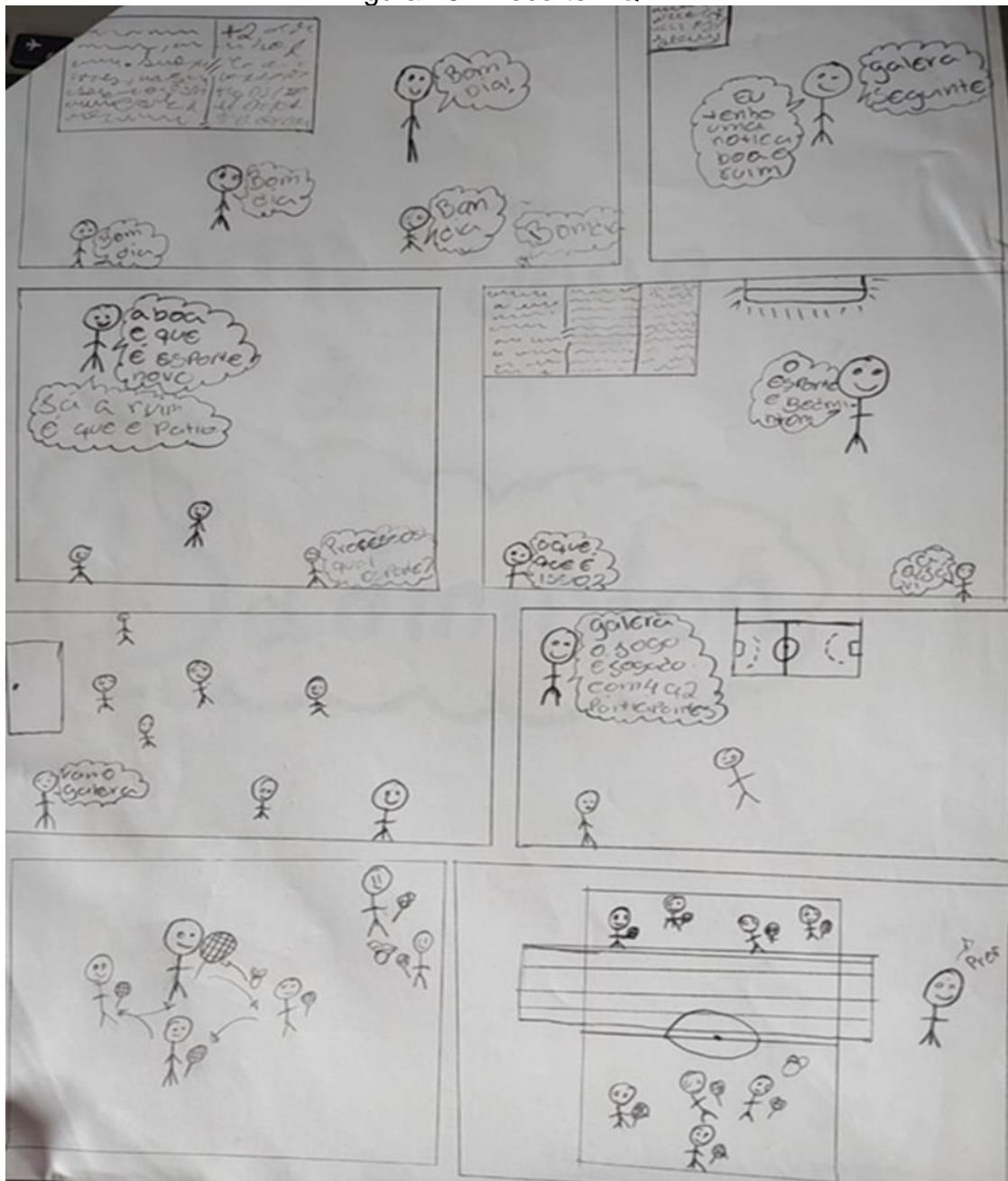
3.4. Ação Docente

Esta categoria emerge da busca para entender melhor como se dá a ação docente representada nas HQs produzidas pelos alunos; isto é: como eles enxergam a figura do professor, em que momento ela aparece, como essa figura é retratada, sua ação pedagógica no decorrer das aulas e até mesmo a relação com os alunos.

A categoria de ação docente, é apontada por Arruda (2024) como a atuação do professor como sujeito e como docente, permeia o cotidiano dos alunos, e como essa ação se desdobra na representação da relação professor e aluno, seja no âmbito de atuação pedagógica, ou relacional.

Pude observar que em praticamente todas HQs a figura do professor se faz presente. Em momentos iniciais do conteúdo, dando uma breve explanação sobre a temática. Já em outros momentos apareço com falas que utilizo no cotidiano das aulas, como a maneira de dar bom dia a turma, quase sempre é dado ênfase com falas do professor no início e no fim das aulas. As HQs em que não observei minha presença, em sua maioria foram as que os alunos optam por criar uma personagem que assume o papel de narrador e conduz a história.

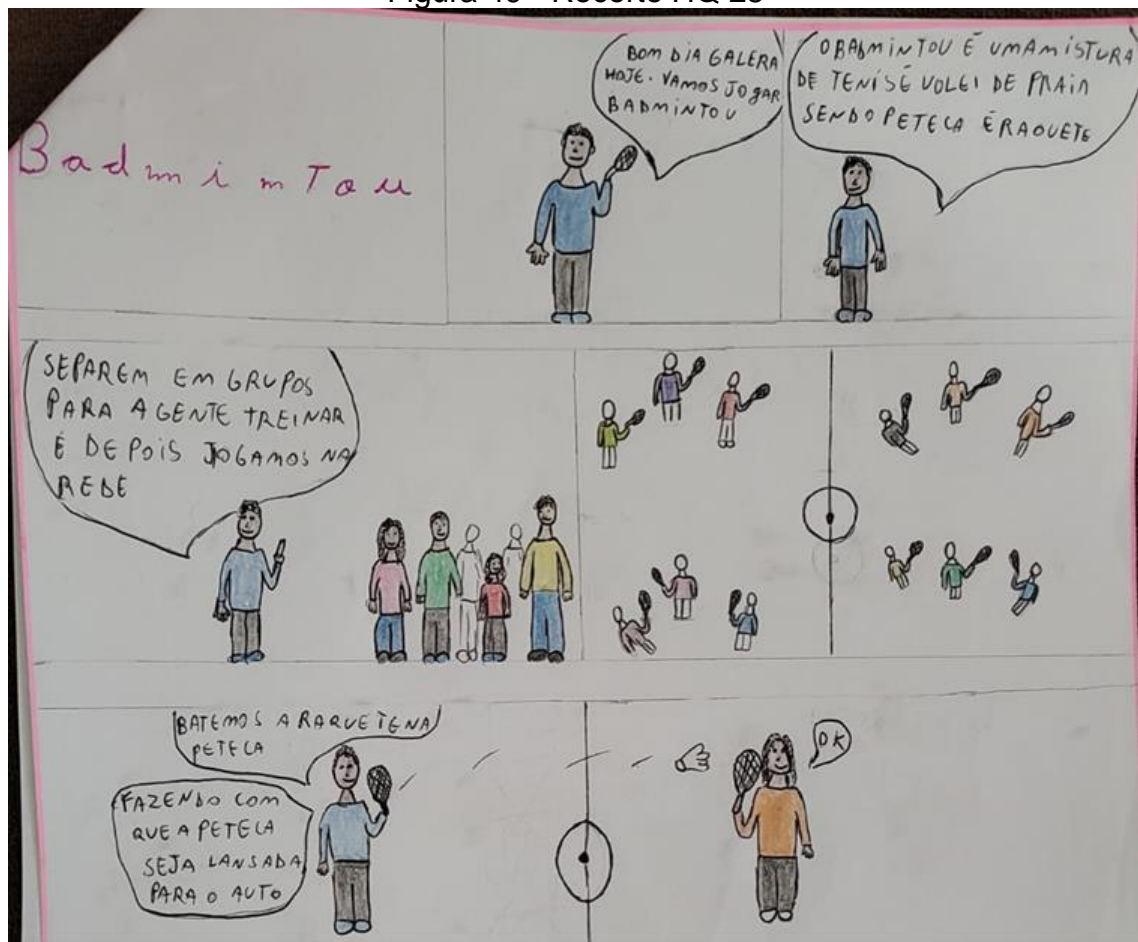
Figura 48 - Recorte HQ 24



Legenda: "Bom dia". "Galera é o seguinte". "Eu tenho uma notícia boa e uma ruim". "A boa é que é esporte novo". "A ruim é que é pátio". "Professor qual esporte". "O esporte é badminton". "O que é isso?" "Vamo galera". "Galera o jogo é jogado com 4 a 2 participantes".

Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 49 - Recorte HQ 25



Legenda: "Badmintou", "bom dia galera hoje vamos jogar badmintou", "O badmintou é uma mistura de tênis e vôlei de praia sendo peteca e raquete", "Separem em grupos para a gente treinar e depois jogamos na rede" "Batemos a raquete na peteca", Fazendo com que a peteca seja lançada para o auto", "Ok".

Fonte: Arquivo pessoal.

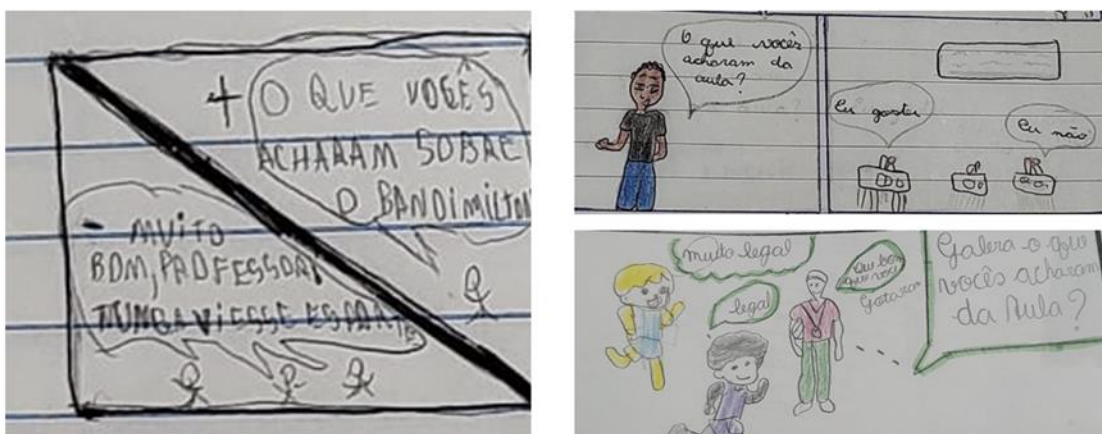
Figura 50 - Recorte HQ 26



Legenda: “A aula de hoje será derruba cone”. “Tem que colocar o cone em um local. e se for derrubado a pessoa que o cone foi derrubado perder..”. “Quem perde vai pra fila até que outro cone seja derrubado”. “Vamos começar”. “Derrubei”. “E vem outro”. “Agora vai pra fila”. “Ok”.
Fonte: Arquivo pessoal.

Nos trechos acima, o docente é representado como uma figura de protagonismo, explanando sobre o conteúdo da aula, estando em uma posição de destaque guiando as ações da história passando por uma explicação geral. Em seguida, organiza a turma para execução da prática e dá informações sobre a prática, momento os alunos têm o papel de ouvinte das instruções para, na sequência, executarem.

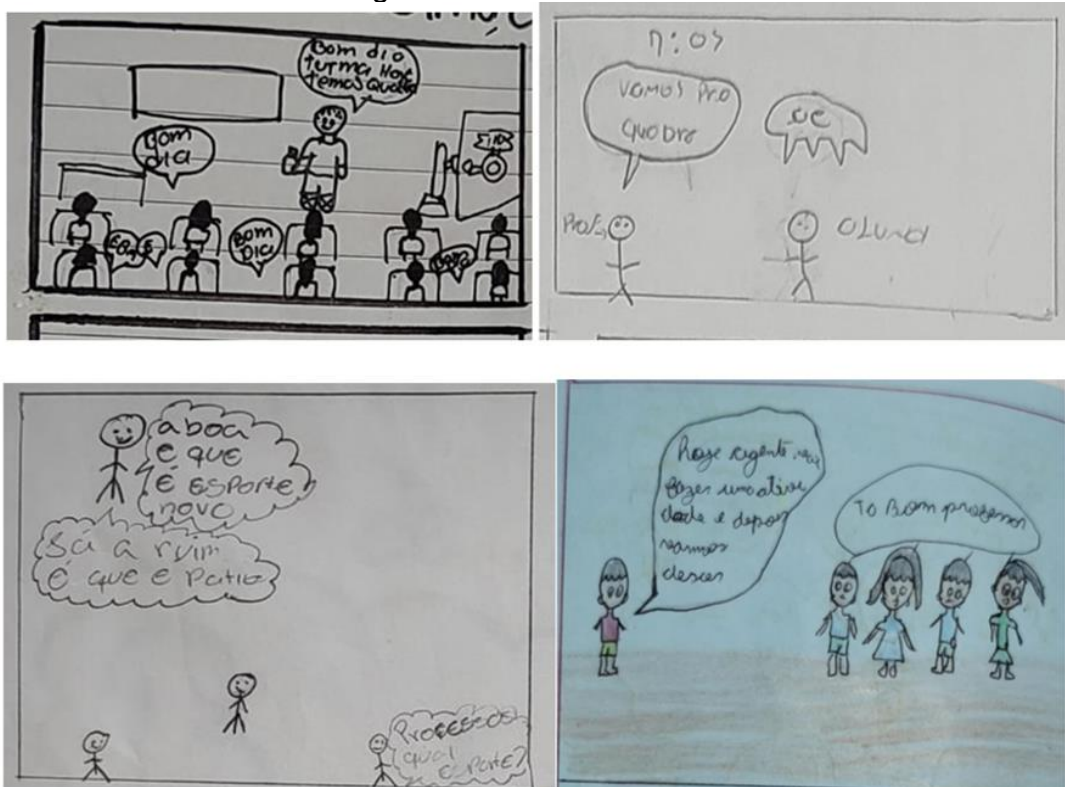
Figura 51 - Recorte HQ 27



Legenda: “O que vocês acharam sobre o badminton?”, “Muito bom professor, nunca vi esse esporte”, “O que vocês acharam da aula”, “Eu gostei”, “Eu não”, “Galera o que vocês acharam da aula?”, “Muito legal”, “Legal”, “Que bom que vocês gostaram”.
Fonte: Arquivo pessoal.

Outra característica presente em várias HQs é o hábito ao final da aula de perguntar aos alunos o que eles acharam da aula, com o objetivo de obter feedbacks sobre o conteúdo que foi trabalhado. Parece correto afirmar que o modo recorrente de representação deste momento da aula demonstra que os alunos percebem e já se habituaram com a possibilidade de falarem, comentarem e emitirem opiniões sobre as aulas com o professor.

Figura 52 - Recorte HQ 28



Legenda: “Bom dia turma hoje temos quadra”. “Bom dia”. “Bom dia”. “7:07”. “Prof: Vamos para quadra”. “Ue”. “A boa é que é esporte novo” “Já a ruim é que é pátio”. “Professor qual esporte?”. “Hoje agente vai fazer uma atividade e depois vamos descer”. “Tá bom professor”.

Fonte: Arquivo pessoal.

Essa sequência, retirada de diferentes HQs, me fez perceber que os alunos trouxeram como algo marcante no início de nossas aulas, o fato de que sempre início as aulas dizendo a eles em que local irá se passar nossa aula naquele. Esta é uma ação recorrente, realizada antes mesmo de dizer qual será a temática da aula. Dessa forma, talvez seja uma ação rotineira que possa rondar seus imaginários momentos antes da minha chegada para tentar adivinhar o espaço da aula de Educação Física.

Figura 53 - Recorte HQ 29



Fonte: Arquivo pessoal.

Nesses recortes, são apresentadas as diversas formas que os discentes usaram para me retratar, na maioria delas, a minha altura, muito superior à da maioria dos alunos, se destaca, demonstrando talvez que minha estatura (190 cm) chame atenção dos alunos ao ponto de ser algo marcante nas HQs.

Outro fator que é perceptível é minha vestimenta, uma vez que sempre sou retratado de bermudas, com corte de cabelo baixo ou careca, além do apito aparecer também em algumas produções. Sou retratado, na maior parte das vezes, com uma feição tranquila, calma e feliz, o que pode indiciar a maneira como os alunos percebem minha interação com eles.

Chama a atenção nas relações retratadas nas HQs é como minha ação se faz presente em termos de organização, explicação e direcionamento mais próximo nas HQs de badminton, onde sempre retrataram o fato da aula inicial de uma temática desconhecida, então nessas HQs a figura do professor aparece conduzindo e dando mais informações, para a compreensão de todos e entendimento da modalidade. Esta dimensão se faz menos presente nas HQs de jogos e brincadeiras, uma vez que são atividades que estavam sendo revisitadas e já eram de domínio dos estudantes.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como ponto inicial a busca por compreender potencialidades e limitações da utilização de histórias em quadrinhos como estratégia de avaliação no cenário da Educação Física Escolar. A intenção era contribuir para meu processo de formação, qualificando minha prática docente e seu processo avaliativo, buscando seu aperfeiçoamento.

O processo de estudo e pesquisa sobre avaliação, necessário para a criação e aplicação desse instrumento, foi fundamental para que eu refletisse sobre minha atuação como docente, além de considerar minhas vivências pessoais e o repertório que levo para a sala de aula.

Ao longo desta investigação, fui construindo uma visão mais ampla e refinada sobre a avaliação no contexto da Educação Física Escolar. Hoje, compreendo que esse processo avaliativo deve ter um caráter formativo e contínuo, alinhado às particularidades da área, com significado tanto para o professor quanto para os estudantes, sempre tendo uma intencionalidade que pode ser confirmada, ou ser surpreendida por algo que não se imaginava no início, mas que emergiu durante todo o processo.

O processo de avaliação também deve se moldar como um espaço em que os alunos possam expressar, com autonomia e pertencimento, aquilo que aprenderam e vivenciaram nas aulas. Além disso, deve servir como ferramenta para que todos os envolvidos no processo ensino e aprendizagem possam ter voz e se autoavaliar, rever trajetórias, repensar práticas e tomar decisões mais conscientes em relação ao desenvolvimento educacional.

Uma contribuição importante para esta pesquisa foi dada pela escola, que colaborou desde o início do processo, com a parte de documentação e diálogo com as famílias, sobretudo com os termos de participação de todos os envolvidos.

Os estudantes também colaboraram desde o início, quando a proposta foi feita, talvez o fato de que já trabalhava com essas turmas há dois anos e já havíamos pensado em outras possibilidades avaliativas para além das provas escritas em outros momentos, se mostraram prontos a colaborar.

Partindo para a conclusão desta pesquisa, acredito que a opção pela utilização de histórias em quadrinhos como uma ferramenta de avaliação em Educação Física escolar se alinha às características propostas pelo movimento

renovador da Educação Física Escolar, foi uma possibilidade de entender um pouco como aquelas unidades temáticas fizeram sentido para os alunos, dando voz para que se expressassem além do seu aprendizado, mas abordar suas reações dentro daquelas práticas, momentos de interação entre colegas e docente, como eles enxergaram a ação docente naquele contexto.

Apresentou indícios de como a organização das práticas foi entendida por eles, e deu a cada um a possibilidade de se expressar tendo como base sua vivência individual de todo aquele processo, além de respeitar o processo de organização dessas ideias e a maneira que cada um optou por retratar aqueles momentos de forma imagética, de acordo com a sua relação com o desenho, seja usando de uma persona imagética para guiar a história e as relações com o conteúdo, ou por optar em se autorretratar ao longo do processo.

A estratégia de utilização de HQs se mostrou eficaz em alguns quesitos que foram citados acima, mas ao mesmo tempo, exige do professor uma organização e uma demanda de tempo considerável para sua leitura e interpretação, uma vez que a grande maioria dos professores têm jornadas de trabalho duplas e até mesmo triplas. As HQs, geram um grande volume de produção e o fato de que cada aluno se expressar a sua maneira, faz com que a correção seja algo mais demorado, diferente de outras estratégias como por exemplo a prova de múltipla escolha, onde se tem um espelho de correção que agiliza o processo de correção.

As HQs aliada a outras estratégias de avaliação como narrativas, fotografias, portfólios podem enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, pois dá ao aluno uma certa autonomia que talvez não fique evidente em outras ferramentas de avaliação.

Percebo que o prazo curto dedicado à oficina devido aos processos de organização da pesquisa, me fez repensar que quando retornar à utilização desse processo, abordar a oficina talvez em mais encontros, para tentar passar por cada etapa com mais calma para depois partir para as produções.

Todo o processo que envolveu essa pesquisa, minha entrada no PROEF, os dois cursos de extensão em docência em quadrinhos me fez refletir sobre a minha prática, entender primeiro que a prática docente é um processo de formação constante que requer movimentos de avaliação, inquietação e reflexão sobre a docência e as relações com os alunos e com os saberes da Educação Física, atentou meus olhares para as relações presentes no cotidiano escolar, e como

essas relações atravessam sobretudo nossa disciplina, pelo seu caráter prático, relacional e interativo.

Acredito que finalizo esta etapa de formação almejando já a próxima, mesmo que sempre tivesse essa inquietação de fazer algo a mais, para contribuir no processo de formação dos alunos. Finalizo este processo como um professor diferente, mais crítico, mais questionador e que entende o processo de avaliar e reavaliar sua prática, como algo talvez até mais necessário do que avaliar os alunos em formação.

A participação no programa de mestrado, dialogou muito com o chão da escola, gerou inquietações, questionamentos sobre problemáticas da Educação Física escolar, tensionamentos necessários para a prática docente, que às vezes são suprimidos na rotina diária, corrida e desgastante da prática docente, sobretudo nas escolas públicas, o mestrado profissional me fez olhar, questionar como era minha prática docente e como eu poderia qualificá-la ainda mais.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA JÚNIOR, Admir Soares de. História em Quadrinhos e Educação Física escolar: essa relação “dá jogo”? **9ª Arte - Revista Brasileira de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos**. Dossiê da 7ª Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos, 2023. (No prelo).

ANTUNES JÚNIOR, Rogério Alves. **Percepções e sentimentos de estudantes na avaliação em educação física escolar**. Dissertação de Mestrado. Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF). Universidade Federal de Minas Gerais, 2020.

ARRUDA, Gabriel Augusto Viana. **Avaliação da aprendizagem na educação física escolar: desafios e possibilidades de utilização das histórias em quadrinhos**. 2024. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física. Mestrado em rede nacional ProEf campus da Universidade Federal de Minas Gerais) - Belo Horizonte, 2024. Versão apresentada à banca de dissertação.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Editora Peirópolis LTDA, 2017.

BRACHT, Valter. A prática pedagógica da Educação Física: conhecimento e especificidade. In: _____. **Educação Física & Ciência: cenas de um casamento (in)feliz**. 2. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2003. p. 41-56.

BRACHT, Valter. Cultura corporal, cultura de movimento ou cultura corporal de movimento? **Caderno CEDES**, Campinas, n. 62, p. 21–30, 2004.

BRATIFISCHE, Sandra A. Avaliação em educação física: um desafio. **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v.14, n.2, p 21-31, 2003.

CARVALHO, L. (1994). Avaliação das aprendizagens em Educação Física. **Boletim da Sociedade Portuguesa de Educação Física**, 10/11, pp. 135-151

CHICO, Márcia Tavares *et al.* Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos. **Cadernos UniFOA**, Volta Redonda, n. 43, p. 121-131, 2020.

EISNER, Will. **Arte sequencial**. Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1989.

GONZÁLES, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. Entre o “não mais” e o “ainda não”: pensando saídas do não-lugar da EF escolar I. **Cadernos de formação RBCE**, v. 1, n. 1, 2009.

LIMA, Larissa Pires de Sousa. **Práticas Avaliativas na Educação Física: saberes compartilhados por narrativas docentes**. Dissertação de Mestrado. Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF). Universidade Federal de Minas Gerais, 2023.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo, 1995.

MUANIS, F. Regimes de visibilidade nos quadrinhos documentais autobiográficos. In: SOARES, Rosana de Lima; SILVA, Gislene. **Emergências periféricas em práticas midiáticas**. Universidade de São Paulo. Escola de Comunicações e Artes, 2018. Disponível em: www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/259. Acesso em 29 junho. 2023.p. 156-183

MÜLLER, Arthur; NEIRA, Marcos Garcia. Avaliação e registro no currículo cultural da educação física. **Estudos em Avaliação Educacional**, v. 29, n. 72, p. 774-800, 2018.

OLIVEIRA, Jeferson Lessa. **Avaliação nas Aulas de Educação Física**: Práticas e produções cotidianas na escola. Dissertação de mestrado. Mestrado Profissional em Educação e Docência. Faculdade de Educação. Universidade Federal de Minas Gerais. 2019.

PENTEADO, H. D.; GARRIDO, E. (orgs.). **Pesquisa-ensino**: a comunicação escolar na formação do professor. 1 ed. São Paulo: Paulinas, 2010. 391 p.

PEREIRA, E. G. C.; FONTOURA, HA da. Oficinas de Histórias em Quadrinhos como recurso de avaliação. **Latin American Journal in Science Education**, v. 2, n. 22061, p. 1-14, 2015.

RAMOS, Paulo Eduardo. **A leitura dos quadrinhos**. Editora Contexto, 2010.

SALES Feitoza, M., Portilho Nicoletti, L., & Cardoso, V.D. Educação Física adaptada em quadrinhos: Um relato de experiência. **Revista da associação brasileira de atividade motora adaptada**, 2022.

SANTOS, Wagner dos *et al.* Avaliação na educação física escolar: reconhecendo a especificidade de um componente curricular. **Movimento**, v. 21, n. 1, p. 205-218, 2015.

SANTOS, Wagner dos *et al.* Avaliação na educação física escolar: analisando as experiências das crianças em três anos de escolarização. **Movimento**, v. 25, p. e25047, 2019.

SILVA, Josias Ferreira da. **Métodos de avaliação em Educação Física no ensino fundamental**. 2010. 245 p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, SP. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/274761>>. Acesso em: 04 jun. 2023. trabalho pedagógico. Campinas: Papirus, 2004.

SOUZA JUNIOR, Antonio Fernandes de *et al.* **Produção de narrativas digitais sobre os jogos olímpicos**: experiências com as histórias em quadrinhos. 2019.

SOUZA JÚNIOR, Marcílio. **O saber e o fazer pedagógicos da Educação Física na cultura escolar**: o que é um componente curricular? In: VI Congresso Espírito-Santense de Educação Física, 1999, Vitória. Anais [...]. Vitória: UFES, 1999.

TREVISAN, Kamila Isabel; GONZÁLEZ, Fernando Jaime; BORGES, Robson Machado. Histórias em quadrinhos como recurso metodológico: uma possibilidade nas aulas de educação física. **Movimento**, v. 26, 2021.

VIEIRA, Aline de Oliveira; FERREIRA NETO, Amarílio; SANTOS, Wagner dos. Práticas avaliativas indiciárias e os sentidos atribuídos ao aprender na educação física em nove anos de escolarização. **Humanidades & Inovação**, v. 7, n. 10, p. 200-217, 2020.

ANEXOS

ANEXO A - Termo de Autorização do Projeto

Mestrado Profissional em
Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DO PROJETO

Diretores

Belo Horizonte, 01 de março de 2024

Senhoras Diretoras Cisléia Rosa e Marlene Aurea de Souza Epifânio

Escola Municipal Dulce Viana de Assis Moreira,

Na condição de Mestrando no Curso de Pós-Graduação – Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional da UNESP – Polo UFMG – a partir da minha pesquisa intitulada *“Elaboração de Histórias em Quadrinhos: possibilidades de narrativas de si sobre aprendizagens nas aulas de Educação Física”* sob orientação de Admir Soares de Almeida Júnior, eu, Matheus Marques da Silva, venho por meio deste documento, solicitar-lhes autorização para desenvolver este projeto com 2 turmas, 801 e 802, do 8º ano do Ensino Fundamental, nos períodos entre março à novembro de 2024, no âmbito dessa Instituição dirigida por Vossas Senhorias, a respeito do qual transmito as seguintes informações e esclarecimentos.

OBJETIVOS DO PROJETO

- Descrever e analisar o desenvolvimento de uma estratégia avaliativa de registro narrativo com estudantes sobre as aulas de educação física na linguagem de história em quadrinhos.
- Identificar, descrever e analisar algumas das formas de avaliação utilizadas na prática do componente curricular Educação Física da escola;
- Identificar e analisar as possibilidades de utilização das histórias em quadrinhos como um instrumento de avaliação da aprendizagem dos estudantes;
- Identificar indícios das relações dos estudantes com os saberes da Educação Física presentes nas Histórias em Quadrinhos

Mestrado Profissional em
Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

PROCEDIMENTOS

A proposta é elaborar instrumentos e procedimentos de avaliação da aprendizagem, organizados e sistematizados relacionados à Educação Física escolar que tenham sentido e significado para os sujeitos envolvidos, a serem realizados durante as aulas. Sendo assim, a coleta dos dados acontecerá por meio de algumas etapas:

- Elaboração e desenvolvimento de uma oficina de quadrinhos com os alunos.
- Construção de histórias em quadrinhos, feitas pelos alunos, sobre as unidades temáticas trabalhadas nas aulas de Educação Física.

RISCOS:

Os estudantes ou seus responsáveis que não estiverem à vontade para participar da pesquisa podem se sentir pressionados a participar, bem como as crianças se sentirem constrangidas de terem suas avaliações expostas e mudarem de ideia sobre sua participação.

Sobre o primeiro, as famílias e as crianças serão constantemente lembradas que as propostas das aulas não mudarão por conta da pesquisa e, o segundo, assim como dito anteriormente, as crianças terão o direito de opinar se querem ou não que sua produção vá para a pesquisa, assim como, não participar mais do processo da mesma, tendo esses combinados lembrados, constantemente, pelo professor-pesquisador.

BENEFÍCIOS:

A partir da valorização das percepções e aprendizagens dos estudantes, esta pesquisa os colocará em foco, possibilitando que aprendam mais, de formas diferentes e ressignifiquem a Educação Física e sua forma de avaliação, através de uma avaliação da aprendizagem que faça sentido para os sujeitos avaliados. Isso poderá impactar positivamente a aprendizagem.

PARTICIPAÇÃO VOLUNTÁRIA

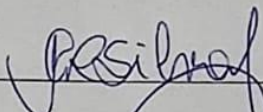
A participação dos estudantes neste estudo é *voluntária*, podendo encerrar-se por vontade dos participantes, a qualquer momento. Da mesma forma, Vossa Senhoria poderá retirar sua autorização a qualquer momento.

Mestrado Profissional em
Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

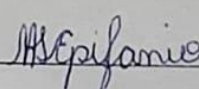
TERMO DE AUTORIZAÇÃO DO PROJETO

Pelo presente instrumento, nós, Cisléia Rosa da Silva e Marlene Aurea de Souza Epifânio, abaixo assinado, Diretoras da Escola Municipal Dulce Viana de Assis Moreira, após leitura da solicitação encaminhada pelo pesquisador Matheus Marques da Silva, ciente dos objetivos e procedimentos do Projeto da pesquisa *"Elaboração de Histórias em Quadrinhos: possibilidades de narrativas de si sobre aprendizagens nas aulas de Educação Física"*, não restando quaisquer dúvidas a respeito do lido e do explicado, firmo minha AUTORIZAÇÃO para que o mesmo seja desenvolvido no âmbito dessa Instituição, durante o período dos meses de junho à novembro de 2024. Fica claro que a qualquer momento, exceto quando a pesquisa estiver concluída, poderei retirar minha autorização, e que é garantido o anonimato das informações obtidas. Estou ciente de que os resultados serão tornados públicos em publicações e eventos científicos, e que o nome da Instituição poderá constar das publicações e apresentações dos resultados da pesquisa, apenas se eu assim o desejar, mediante meu prévio consentimento.

Santa Luzia, 09 de março de 2024.


Cisléia Rosa da Silva
Diretora Escolar
Aut. 084/2023 - Mat. 13383

RG. M. 4356 705


Marlene Aurea de S. Epifânio
Vice-Diretora
Matricula 32980

MARLENE AUREA DE SOUZA EPIFÂNIO

RG. M 3.415.460

ANEXO B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido da Pesquisa (TCLE)

Mestrado Profissional em
Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DO PROJETO

Mães, pais ou responsáveis pelos alunos

Santa Luzia, 03 de 04 de 2024.

Senhora/senhor mãe, pais ou responsável,

Venho por meio deste documento solicitar sua autorização para a participação voluntária do seu (sua) filho (a) ou menor pelo qual é responsável no Projeto de pesquisa, à ser iniciado em Março do ano de 2024 e desenvolvido pelo Mestrando **Matheus Marques da Silva**, intitulado: *“Elaboração de histórias em quadrinhos: Possibilidades de narrativas de si sobre aprendizagens nas aulas de Educação Física”*. Os objetivos desta investigação são: a) Descrever e analisar o desenvolvimento de uma estratégia avaliativa de registro narrativo com estudantes sobre as aulas de Educação Física na linguagem de história em quadrinhos; b) Identificar e analisar as possibilidades de utilização das histórias em quadrinhos como um instrumento de avaliação da aprendizagem dos estudantes; c) Identificar indícios das relações dos estudantes com os saberes da Educação Física presentes nas Histórias em Quadrinhos. No que diz respeito à identificação dos participantes, destaca-se a garantia de seu anonimato, em conformidade com os termos da Resolução Nº 510, DE 7 DE ABRIL DE 2016, do Conselho Nacional de Saúde. Ressalto que os participantes não terão qualquer tipo de despesa para participar da pesquisa e não receberão remuneração por sua participação. No que tange aos riscos da pesquisa, caso os responsáveis ou estudantes se sentirem constrangidos ou pressionados a participar, serão constantemente lembrados que sua participação é voluntária e que a mesma não influenciará nos processos de ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física, assim como, caso a exposição das produções dos estudantes gerem algum constrangimento para as mesmas, a pesquisa poderá ser suspensa, a qualquer momento, a pedido do participante, podendo retirar sua participação sem necessidade de justificativa. Os benefícios são: elaboração de uma proposta de avaliação da aprendizagem organizada e sistematizada, que tenha sentido e significado para os sujeitos do cotidiano da escola; os estudantes poderão desempenhar um papel de autonomia, autoria, e participação ativa durante seu processo educativo, a partir da valorização da participação e de seus registros; elaborar diferentes formas de avaliação da aprendizagem na e da Educação Física; ressignificar a prática

Mestrado Profissional em
Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

pedagógica, bem como o processo avaliativo nesta disciplina é extremamente relevante para compreender e avançar, positivamente, na prática avaliativa da Educação Física escolar; possibilitar um aprimoramento do fazer pedagógico do professor e da escola, impactando positivamente na aprendizagem dos estudantes. Caso haja maiores dúvidas sobre os processos éticos da pesquisa, deixo os contatos do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da UFMG:

- Endereço: AV. Presidente Antônio Carlos, 6627, Pampulha - Belo Horizonte - MG / Unidade Administrativa II - 2º Andar - Sala: 2005
- E-mail: coep@prpq.ufmg.br
- Telefone: 3409-4592
- Horários de atendimento: 9:00h às 11:00 e de 14:00h às 16:00h

Peço encarecidamente que leia com atenção as informações que seguem no “Termo de Consentimento Livre e Esclarecido” em anexo, antes de dar seu consentimento. Caso tenha qualquer dúvida, fique à vontade para entrar em contato com o pesquisador através do e-mail: gab_algusto@hotmail.com ou pelo telefone: (31) 995718803. Ou, ainda, pessoalmente, se preferir, tendo em vista que o pesquisador também é professor da instituição.

ADMIR SOARES DE ALMEIDA JUNIOR

(31) 99804-8017 / admir.almeidajunior@gmail.com

MATHEUS MARQUES DA SILVA

(31) 99422-8331 / matheusmarques0@hotmail.com

Mestrado Profissional em
Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título da pesquisa: "Elaboração de Histórias em Quadrinhos: possibilidades de narrativas de si sobre aprendizagens nas aulas de Educação Física"

Eu, Samantha Santos Mares, abaixo assinado, RG MG 15.151.938 (Órgão Emissor: SSP Estado: MG), autorizo o(a) aluno(a), ou menor Emilly Rihanny Mares de A. pelo qual sou responsável, a participar deste Projeto de pesquisa. Estou ciente de que a coleta de informações se dará por meio dos instrumentos e procedimentos de avaliação da aprendizagem realizados durante as aulas de Educação Física, sendo estes fotográficos, desenhos e gráficos. Estou ciente que a pesquisa tem riscos e benefícios.

Os registros de campo serão feitos em diálogo com a Escola Municipal Dulce Viana de Assis Moreira, onde os estudantes cursam os anos finais do Ensino Fundamental, e realizam as aulas de Educação Física, entre os meses de março a novembro de 2024. É do meu inteiro conhecimento que o trabalho será desenvolvido em caráter de pesquisa científica, logo, as informações obtidas poderão ser divulgadas sob a forma de dissertação, recurso educativo, artigos, apresentação de trabalhos em eventos, e/ou qualquer outro meio que se caracterize como científico. Em todas as formas de divulgação serão garantidos e preservados o sigilo e a privacidade em relação aos nomes dos participantes e responsáveis, bem como seus contatos e relações dentro e fora da instituição, e/ou outras informações que os identifique. Como responsável pela pessoa participante da pesquisa, entendo que tenho como garantia a total liberdade para recusar a participação de minha filha/ meu filho ou menor pelo qual sou responsável; e para retirar meu consentimento em qualquer fase da pesquisa, exceto quando estiver concluída. Em todas essas formas de garantia não haverá qualquer prejuízo para a minha pessoa nem para a pessoa participante, inclusive, não o prejudicando nas aulas de Educação Física.

Belo Horizonte, 04 de 04 de 2024.

Assinatura do responsável: Samantha Santos Mares

Telefone(s) para contato: 31.996884985

E-mail: santos_samantha2@hotmail.com

ANEXO C - Termo de Autorização de Uso de Imagem

Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Título da pesquisa: "Elaboração de Histórias em Quadrinhos: possibilidades de narrativas de si sobre aprendizagens nas aulas de Educação Física"

Eu Samantha Santos Mares
(nacionalidade) Brasileira, portador(a) do RG n.º MG.15.151.988, após assinar o TCLE e ter ciência dos riscos e benefícios da pesquisa, AUTORIZO sem qualquer ônus o uso da imagem de meu (minha) filho (a) Emily Rihanny Mares de Acevedo constante em fotos do professor e pesquisador Matheus Marques da Silva, a serem utilizadas com finalidade exclusivamente científica e educativa. A presente autorização abrangendo o uso da imagem de meu (minha) filho (a) nas fotos acima mencionadas é concedida à produção científica e de recursos educativos do professor a título gratuito. Por esta ser a expressão da minha vontade, sei que posso mudar de ideia durante o processo desenvolvimento da pesquisa até, que será concluída em 2025, tendo imagem de meu filho ou minha filha preservados e excluídos da pesquisa. Sei também que não poderei pedir esta mesma exclusão após a conclusão da pesquisa. Portanto declaro que autorizo o uso de imagem assim como acima descrito e assino a presente autorização em 02 (duas) vias de igual teor e forma.

Local e data: Santa Luzia 04 de abril de 2024
Assinatura: Samantha Santos Mares

Telefone para contato: (31) 996884985 (Obs.: Cada pessoa que aparecer nos registros fotográficos deverá assinar um termo como este).

ADMIR SOARES DE ALMEIDA JUNIOR

(31) 99804-8017 / admir.almeidajunior@gmail.com

MATHEUS MARQUES DA SILVA

(31) 99422-8331 / matheusmarques0@hotmail.com

ANEXO D - Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE)

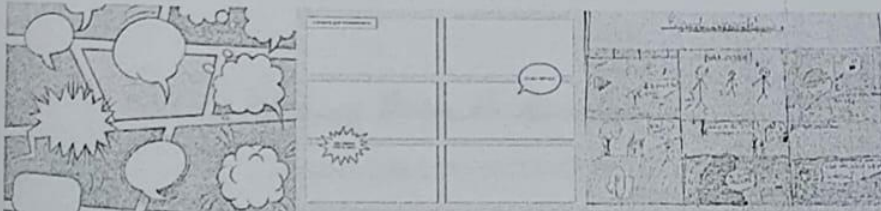
Mestrado Profissional em
Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

TALE – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido

As crianças

Olá estudantes,

Vocês estão sendo convidados a participar desta pesquisa, denominada: “*Elaboração de Histórias em Quadrinhos: possibilidades de narrativas de si sobre aprendizagens nas aulas de Educação Física*”. Esta pesquisa quer elaborar, com vocês, algumas formas de avaliar a aprendizagem nas aulas de Educação Física. Para conseguir isso, gostaria de utilizar quadrinhos (HQs), a partir das conversas, imagens, vídeos, fotografias e vivências nas aulas. Abaixo deixo exemplos de quadrinhos que estão relacionados à pesquisa:



Toda pesquisa tem riscos, ou coisas que a gente pode não gostar, como por exemplo: achar que será obrigado a participar da pesquisa, ou ter todos os registros que vocês produzirem sendo compartilhados com pessoas que vocês desconhecem, sem que vocês concordem. Para isso, é importante que fique claro que você só participará da pesquisa se quiser, é um direito seu e não terá nenhum problema se desistir, assim como, mesmo que estejam participando da pesquisa, a escolha das produções que irão para a pesquisa ou não, poderá ser feita junto com vocês. Será muito importante elaborar os quadrinhos e compartilhar o que vocês perceberam, sentiram, refletiram, aprenderam e vivenciaram na Educação Física. As avaliações acontecerão durante as aulas de nossa disciplina. A ideia é que ao final desta pesquisa seja construído um arquivo com suas produções, mas, a fim de proteger vocês, não será dito na pesquisa os seus nomes. Sendo assim, eu Samanta Santos Mares aceito participar desta pesquisa, entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir, e não será nenhum problema. Os pesquisadores tiraram minhas dúvidas e conversaram com os meus responsáveis.

Mestrado Profissional em
Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

ADMIR SOARES DE ALMEIDA JUNIOR

(31) 99804-8017 / admir.almeidajunior@gmail.com

MATHEUS MARQUES DA SILVA

(31) 99422-8331 / matheusmarques0@hotmail.com

Emilly Ribandy Marcus de Almeida

ASSINATURA DO ESTUDANTE

UFMG



ENTRE QUADRAS E QUADROS!



OFICINA DE QUADRINHOS SOBRE AS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

ED. 1. 2025

MATHEUS MARQUES

ENTRE QUADRAS E QUADROS!

MATHEUS MARQUES

**OFICINA DE QUADRINHOS SOBRE AS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA.**

1º EDIÇÃO.
BELO HORIZONTE, JULHO DE 2025

APRESENTAÇÃO

OLÁ! SEJA BEM-VINDA! SEJA BEM-VINDO!

SE VOCÊ CHEGOU ATÉ AQUI, PROVAVELMENTE É UM(A) PROFESSOR(A) DE EDUCAÇÃO FÍSICA, OU ALGUÉM QUE ESTEJA INTERESSADO EM ENTENDER O PROCESSO DA MINHA OFICINA DE QUADRINHOS.

ESSA OFICINA FAZ PARTE DA MINHA PESQUISA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA (PROEF) NA UFMG.

JÁ ESSA HQ É O PRODUTO DA MINHA PESQUISA, INTITULADA “ELABORAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: POSSIBILIDADES DE NARRATIVAS DE ESTUDANTES SOBRE APRENDIZAGENS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA”.

A OFICINA FOI DESENVOLVIDA COM MEUS ALUNOS DO OITAVO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DE UMA ESCOLA PÚBLICA, SITUADA NA CIDADE DE SANTA LUZIA, REGIÃO METROPOLITANA DE BELO HORIZONTE.

DURANTE O ANO DE 2024, USEI A PRODUÇÃO DE HQS COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO EM MINHAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA, NESSE PERÍODO, TRABALHEI COM AS UNIDADES TEMÁTICAS DA ED. FÍSICA E, AO TÉRMINO DO CONTEÚDO, OS ALUNOS PRODUZIAM HQS DAS AULAS VIVENCIADAS POR ELES.

EM MINHA DISSERTAÇÃO, ME APROFUNDO NAS ANÁLISES DAS HQS, AQUI ESTÁ SOMENTE A MANEIRA QUE TRABALHEI A OFICINA, ESPERO QUE ESSE MATERIAL INSPIRE MAIS PROFESSORES A TRABALHAREM COM A PRODUÇÃO DE HQS DENTRO DA ESCOLA.

POR FAVOR LEIA, COMPARTILHE E ME AJUDE A CIRCULAR ESSE MATERIAL. CONVIDO A TODAS AS PESSOAS QUE LEREM COMPARTILHAREM COMIGO SUAS IMPRESSÕES!

MATHEUSMARQUESSILVA88@GMAIL.COM

UM ABRAÇO!

MATHEUS MARQUES.



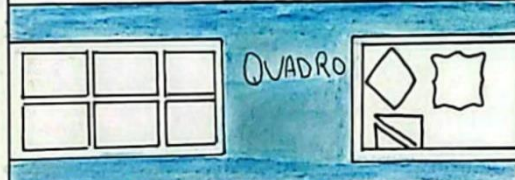
O PRIMEIRO PASSO QUE SUGIRO A VOCÊS, É VISITAR A BIBLIOTECA DE SUA ESCOLA E PEGAR TODOS OS TIPOS DE QUADRINHOS QUE ESTIVEREM DISPONÍVEIS, PARA USAR NA OFICINA.

MONTE UMA AULA EXPOSITIVA PARA OS ALUNOS, FALANDO DO QUE SÃO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SEUS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS.



APRESENTE A ELAS O QUE É O QUADRO NOS QUADRINHOS. QUADRO É AQUELE ESPAÇO, ONDE FICA O DESENHO NAS HQS, LEMBRE DE DIZER TAMBÉM, QUE O QUADRO PODE TER O FORMATO QUE O AUTOR QUISER, E MOSTRE EXEMPLOS DE QUADROS EM FORMATOS DIFERENTES.

EXPLIQUE TAMBÉM SOBRE O REQUADRO. O REQUADRO NADA MAIS É DO QUE A MARGEM QUE FECHA O QUADRO. FALE TAMBÉM QUE O ESPAÇO QUE EXISTE ENTRE OS REQUADROS, SE CHAMA SARJETA.



APRESENTE AOS ALUNOS OS BALÕES SEUS ESTILOS E SUAS DIFERENÇAS.



AS ONOMATOPÉIAS SÃO DESENHOS QUE REPRESENTAM DIFERENTES SOMS DENTRO DE UMA HQ. E ASSIM VÁ PASSANDO POR TODOS OS ELEMENTOS IMPORTANTES DAS HQ'S



PODEMOS SABER SE O PERSONAGEM ESTÁ FALANDO PARA TODOS, OU SOMENTE PENSANDO, OU ATÉ MESMO GRITANDO, TUDO ISSO É PERCEBIDO PELO FORMATO DO BALÃO.

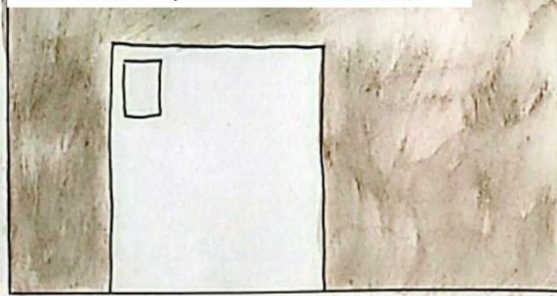
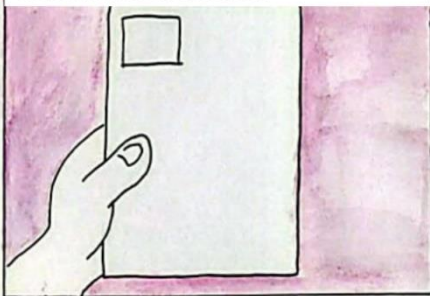


DISTRIBUA PARA OS ALUNOS O "RECORDATÓRIO DOS QUADRINHOS" QUE ESTÁ NO FIM DESSA HQ



PROVIDENCIE UMA FOLHA COM SOMENTE UM QUADRO, E PEÇA PARA QUE CRIEM UMA TIRINHA DE POUCOS QUADROS, SOBRE ALGUM MOMENTO DA ROTINA ESCOLAR, OU JÁ SOBRE ALGO RELACIONADA AS AULAS DE ED. FÍSICA.

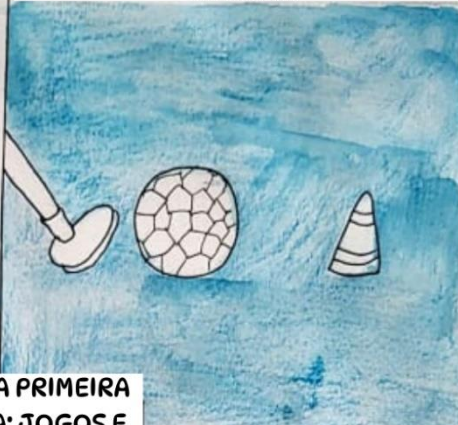
A FOLHA COM SOMENTE UM QUADRO, É INTENCIONAL PARA OS ALUNOS ESCOLHEREM O TAMANHO E FORMATOS DOS DEMAIS QUADROS DE ACORDO COM O OBJETIVO PRETENDIDO POR ELES. ISSO DEVE SER REFORÇADO NESSE MOMENTO DA OFICINA.



COMEÇAMOS COM ROUBA BANDEIRA...



SEGUIMOS PARA O DERRUBA CONES...



FOMOS PARA NOSSA PRIMEIRA
UNIDADE TEMÁTICA: JOGOS E
BRINCADEIRAS.

AO INÍCIO DA UNIDADE TEMÁTICA, FOI DITO AOS ALUNOS PARA OBSERVAREM, A MANEIRA QUE ORGANIZAMOS OS JOGOS.

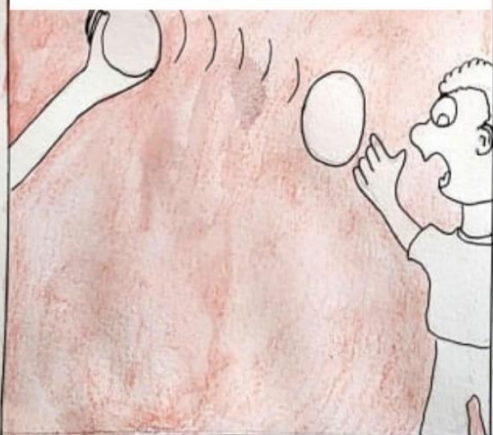
A MONTAGEM DAS EQUIPES, OS MATERIAIS UTILIZADOS, REGRAS ADAPTADAS QUANDO NECESSÁRIO E QUALQUER OUTRO FATO OCORRIDO QUE POSSA CHAMAR SUAS ATENÇÕES



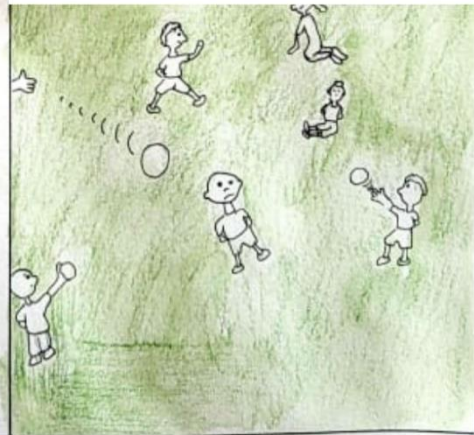
AO TÉRMINO DAS AULAS DE JOGOS E BRINCADEIRAS, OS ALUNOS FORAM DESAFIADOS A ESCOLHER UMA DESSAS AULAS PARA RETRATAR EM FORMA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS.

FOI DADO UM PRAZO PARA OS ALUNOS MONTAREM SUAS HQS, APÓS A ENTREGA DA PRIMEIRA HQ, FIZEMOS UMA RODA DE CONVERSA, SOBRE O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DESSA HQ. PARA SANAR ALGUMAS DÚVIDAS E CAMINHAMOS PARA A UNIDADE TEMÁTICA DE BADMINTON, ONDE REPETIMOS O PROCESSO DE PASSAR PELAS AULAS SOBRE A MODALIDADE E POSTERIORMENTE A CONSTRUÇÃO DE UMA HQ SOBRE ESSE PROCESSO.

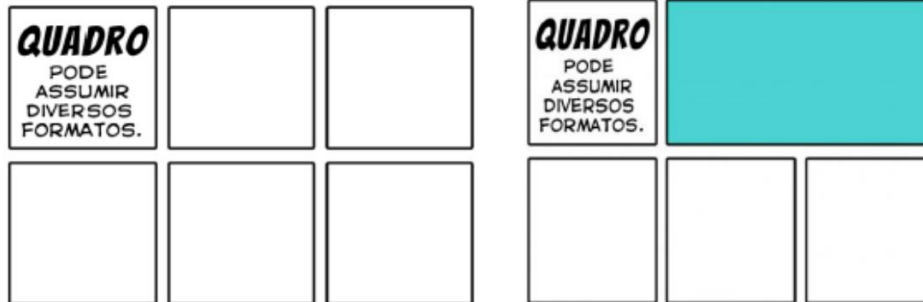
E TAMBÉM VIVENCIAMOS A QUEIMADA TRADICIONAL...



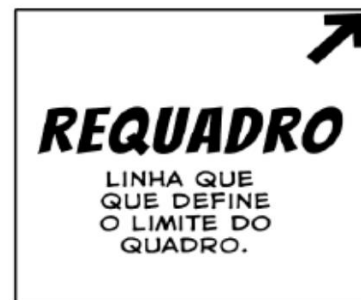
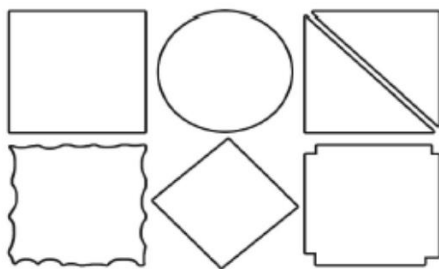
E UMA DE SUAS VARIAÇÕES, A QUEIMADA MALUCA.



RECORDATÓRIO DOS QUADRINHOS



Quadro é o espaço onde fica o desenho e pode ter diversos formatos, requadro é a linha de margem do quadro.



Recordatório ou legenda é onde o narrador aparece falando na história, geralmente fica na parte de cima, mas pode aparecer em qualquer espaço.



RECORDATÓRIO DOS QUADRINHOS

Balões

Os balões são utilizados, para expressar as falas dos personagens e seu formato pode significar diferentes entonações e expressões dos personagens.

Tipos de Balões

 <p>Oii Como vai?</p>	 <p>Onde ele está?</p>	 <p>Cadê o livro?</p>	 <p>Socorro!!</p>	 <p>Bom dia, professor!</p>	 <p>O personagem teve uma idéia.</p>
A fala do personagem.	O cochicho do personagem.	O pensamento do personagem.	O grito do personagem.	A fala de mais de um personagem.	O personagem teve uma idéia.
 <p>O personagem está com dúvidas.</p>	 <p>O personagem está admirado.</p>	 <p>O personagem não consegue se expressar.</p>	 <p>O personagem está choroso, triste.</p>	 <p>O personagem está cantando.</p>	 <p>O personagem está zangado.</p>

Onomatopias são palavras usadas para expressar sons nos quadrinhos.



