

O USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA PROPOSTA INOVADORA

THE USE OF COMICS IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION CLASSES: AN INNOVATIVE PROPOSAL

EL USO DEL CÓMIC EN LAS CLASES ESCOLARES DE EDUCACIÓN FÍSICA: UNA PROPUESTA INNOVADORA

Ângelo Bezerra de Queiroz Rocha¹

Esmirna Silva Rezende Machado²

Hudday Mendes da Silva³

¹ Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. E-mail: angellorocha@yahoo.com.br, Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6445468708275365>.

² Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, E-mail: esmirnarezende@hotmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3827389615864239>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-7069-0743>.

³ Doutor em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, E-mail: hudday.mendes@urca.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6378381829037997>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-1492-2404>.

RESUMO

O artigo relata uma experiência pedagógica que utilizou histórias em quadrinhos (HQs) nas aulas de Educação Física com alunos do 9º ano, incluindo estudantes com deficiência. A proposta integrou linguagem visual e práticas corporais por meio da criação de uma fotonovela sobre o voleibol. A metodologia foi descritiva e qualitativa, com oito aulas divididas entre roteiro, produção de imagens e edição. A discussão revelou que os alunos participaram ativamente, desenvolveram pensamento crítico, ampliaram o repertório midiático e refletiram sobre inclusão. Os resultados mostraram maior engajamento nas atividades e fortalecimento de aprendizagens significativas. As considerações finais destacam que as HQs são uma ferramenta eficaz e inclusiva, capazes de enriquecer o ensino da Educação Física e promover integração entre linguagens e disciplinas.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em quadrinhos, Inclusão, Voleibol, Ensino interdisciplinar.

ABSTRACT

The article reports on a pedagogical experiment that used comic books in physical education classes with ninth-grade students, including students with disabilities. The proposal integrated visual language and physical practices through the creation of a photo novel about volleyball. The methodology was descriptive and qualitative, with eight classes divided between scriptwriting, image production, and editing. The discussion revealed that students participated actively, developed critical thinking, expanded their media repertoire, and reflected on inclusion. The results showed greater engagement in activities and strengthening of meaningful learning. The final considerations highlight that comics are an effective and inclusive tool, capable of enriching Physical Education teaching and promoting integration between languages and disciplines.

KEYWORDS: Comic books, Inclusion, Volleyball, Interdisciplinary teaching.

RESUMEN

Este artículo relata una experiencia pedagógica que utilizó cómics en clases de Educación Física con estudiantes de 9.º grado, incluyendo estudiantes con discapacidad. La propuesta integró el lenguaje visual y las prácticas corporales mediante la creación de una fotonovela sobre voleibol. La metodología fue descriptiva y cualitativa, con ocho clases divididas entre guion, producción de imágenes y edición. La discusión reveló que los estudiantes participaron activamente, desarrollaron el pensamiento crítico, ampliaron su repertorio mediático y reflexionaron sobre la inclusión. Los resultados mostraron una mayor participación en las actividades y el fortalecimiento del aprendizaje significativo. Las consideraciones finales destacan que los cómics son una herramienta eficaz e inclusiva, capaz de enriquecer la enseñanza de la Educación Física y promover la integración entre lenguajes y disciplinas.

PALABRAS CLAVE: Cómics, Inclusión, Voleibol, Enseñanza interdisciplinaria.

INTRODUÇÃO

A Educação Física, historicamente marcada pelo uso de materiais tradicionais como bolas, arcos e cordas, mantém esses recursos como essenciais em suas práticas pedagógicas. No entanto, a inclusão das tecnologias da informação e comunicação (TICs) nas aulas poderia fortalecer a conexão entre o conteúdo curricular e o contexto cultural de crianças e adolescentes, que, desde cedo, têm contato com os avanços tecnológicos (ARAUJO; BATISTA; OLIVEIRA, 2016).

As histórias em quadrinhos, como ferramenta pedagógica, representam uma possibilidade eficaz para a compreensão de conteúdos temáticos da Educação Física. Embora essa abordagem seja viável e importante, ainda é pouco explorada pelos professores, possivelmente pela falta de familiaridade com seu uso em sala de aula. Conforme Santos (2001), a combinação de texto e imagem nas histórias em quadrinhos, quando bem aplicada, pode ser um excelente recurso didático, facilitando a compreensão de conceitos que poderiam permanecer abstratos se apresentados apenas por meio de palavras.

A utilização das HQs pode ser vista em diversas formas no ambiente escolar, se tornando um instrumento riquíssimo no processo de leitura, sendo muito eficaz nas mais diversas disciplinas e atividades, ainda mais no que se refere à Educação Física. Nesse contexto, Nogueira (2007) nos diz que, as HQ promovem a interdisciplinaridade entre os conteúdos curriculares, auxiliando na prática de leitura, no teatro e na música, além de colaborar para o processo de alfabetização.

Embora as HQs tenham sido rejeitadas por pais, professores e bibliotecários num dado momento, há de concordar que elas trazem diversos benefícios, principalmente no que se refere ao incentivo à leitura, garantindo a sua presença no ambiente escolar. Sendo assim, segundo Vergueiro (2006, p.21), “no Brasil [...] o emprego das histórias em quadrinhos já é reconhecido pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN).

Partindo da ideia de que as histórias em quadrinhos são um tipo de mídia impressa, ela só terá relevância se soubermos administrá-la como instrumento metodológico, enfatizando os objetos estudados. Sobre isso, Bévort e Belloni (2009) compartilham que é importante considerar esta integração na perspectiva da mídia-educação, quanto ao objeto de estudo e ferramentas pedagógicas e que somente assim, a escola pode atingir a missão de formar novas gerações com apropriações críticas e criativas das mídias. Significando um ensinar e um

aprender através das TICs por meio da participação e expressão de suas próprias opiniões, saberes e criatividade.

Dessa forma, uma abordagem que considere a junção dessas duas dimensões ao mesmo tempo, poderá dar conta da complexidade do problema e promover uma apropriação ativa e criativa das tecnologias pelo professor e pelo aluno.

Diante do exposto, **como os alunos conseguem expressar os seus entendimentos de maneira aprofundada sobre o esporte voleibol utilizando as histórias em quadrinhos?**

O objetivo deste estudo é descrever o procedimento metodológico aplicado a uma turma do 9º ano do ensino Fundamental II, na qual utilizou-se as histórias em quadrinhos como ferramenta na construção de uma narrativa relacionada ao conteúdo temático do voleibol.

O presente estudo justifica-se pelo incentivo dado à interdisciplinaridade e da transversalidade, princípios respaldados tanto pelos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (BRASIL, 1997) quanto mais recentemente pela BNCC (BRASIL, 2017). Ambos os documentos enfatizam o valor das histórias em quadrinhos como ferramenta recomendada para estimular a leitura, possibilitando que o professor incorpore esse gênero literário no seu fazer pedagógico, trabalhando as diversas linguagens.

METODOLOGIA

Surgindo de um relato de experiência de um professor, utilizando as histórias em quadrinhos (HQs) nas aulas de Educação Física escolar. O texto é de caráter descritivo com enfoque qualitativo, evidenciando um determinado contexto ao qual procurou-se desenvolver vários procedimentos com o grupo estudado para buscar explicações e interpretações (GIL, 2002).

A mediação da prática pedagógica aconteceu na Escola Estadual Dom José Adelino Dantas (1ª Direc), situada na Zona Norte do município de Natal/RN, no 9º ano do ensino Fundamental II - Anos Finais, com uma turma mista, composta por trinta e seis adolescentes, entre treze e quinze anos de idade. Vale destacar que, seis desses alunos são deficientes.

Diante da perspectiva de envolver a Educação Física, as Histórias em Quadrinhos (HQs) e a inclusão em sala de aula, a incumbência se deu numa produção de uma fotonovela, com o conteúdo temático do voleibol, englobando também aspectos sociais da comunidade escolar, com um enfoque especial nos alunos com deficiências, e por meio dessa possibilidade de aplicação das HQs em sala de aula, ela servir como instrumento avaliativo no que diz respeito aos posicionamentos críticos e criativos dos alunos. Segundo Xavier (2015), a mistura da

imagem com o texto se torna um benefício para o professor, pois oferecem uma diversidade de recursos semióticos que facilitam não apenas o processo de desenvolvimento cognitivo, mas também desenvolver e estimular a capacidade das artes, não isentando a sua eficácia para a educação.

O planejamento das aulas, se deu por intermédio de um novo método de ensino nas aulas de Educação Física escolar, utilizando-se de novas linguagens (histórias em quadrinhos), distribuídas em oito aulas de cinquenta minutos cada. Na sequência consta a descrição da especificidade de cada aula.

Na primeira aula, utilizou-se de uma abordagem inicial com uma introdução, apresentando a proposta do projeto, evidenciando a fotonovela e como construí-la. Dividindo-se a turma em grupos, com suas habilidades específicas: 1º grupo (roteiro); 2º grupo (fotografias e cenários); 3º grupo (edição e diagramação). Em relação a segunda aula (de campo na gibiteca – 1º, 2º e 3º grupo), oportunizou-se que os alunos conhecessem a gibiteca e destacamos a importância das HQs no âmbito escolar.

Na terceira aula, sobre o conteúdo temático voleibol (1º e 2º grupo, os alunos começaram a organizar o roteiro para construção da fotonovela. Na quarta aula, adaptada com o conteúdo temático voleibol (1º e 2º grupo), realizou-se uma aula lúdica na sala multifuncional, utilizando o jogo da memória. Na quinta aula, realizada na sala de informática (3º grupo): introduzindo conhecimentos sobre o funcionamento do dispositivo digital com os alunos responsáveis pela edição de imagem. Na sexta aula, tivemos orientação dos grupos 1 e 2: revisando o roteiro e as imagens. Na sétima aula, tivemos a orientação com grupo 3: revisando edição. E na última aula (oitava aula), finalizamos o produto com o grupo 3: revisando a edição e diagramação.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

De início, houve uma conversa sobre a proposta do projeto com as HQs. Durante a aula, foram realizados questionamentos entre o professor e os alunos. Foram elas: Quem já leu revistinha em quadrinhos? Quem gosta de ler HQs? Qual(is) as historinhas que eles mais gostavam de ler e o porquê? Onde eles costumavam ver esse tipo de mídia? O que eles entendiam sobre os quadrinhos entre outras. Foi perceptível que entre eles, já havia uma certa familiaridade com as histórias em quadrinhos. Alguns alunos relataram que liam na biblioteca da escola, outros liam em casa, e até mesmo pelos dispositivos digitais. Que gostavam de ler gibis porque é mais fácil compreender por meio das imagens.

Em relação a roda de conversa, entendemos que ao dialogar e trocar evidências, com a capacidade de saber falar e ouvir, conseguimos alcançar a ligação entre o fazer, o fazer, o conviver e o ser dos nossos alunos (DARIDO; RANGEL, 2011). Ao investigar essas informações, convidamos os alunos a conhecerem o universo das HQs, propondo um novo desafio: construir uma fotonovela com o conteúdo temático do voleibol.

Por meio disso, foi realizada uma aula expositiva, explanando a construção de uma fotonovela, desde o conceito, a realização do roteiro, dos planos fotográficos (ângulos), do cenário e dos atores que irão compor essa narrativa. De acordo com Brandão (2018), existem diversos tipos de quadrinhos: as tirinhas; as revistinhas em quadrinhos; as charges; os *cartons*; as páginas dominicais; os álbuns; os *graphic novels*; os fanzines; as *webcomics* e a fotonovela. Ao término da aula e já com o tipo de HQs determinado, foram distribuídos os grupos com as respectivas responsabilidades: 1º grupo (roteiro); 2º grupo (fotografias e cenários) e o 3º grupo (edição e diagramação). Feito isso, foi criado um termo de consentimento pela instituição de ensino, pedindo aos pais e/ou responsáveis a autorização de imagens desses alunos, alegando que estes servirão apenas para uso pedagógico.

Figura 1 - Professor de Educação Física orientando os alunos na elaboração da fotonovela.



Foto: os autores

Em seguida realizamos uma aula de campo na Gibiteca Potiguar do Centro de Estudos e Biblioteca Escolar Prof. Américo de Oliveira Costa (CEBE)⁴, com o apoio da gestão escolar e do coordenador da gibiteca, o professor Luiz Élon Dantas. Ele que mediou o tema, explicando o que seriam as histórias em quadrinhos, narrando desde as características delas, entre outros pontos importantes das HQs. Foi um momento oportuno para os alunos conhecerem esse espaço riquíssimo para aquisição de novas aprendizagens e que está bem próximo da escola. Vergueiro (2009), nos diz que os alunos do ensino Fundamental – Anos Finais, se incluem mais à sociedade que os cercam, sendo capazes de diferenciar e comparar os níveis que

⁴ <https://bibliotecaprofamerico.blogspot.com/2022/07/adelino-dantas-visita-gibiteca-potiguar.html#more>

correspondem os espaços: local, regional, nacional e internacional, tendo a consciência de permanecerem num mundo mais amplo, ultrapassando os muros das suas casas e escolas.

De acordo com Vergueiro (2006, p.28), “o processo de socialização se amplia, com a inserção em grupos de interesse e a diferenciação entre os sexos. Têm a capacidade de identificar detalhes das obras de quadrinhos e conseguem fazer correlações entre eles e sua realidade social.”

Sobre isso, os alunos perceberam que esse espaço riquíssimo está presente em sua região e que pode ser explorado pela comunidade sem custo algum. Muitos deles usam essa biblioteca para pesquisarem os trabalhos escolares, para fazer cursos e até mesmo se envolverem em eventos culturais ofertados nessa instituição.

Figura 2 - Professor Élson, explicando a importância das HQs para os alunos.



Foto: os autores

Esse momento serviu para alicerçar o trabalho em andamento com o conteúdo da Educação Física escolar: Esporte (Voleibol) integrados às HQs (fotonovela).

Ao visitarmos a Gibiteca, foi possível perceber a aproximação dos alunos com esse tipo de mídia, e à medida que o professor dialogava sobre as HQs, eles faziam questionamentos. Alguns alunos narraram que conheciam os super-heróis através de desenhos animados, outros por meio de filmes (cinema) e que acharam legal ter um espaço como a gibiteca bem próximo de casa. Isso corrobora com a ideia de Vergueiro (2006), que na apropriação da linguagem, destacamos o cinema como o veículo de comunicação que mais emprestou os recursos linguísticos às HQs, ou seja, sempre estiverem interligados, tanto nas questões históricas, oriundas de uma mesma época, como também na escolha do público.

No entanto, um aluno com autismo, apresentou durante o encontro, uma de suas criações por meio de um dispositivo digital, dizendo que era de costume ler historinhas em quadrinhos e produzir desenhos. Esse diálogo corrobora com o pensamento freiriano, em que: “a leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele” (FREIRE, 1982, p. 9).

Figura 3 - Aluno com autismo mostrando sua arte visual por meio de dispositivo digital.



Foto: os autores

No debate pedagógico, o uso contínuo da expressão “leitura” se refere a uma metáfora, onde o significado atribuído a essa palavra, implica nas observações e vivências pessoais, ou seja, é a leitura que os sujeitos fazem sobre as coisas que estão a sua volta, de como elas surgem e são processadas, absorvendo-a como proporcional de leitura extensa, aberta, continuamente fidedigna e realista (FREIRE, 1982).

Partindo desse pressuposto, na terceira aula, os alunos já começaram a colocar em prática tudo o que foi discutido anteriormente sobre as HQs. Em diálogo com as práticas corporais, nesse terceiro momento, o professor apresentou em sala de aula o conteúdo esporte: voleibol, como tema introdutório para o processo de construção da fotonovela. De acordo com a BNCC:

A Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Nessa concepção, o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se limita a um deslocamento espaço-temporal de um segmento corporal ou de um corpo todo (BRASIL, 2017, p.213).

Diante das práticas corporais, o conteúdo dos esportes, é uma das seis unidades temáticas propostas pela BNCC e são discutidas no decorrer do Ensino Fundamental. Vale salientar que a ordem exposta pelo documento, não se refere a algo universal, uma vez que aponta possibilidades para o trabalho da Educação Física escolar conforme as manifestações culturais atribuídas ao logo dos tempos (BRASIL, 2017).

À medida que a aula estava sendo conduzida, os roteiristas já traçavam a ideia de uma possível cena e já dialogavam com o grupo responsável pelas fotografias e cenários. Esse grupo registravam os momentos importantes descritos no enredo, desde os respectivos protagonistas, bem como dos ambientes selecionados nos diversos espaços da instituição escolar. Todo esse processo foi mediado pelo professor.

A narrativa por intermédio da fotonovela foi pensada por ser um tipo de quadrinho envolvente, com técnicas simples e de fácil linguagem. Apesar da semelhança com as das revistinhas em quadrinhos, existem algumas diferenças entre elas, nos quais podemos destacar: a imagem visual fotográfica, sendo os alunos, atores do enredo; a utilização dos requadros; dos recordatórios; das calhas; dos tipos de balões e das onomatopeias.

Segundo Vergueiro (2006), existem inúmeras possibilidades de envolver as HQs em sala de aula como forma de comunicação, oportunizando os alunos a diversificar os meios de informação, envolvendo a linguagem gráfica às linguagens oral e escrita, conforme o seu uso. Os diversos recursos da linguagem dos quadrinhos, tais como: os balões, as onomatopeias, os planos usados pelos desenhistas, permitem aos alunos novas formas de se comunicarem, colaborando no seu envolvimento familiar e coletivo.

Figura 4 - Aluna registrando a aula prática do voleibol.



Foto: os autores

Contudo, houve a princípio um questionamento por parte dos alunos. **Como incluir os alunos com deficiências nesse processo? Eles terão alguma aula diferenciada?**

Há uma proposta da Inclusão nas aulas de Educação Física para a aquisição do conhecimento específico, possibilitando reflexões acerca de questões ligadas ao corpo e ao movimento de forma mais organizada. A Educação Física deve proporcionar ao aluno, uma investigação crítica sobre a cultura corporal de movimento, assim como diferenciar, compreender e renovar esta cultura (BETTI; ZULIANI; BETTI, 2002).

A escola, reconhecida pelo atendimento a uma ampla demanda de alunos com diferentes deficiências, dispõe de uma sala de apoio para aqueles que necessitam de um acompanhamento especializado. Visando promover a inclusão, o professor organizou uma aula adaptada com o intuito de aproximar os demais alunos desse espaço e sensibilizá-los sobre sua importância para o atendimento de estudantes com deficiência, tanto no âmbito escolar quanto comunitário.

A princípio, conversou-se com a responsável da sala sobre a possibilidade de uma aula teórica adaptada, e foi daí que veio a quarta aula, diferenciada. Essa sala existe na escola e muitos desconhecem quais os benefícios ela traz para a comunidade escolar. Sendo assim, serviu como um ponto a ser destacado por eles, acerca da funcionalidade desse ambiente e poder incluir nas suas narrativas.

Refletindo sobre algo inovador, o professor criou um personagem fictício: o *Super A*⁵, para tratar do conteúdo temático: voleibol de forma lúdica. Ele incorporou o personagem e reuniu todos os alunos dos 9º anos na sala multifuncional, e ministrou o conteúdo por meio do jogo da memória. Segundo Weshenfelder (2022), os super-heróis incentivam as crianças a terem coragem, propondo desafios nos que diz respeito aos medos; na defesa dos mais fracos e na própria defesa dos seus ideais entre outros.

Sendo assim, os alunos participaram como protagonistas nas fotografias, aprendendo o conteúdo, tanto na teoria, como na prática. Esse momento também fazia parte do enredo e sendo registrado por meio de fotos e vídeos. Os alunos responsáveis pelo roteiro, entrevistaram também a responsável dessa sala, obtendo respostas sobre a importância dela para a comunidade escolar.

Figura 5 e 6 - Professor de Educação Física, vestido do personagem Super A, ministrando aula sobre o conteúdo: voleibol na sala Multifuncional e os alunos interagindo.



Foto: os autores

Todos os alunos, incluindo os com deficiência, participavam como protagonistas em todos os momentos do trabalho, unindo a teoria à prática do conteúdo voleibol, sendo inquestionável as diferenças entre os alunos. Daolio (2005) argumenta que, as aulas de Educação Física devem considerar essa diversidade, visto que a humanidade é diferente, e assim os alunos tomarem posse de seu conhecimento. Brasil (2017) nos diz que, é preciso destacar a importância da Educação Física nas mais diversas possibilidades de atuação, tendo em vista

⁵ Personagem fictício criado para tratar os conteúdos temáticos de Educação Física escolar. Registro do personagem: <https://www.registrobeobras.com/index.php> desde 20-07- 2022:13:52 GMT - Registro: 113394356

que enriquece a vivência das crianças, jovens e adultos no processo educacional básico, proporcionando o acesso amplo do universo cultural, compreendido nos saberes corporais, experiências estéticas, emotivas, lúdicas e agonistas, que se incluem, mas não se limitam, à racionalidade específica dos saberes científicos que, frequentemente norteiam os fazeres pedagógicos na escola. “Experimentar e analisar as diferentes formas de expressão que não se alicerçam apenas nessa racionalidade é uma das potencialidades desse componente na Educação Básica”. (BRASIL, 2017, p. 213). Pensando além dessa vivência, a experiência concreta dos alunos por meio das práticas corporais faz com que eles se envolvam de maneira autônoma, seja no aspecto do lazer ou saúde.

Figura 7 - Alunos com deficiências inseridos nas fotografias durante a construção da fotonovela.



Fotos: os autores

A quinta aula, aconteceu na sala de informática, com os alunos responsáveis pela edição. O professor os instruiu no manuseio do *software* de edição de imagens escolhido: o *Photoshop*⁶. Esse programa foi selecionado por eles, visto que eles já tinham um certo conhecimento de como manuseá-lo e o professor reforçou para a conclusão do produto. E assim eles foram montando os balões de fala nas imagens, incluindo todo o enredo, até chegar na confecção da fotonovela. Para Fantin (2008), a mídia-educação deve ser compreendida a partir da possibilidade de educar para/sobre as mídias, com as mídias e através dela, utilizando-se de uma abordagem crítica, instrumental e expressivo-produtiva.

O envolvimento dos alunos por meio das mídias, fazem com que eles se sintam integrados nessa era digital informativa, que perpassam os muros da escola, expondo os seus entendimentos e compartilhando informações que servirão para novas aprendizagens, não apenas no que diz respeito ao manuseio desses aparatos tecnológicos digitais, mas no próprio entendimento de mundo.

⁶ O *Photoshop* é um *software* da multinacional americana Adobe Inc. usado para edição de imagens, criação de arte digital, design gráfico e animações.

Figura 8 - Professor instruindo o aluno na edição de imagens por meio do *Photoshop*.



Foto: os autores

Para que a fotonovela aconteça, se faz necessário pensar em sua estruturação. Refletir sobre a produção do roteiro, apropriar-se de outros recursos midiáticos, tais como o manuseio do aparelho celular para fotografar em diferentes planos, refletir sobre os diferentes ambientes (cenários), o figurino, os atores, a relação da imagem com o tema proposto, como também no uso de um *software* para a edição das imagens e confecção da fotonovela. Sabemos o quanto é difícil trabalhar com o uso das mídias e tecnologias nas escolas públicas. Muitas vezes por desconhecimento do professor e até mesmo pelo interesse deles, como também pelas próprias instituições, que não oferecem de forma confortável esses aparatos.

De acordo com Bévort e Belloni (2009), numa visão conceitual, o que mais se evidencia é o envolvimento destes equipamentos técnicos aos métodos educacionais e comunicacionais, que no mundo de hoje, tendem a serem desiguais. Sendo alta e rápida nos processos de comunicação para a apropriação das novas tecnologias, no que diz respeito a utilização de mercado midiático e muito baixa no âmbito educacional, devido aos aspectos estruturais e institucionais, complicando as suas transformações e inovações na esfera pedagógica e organizacional, além disso, vale destacar outras, que também são afetadas por essa desigualdade, é o caso da acessibilidade e apropriação das TIC, nas diferentes classes sociais e regiões do mundo.

Entretanto, para a realização do projeto com as HQs, foram ministradas oito aulas pelo professor. A técnica para uma produção de uma fotonovela requer trabalho em equipe, aproveitando as diferentes habilidades apresentadas pelos alunos e com isso obter um resultado satisfatório. Foi o que pudemos apurar ao final do processo com a produção da fotonovela.

Tabela 1 - Organização das aulas proposta para realização do projeto.

AULAS	TEMÁTICAS
1 ^a	Abordagem inicial: divisão dos grupos.
2 ^a	De campo na Gibiteca.
3 ^a	Sobre o conteúdo temático: Voleibol.
4 ^a	Adaptada com o conteúdo temático: Voleibol.
5 ^a	Sobre edição na sala de informática.
6 ^a	Orientação com grupo 1 e 2: revisando o roteiro e as imagens.
7 ^a	Orientação com grupo 3: revisando edição.
8 ^a	Finalização do produto com o grupo 3: revisando a edição e diagramação.

Fonte: os autores.

O trabalho desenvolvido culminou em um evento exclusivo para o final do bimestre, em sua **III Mostra de Educação Física: Dialogando com as HQs**, em 23 de novembro de 2022. Pensando no conteúdo Voleibol, a ideia foi colocar toda a produção da narrativa, em forma de rede, na quadra da escola. Além da amostra, foi desenvolvido uma revistinha digital⁷ com o conteúdo proposto, incluindo uma atividade extra, servindo posteriormente como material paradidático. Segundo Calazans (2004, p. 10), “Os quadrinhos pertencem à categoria de mídia impressa, portanto, são similares aos livros; o manuseio e o contato constante como esse tipo de suporte criam um hábito e uma intimidade que podem ser gradualmente transferidos para os livros.”

Com a fotonovela impressa no espaço onde acontece a prática esportiva, os alunos das outras turmas visitavam o local, juntos com os demais professores apreciando o trabalho desenvolvido e conseqüentemente degustando de uma boa leitura.

Figura 9 e 10 - Alunos visitando a III Mostra de Educação Física com as HQs.



Foto: os autores

⁷ Disponível em: <https://historiasemquadrinhoseeducacaofisica.blogspot.com/2023/09/superando-limites-um-novo-olhar-para.html?zx=8e81b0c7e2f30db7>

O título foi sugerido pelos alunos: **“SUPERANDO OS LIMITES: UM NOVO OLHAR PARA A COMPREENSÃO DO CONTEÚDO VOLEIBOL”**, pensado justamente por se tratar de um conteúdo temático da Educação Física, além de trabalhar os aspectos inclusivos da comunidade escolar, já que a instituição acolhe bastante alunos com deficiências.

Figura 11 - Capa, página inicial e atividade extra da fotonovela.



Imagens: os autores

Ao final do todo o processo, os alunos prestigiaram o material confeccionado tanto na forma digital, como também impresso. Ou seja, um material riquíssimo para ser trabalhado posteriormente como um paradidático. Sobre isso, Vergueiro (2006, p. 26) nos diz:

Para utilização em ambiente didático, não é essencial que as histórias em quadrinhos sejam obtidas em primeira mão. Elas podem se adquiridas em sebos ou lojas que comercializam materiais usados, ou mesmo recortadas de jornais antigos, a um custo praticamente insignificante. [...] Com os quadrinhos, tanto o professor quanto a instituição escolar estão, em princípio, isentos da necessidade de dispor de caros aparatos eletrônicos para uso em sala de aula.

Sendo a linguagem dos quadrinhos um tipo de mídia-educação, Bévort e Belloni (2009), nos diz que ela é uma peça fundamental no processo de socialização para a formação humana, além disso, há uma necessidade de agregar a população adulta nesse processo educacional durante toda a sua vida. A mídia-educação é uma ferramenta essencial e colabora com a sociedade por meio das suas produções, reproduções e transmissões dessa cultura. Essa humanidade está inserida numa cultura moderna e através dela desenvolvem ações preponderantes para a sua formação crítica e criativa, sendo fundamental para o exercício da cidadania. Sobre isso, Bévort e Beelloni (2009, p. 1083) nos fala que:

É preciso ressaltar que as mídias são importantes e sofisticados dispositivos técnicos de comunicação que atuam em muitas esferas da vida social, não apenas com funções efetivas de controle social (político, ideológico...), mas também gerando novos modos de perceber a realidade, de aprender, de produzir e difundir conhecimentos e informações.

De acordo com Vergueiro (2006), não existem uma regra específica para se trabalhar as HQs em sala de aula, mas para fazer o bom uso delas, o professor precisa ter criatividade para alcançar os seus objetivos, podendo ser utilizadas para adentrar um assunto que poderá mais adiante ser desenvolvido por outros métodos, também para aprofundar um conceito já exibido, para provocar debates sobre determinado tema, para ilustrar um pensamento, como uma forma lúdica para discorrer sobre um tema cansativo ou em contrapartida advinda de outro veículo de comunicação. Cabe ao professor, em qualquer disciplina, estabelecer a estratégia mais adequadas às suas demandas, respeitando a faixa etária, o nível de conhecimento e a capacidade de assimilação de seus alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no exposto, a utilização de histórias em quadrinhos nas aulas de Educação Física escolar é viável, pois integra elementos visuais e narrativos, além de permitir a inserção de temas do cotidiano escolar. Contudo, a implementação desse recurso exige a colaboração de todos os envolvidos no processo educativo, como demonstrado pelo engajamento dos alunos através do uso de mídias no projeto educacional.

Utilizando a linguagem não-verbal, no que diz respeito ao uso das imagens, os alunos serão capazes de elaborar seu próprio repertório linguístico, uma vez que esta aplicação não se restrinja apenas em menção ao desenho ou da fotografia em si, contudo, isso seria um fator redundante das possibilidades de aplicação desse tipo de mídia na escola.

As aulas de Educação Física não se restringem à escrita de conteúdos no quadro ou ao uso de materiais tradicionais como bolas, cones e cordas. Embora esses recursos sejam importantes, eles não constituem os únicos métodos pedagógicos. É necessário adotar técnicas de ensino que integrem múltiplas linguagens, como a Língua Portuguesa, Artes, Biologia, Matemática, História e Geografia, além de temas transversais. Nesse contexto, as histórias em quadrinhos (HQs) se destacam como uma ferramenta eficaz para incentivar a leitura e facilitar, de forma lúdica, a compreensão dos conteúdos e do mundo pelos alunos.

Em vista disso, ao oportunizar os alunos uma experiência de ensino única, estimularemos reflexões e debates que vão além da abordagem criativa do conteúdo temático, engloba também provocações reflexões e discussões, como também na compreensão mais ampla do mundo, e promovendo o desenvolvimento de habilidades de pensamento autônomo e crítico.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, A.; BATISTA, A.; OLIVEIRA, M.(Org.). **Vamos pensar as mídias na escola?** Educação Física, movimento, tecnologia.1. ed. Natal: EDUFERN, 2016.

BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz R. **Educação Física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas**. REMEFÉ – Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte, v.1, n.1, jan-dez, São Paulo, Editora: Mackenzie, 2002.

BÉVORT, E., BELLONI, M. L. (2009). **Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas**. Educação & Sociedade, 30(109), 1081–1102. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-73302009000400008>. Acesso em: 25 set. 2023.

BRANDÃO, Daniel. **A linguagem dos Quadrinhos**. Curso Quadrinhos em Sala de Aula. Universidade Aberta do Nordeste/Fundação Demócrito Rocha/O Povo: Fortaleza, 2018.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC** de março de 2017. Dispõe sobre a terceira versão que complementa e revisa a segunda versão. Brasília, DF: MEC/SEB, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 25 set. 2023.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: 25 set..2023.

CALAZANS, Flávio. **História em quadrinhos na escola**. São Paulo: Paulus, 2004.

DAOLIO, Jocimar. **A educação física escolar como prática cultural: tensões e riscos**. Revista Pensar a Prática, Goiânia, v. 8, n.2, p. 215-226, 2005.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação física na escola: Implicações para a prática pedagógica** (2. ed.). Guanabara Koogan, 2011.

FERREIRA, F. M.; DAOLIO, J. **Educação Física escolar e inclusão: alguns desencontros**. Revista Kinesis, Santa Maria, v. 32, n. 2, p. 52-68, jul./dez. 2014.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler. A importância do ato de ler – em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 1982.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

NOGUEIRA, N.A.S. **Gibiteca: ensino, criatividade e integração escolar**. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCARE - SABERES DOCENTES, 7., 2007, Curitiba. Anais. Curitiba: Champagnat, 2007. p.174-186

SANTOS, R. E. dos. **Aplicações da História em Quadrinhos**. Comunicação & Educação, [S. l.], n. 22, p. 46-51, 2001. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v0i22p46-51. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36995>. Acesso em: 25 set. 2023.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A. et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006. p.7-29

WESCHENFELDER, Gelson. **Vamos usar quadrinhos em sala de aula? Os super-heróis invadem a escola**. Porto Alegre, RS. Editora Fi, 2022.

XAVIER, Cristina Levine Martins. **Quadrinhos, psicologia e espiritualidade: símbolos e mitos estruturam o desenvolvimento psíquico e espiritual**. Psicol. Am. Lat., México, n. 4, ago. 2005. Disponível em
<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870350X2005000200008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 24 set. 2023.

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA**The use of Comics in School Physical Education Classes: An
Innovative Proposal***Ângelo Bezerra de Queiroz Rocha⁸**Esmirna Silva Rezende Machado⁹**Hudday Mendes da Silva¹⁰***INTRODUCTION**

Physical Education, historically characterized by the use of traditional materials such as balls, hoops, and ropes, maintains these resources as essential in its pedagogical practices. However, the inclusion of information and communication technologies (ICTs) in classes could strengthen the connection between the curriculum content and the cultural context of children and adolescents, who, from an early age, have contact with technological advances (ARAÚJO; BATISTA; OLIVEIRA, 2016).

Comic books, as a pedagogical tool, represent an effective way to understand thematic content of Physical Education. Although this approach is viable and important, it is still little explored by teachers, possibly due to a lack of familiarity with its use in the classroom. According to Santos (2001), the combination of text and images in comic books, when applied well, can be an excellent teaching resource, facilitating the understanding of concepts that would otherwise remain abstract if presented solely through words.

Comics can be used in various ways in schools, becoming a rich tool in the reading process and highly effective in a wide range of subjects and activities, especially in Physical Education. In this context, Nogueira (2007) states that comics promote interdisciplinarity across curricular content, aiding in reading, theater, and music, as well as contributing to the literacy process.

⁸ Master in Physical Education from the Federal University of Rio Grande do Norte. E-mail: angellorocha@yahoo.com.br, Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6445468708275365>, Orcid iD:

⁹ Master in Physical Education from the Federal University of Rio Grande do Norte. E-mail: esmirnarezende@hotmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3827389615864239>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-7069-0743>.

¹⁰ PhD in Education from the Federal University of Rio Grande do Norte. E-mail: hudday.mendes@urca.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6378381829037997>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-1492-2404>.

Although comics were initially rejected by parents, teachers, and librarians, it must be agreed that they bring numerous benefits, particularly in encouraging reading, ensuring its presence in the school environment. Thus, according to Vergueiro (2006, p. 21), "in Brazil [...] the use of comics is already recognized by the Law of Guidelines and Bases (LDB) and the National Curricular Parameters (PCN)."

Based on the idea that comics are a type of print media, they will only be relevant if we know how to manage them as a methodological tool, emphasizing the objects studied. Regarding this, Bévort and Belloni (2009) share that it is important to consider this integration from the perspective of media education, regarding the object of study and pedagogical tools. Only then can schools achieve their mission of educating new generations with critical and creative appropriations of media. This means teaching and learning through ICTs through participation and the expression of their own opinions, knowledge, and creativity.

Thus, an approach that considers the combination of these two dimensions simultaneously can address the complexity of the problem and promote an active and creative appropriation of technologies by both teachers and students.

Given the above, **how can students express their in-depth understanding of volleyball using comic books?**

The objective of this study is to describe the methodological procedure applied to a 9th-grade class in elementary school, where comic books were used as a tool to construct a narrative related to volleyball.

This study is justified by the encouragement of interdisciplinarity and transversality, principles supported both by the National Curricular Parameters (PCNs) (BRAZIL, 1997) and, more recently, by the BNCC (BRAZIL, 2017). Both documents emphasize the value of comic books as a recommended tool to encourage reading, enabling teachers to incorporate this literary genre into their teaching, working with various languages.

METHODOLOGY

This text stems from a teacher's experience using comic books in Physical Education classes. The text is descriptive in nature with a qualitative focus, highlighting a specific context for which various procedures were developed with the study group to seek explanations and interpretations (GIL, 2002).

The pedagogical practice was facilitated at the Dom José Adelino Dantas State School (1st Directorate), located in the North Zone of Natal, Rio Grande do Norte, in the 9th grade of Elementary School II - Final Years, with a mixed class of thirty-six adolescents

between thirteen and fifteen years old. It is worth noting that six of these students have disabilities.

With the potential to integrate Physical Education, Comics, and inclusion into the classroom, the task was to produce a photo novel with a volleyball theme, also encompassing social aspects of the school community, with a special focus on students with disabilities. Through this possibility of using comics in the classroom, they could serve as an assessment tool for students' critical and creative approaches. According to Xavier (2015), the combination of images and text is beneficial to the teacher, as it offers a variety of semiotic resources that facilitate not only the cognitive development process but also develop and stimulate artistic abilities, while still maintaining their effectiveness in education.

The lesson planning was carried out through a new teaching method in Physical Education classes, using new languages (comics), distributed across eight fifty-minute classes. The specifics of each class are described below.

The first class used an initial approach with an introduction, presenting the project proposal, highlighting the photo novel and how to construct it. The class was divided into groups, each with their own specific skills: 1st group (script); 2nd group (photography and settings); 3rd group (editing and layout). Regarding the second class (fieldwork in the comic book library – 1st, 2nd, and 3rd groups), we gave students the opportunity to learn about the comic book library and emphasize the importance of comics in the school environment.

In the third class, focused on volleyball (groups 1 and 2), students began organizing the script for the photo novel. In the fourth class, adapted to the volleyball theme (groups 1 and 2), a fun class was held in the multifunctional room, using a memory game. In the fifth class, held in the computer lab (group 3), students were introduced to the digital device's operation by the students responsible for image editing. In the sixth class, we had guidance from groups 1 and 2, reviewing the script and images. In the seventh class, we had guidance from group 3, reviewing the editing. And in the last class (class 8), we finalized the product with group 3, reviewing the editing and layout.

RESULTS AND DISCUSSIONS

First, there was a discussion about the project's proposal involving comics. During the class, the teacher and students asked questions: Who has read comics? Who likes reading comics? Which comics did they most enjoy reading and why? Where did they usually read this type of media? What did they understand about comics, among other things? It was noticeable that they already had a certain familiarity with comics. Some students reported

reading them in the school library, others at home, and even through digital devices. They enjoyed reading comics because it's easier to understand through the images.

Regarding the discussion circle, we understand that by dialoguing and exchanging evidence, with the ability to speak and listen, we can connect our students' doing, doing, coexisting, and being (DARIDO; RANGEL, 2011). By investigating this information, we invited students to explore the world of comics, proposing a new challenge: creating a photonovel with volleyball as the theme.

Through this, we held a lecture, explaining the construction of a photonovel, from the concept, to the script, the photographic shots (angles), the setting, and the actors who will compose the narrative. According to Brandão (2018), there are several types of comics: strips; comic books; cartoons; cartoons; Sunday pages; albums; graphic novels; fanzines; webcomics; and the photonovel. At the end of the class, and with the type of comics already determined, the students were divided into groups with their respective responsibilities: 1st group (script); 2nd group (photography and settings); and 3rd group (editing and layout). After this, the educational institution created a consent form, asking parents and/or guardians for permission to use images of these students, stating that these images would be used solely for educational purposes.

Figure 1 - Physical Education teacher guiding students in the creation of the photo novel.



Photo: the authors

Next, we held a field trip to the Potiguar Comic Book Library at the Prof. Américo de Oliveira Costa School Library and Study Center (CEBE)¹¹, with the support of the school administration and the comic book library coordinator, Professor Luiz Élson Dantas. He moderated the session, explaining what comic books are, their characteristics, and other important aspects of comics. It was an opportune moment for the students to explore this rich space for acquiring new knowledge, located very close to the school. Vergueiro (2009) tells us that students in the final years of elementary school become more integrated into the society

¹¹ <https://bibliotecaprofamerico.blogspot.com/2022/07/adelino-dantas-visita-gibiteca-potiguar.html#more>

around them, being able to differentiate and compare the levels corresponding to the spaces: local, regional, national, and international, and becoming aware of their presence in a broader world, going beyond the walls of their homes and schools.

In this regard, the students realized that this rich space is present in their region and can be explored by the community at no cost. Many of them use this library to research schoolwork, take courses, and even participate in cultural events offered by the institution.

Figure 2 - Professor Élson, explaining the importance of comics to students.



Photo: the authors

This moment served as a foundation for ongoing work on Physical Education content in schools: Sports (Volleyball) integrated with comics (photo novels).

When we visited the Comic Book Library, we noticed the students' connection to this type of media, and as the teacher discussed comics, they asked questions. Some students said they knew superheroes through cartoons, others through movies (cinema), and that they thought it was cool to have a space like the comic book library so close to home. This corroborates Vergueiro's (2006) idea that, in the appropriation of language, we highlight cinema as the communication medium that most borrowed linguistic resources from comics. That is, they are always interconnected, both in historical contexts, originating from the same era, and in audience selection.

However, a student with autism presented one of his creations during the meeting, using a digital device, stating that he often read comic books and produced drawings. This dialogue corroborates Freire's thinking, which states: "reading the world precedes reading the word, hence the subsequent reading of the latter cannot dispense with the continued reading of the former" (FREIRE, 1982, p. 9).

Figure 3 - Student with autism displaying his visual art using a digital device

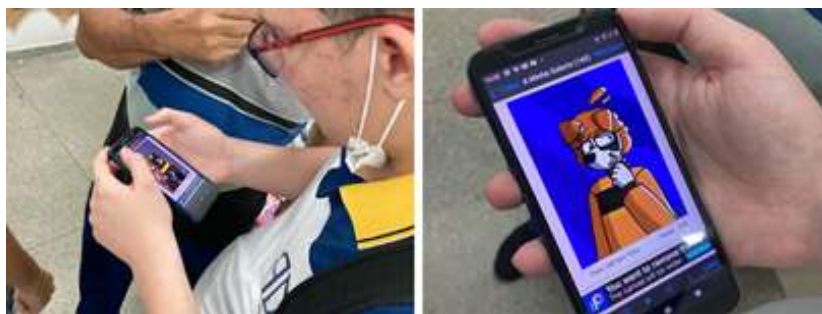


Photo: the authors

In the pedagogical debate, the continued use of the expression "reading" refers to a metaphor, where the meaning attributed to this word implies personal observations and experiences. In other words, it is the reading that subjects make of the things around them, of how they emerge and are processed, absorbing them as a proportion of extensive, open, continually reliable, and realistic reading (FREIRE, 1982).

Based on this premise, in the third class, the students had already begun to put into practice everything previously discussed about comics. In this third session, in dialogue with bodily practices, the teacher presented the subject of sports: volleyball, as an introductory topic for the process of creating the photo novel. According to the BNCC (National Curricular Unit for the Development of Physical Education):

Physical Education is the curricular component that addresses bodily practices in their various forms of codification and social significance, understood as manifestations of the expressive possibilities of individuals, produced by diverse social groups throughout history. In this conception, human movement is always inserted within the scope of culture and is not limited to a space-time displacement of a body segment or an entire body (BRASIL, 2017, p.213).¹²

Considering physical activities, sports content is one of the six thematic units proposed by the BNCC (National Curricular Unit for Children and Adolescents) and is discussed throughout elementary school. It is worth noting that the order outlined in the document is not universal, as it points to possibilities for Physical Education in schools according to cultural manifestations throughout history (BRASIL, 2017).

As the class progressed, the scriptwriters were already outlining the idea of a possible scene and discussing it with the group responsible for photography and sets. This group recorded the important moments described in the plot, including the respective protagonists, as

¹² Traduzido do Português para o Inglês.

well as the selected environments in the various spaces of the school. This entire process was mediated by the teacher.

The narrative, through the medium of the photo novel, was conceived as an engaging type of comic, with simple techniques and easy-to-read language. Despite its similarity to comic books, there are some differences between them, among which we can highlight: the photographic visual image, with the students as actors in the plot; the use of frames; reminders; of the gutters; of the types of balloons and of the onomatopoeias.

According to Vergueiro (2006), there are countless possibilities for incorporating comics into the classroom as a means of communication, allowing students to diversify their means of information, incorporating graphic language into oral and written language, depending on their usage. The diverse language resources of comics, such as speech bubbles, onomatopoeia, and the planes used by artists, allow students to develop new ways of communicating, contributing to their family and collective engagement.

Figure 4 - Student recording a practical volleyball lesson.



Photo: the authors

However, students initially raised questions. **How can we include students with disabilities in this process? Will they receive any special classes?**

Physical Education classes are designed to promote inclusion in specific knowledge, enabling more organized reflections on issues related to the body and movement. Physical Education should provide students with a critical exploration of the body's culture of movement, as well as the ability to differentiate, understand, and renew this culture (BETTI; ZULIANI; BETTI, 2002).

The school, recognized for serving a wide range of students with various disabilities, has a support room for those requiring specialized support. To promote inclusion, the teacher organized an adapted class to bring the other students closer to this space and raise

awareness of its importance in serving students with disabilities, both in the school and community settings.

Initially, the classroom manager discussed the possibility of an adapted theoretical class, and this is where the fourth differentiated class came from. This room exists at the school, and many are unaware of the benefits it brings to the school community. Therefore, it served as a point for them to highlight the functionality of this space and to include in their narratives.

Reflecting on something innovative, the teacher created a fictional character: Super A,¹³ to playfully address the thematic content: volleyball. He embodied the character and gathered all the 9th-grade students in the multi-purpose room, teaching the content through a memory game. According to Weshenfelder (2022), superheroes encourage children to be courageous, proposing challenges regarding fears, defending the weak, and defending their ideals, among other things.

Thus, the students participated as protagonists in the photographs, learning the content, both theoretically and practically. This moment was also part of the storyline and was recorded through photos and videos. The students responsible for the script also interviewed the person in charge of this room, obtaining answers about its importance to the school community.

Figures 5 and 6 - Physical Education teacher, dressed as Super A, teaching a class on the content: volleyball in the multi-purpose room, with students interacting.



Photo: the authors

All students, including those with disabilities, participated as protagonists throughout the project, combining theory and practice in volleyball content, with differences among students being unquestionable. Daolio (2005) argues that Physical Education classes should consider this diversity, given that humanity is diverse, and thus students can take ownership of their knowledge. Brasil (2017) tells us that it is necessary to emphasize the

¹³ Fictional character created to address thematic content of Physical Education in schools. Character registration: <https://www.registrodeobras.com/index.php> desde 20-07- 2022:13:52 GMT - Registration : 113394356.

importance of Physical Education in its diverse possibilities, given that it enriches the experiences of children, youth, and adults in the basic educational process, providing broad access to the cultural universe, encompassing bodily knowledge, aesthetic, emotional, playful, and agonistic experiences, which include, but are not limited to, the specific rationality of scientific knowledge that often guides pedagogical practices in schools. "Experimenting with and analyzing different forms of expression that are not based solely on this rationality is one of the potentialities of this component in Basic Education." (BRAZIL, 2017, p. 213). Thinking beyond this experience, the concrete experience of students through body practices makes them engage autonomously, whether in the aspect of leisure or health.

Figure 7 - Students with disabilities inserted into the photographs during the creation of the photo novel.



Photos: the authors

The fifth class took place in the computer lab, with the students responsible for editing. The teacher instructed them on how to use the chosen image editing software: Photoshop¹⁴. This program was selected by them because they already had some knowledge of how to use it, and the teacher reinforced it for the final product. Thus, they created speech bubbles in the images, including the entire plot, until they reached the creation of the photo novel. For Fantin (2008), media education should be understood from the perspective of educating for/about the media, with the media, and through the media, using a critical, instrumental, and expressive-productive approach.

Student engagement through media makes them feel integrated into this informative digital age, which permeates the school walls, exposing their understanding and sharing information that will serve as new learning opportunities, not only in terms of using these digital technological devices, but also in their understanding of the world itself.

¹⁴ Photoshop is a software from the American multinational Adobe Inc. used for image editing, digital art creation, graphic design and animations.

Figure 8 - Teacher instructing a student on image editing using Photoshop.



Photo: the authors

For a photonovel to come to fruition, it's necessary to consider its structure. Reflect on the script's production, utilize other media resources, such as using a cell phone to take different shots, consider the different environments (settings), costumes, actors, the relationship between the image and the proposed theme, and also the use of software to edit the images and create the photonovel. We know how difficult it is to work with media and technology in public schools. This is often due to teachers' lack of knowledge and even their own interest, as well as the institutions themselves, which do not comfortably provide these resources.

According to Bévort and Belloni (2009), from a conceptual perspective, what is most evident is the involvement of these technical devices in educational and communication methods, which in today's world tend to be uneven. While the adoption of new technologies in the media market is high and rapid in communication processes, it is very low in the educational field due to structural and institutional aspects, complicating transformations and innovations in the pedagogical and organizational spheres. Furthermore, it is worth highlighting other aspects that are also affected by this inequality, such as the accessibility and adoption of ICTs across different social classes and regions of the world.

However, to carry out the project with the comics, the professor taught eight classes. The technique for producing a photo novel requires teamwork, leveraging the diverse skills displayed by the students to achieve a satisfactory result. This is what we were able to determine at the end of the process with the production of the photo novel.

Table 1 - Organization of classes proposed to carry out the project.

AULAS	TEMÁTICAS
1 ^a	Abordagem inicial: divisão dos grupos.
2 ^a	De campo na Gibiteca.
3 ^a	Sobre o conteúdo temático: Voleibol.
4 ^a	Adaptada com o conteúdo temático: Voleibol.
5 ^a	Sobre edição na sala de informática.
6 ^a	Orientação com grupo 1 e 2: revisando o roteiro e as imagens.
7 ^a	Orientação com grupo 3: revisando edição.
8 ^a	Finalização do produto com o grupo 3: revisando a edição e diagramação.

Source: the authors.

The work culminated in an exclusive event at the end of the semester, at its 3rd Physical Education Exhibition: Dialoguing with Comics, on November 23, 2022. With Volleyball as a theme in mind, the idea was to showcase the entire narrative production, in the form of a network, on the school's court. In addition to the exhibition, a digital magazine ¹⁵was developed with the proposed content, including an extra activity, which later served as supplementary material. According to Calazans (2004, p. 10), "Comics belong to the category of printed media, therefore, they are similar to books; handling and constant contact with this type of medium creates a habit and intimacy that can gradually be transferred to books."

With the photo novel printed in the sports practice area, students from other classes visited the space, along with the other teachers, appreciating the work being done and enjoying a good read.

Figures 9 and 10- Students visiting the III Physical Education Exhibition with comics.



Photo: the authors

¹⁵ Available at: <https://historiasemquadrinhoseducacaofisica.blogspot.com/2023/09/superando-limites-um-novo-olhar-para.html?zx=8e81b0c7e2f30db7>

The title was suggested by the students: **"OVERCOMING LIMITS: A NEW LOOK AT UNDERSTANDING VOLLEYBALL CONTENT,"** which was conceived precisely because it deals with Physical Education-related content and addresses the inclusive aspects of the school community, as the institution welcomes many students with disabilities.

Figure 11 - Cover, home page, and extra activity of the photo novel.



Images: the authors

At the end of the entire process, the students appreciated the material created in both digital and printed form. In other words, it was a rich resource for later use as a supplementary resource. Regarding this, Vergueiro (2006, p. 26) tells us:

For use in a teaching environment, it is not essential that comics be obtained firsthand. They can be purchased at second-hand book stores or stores that sell used materials, or even cut from old newspapers, at a practically negligible cost. [...] With comics, both the teacher and the school are, in principle, exempt from the need for expensive electronic devices for classroom use.¹⁶

Since the language of comics is a type of media education, Bévort and Belloni (2009) tell us that it is a fundamental piece in the socialization process for human development. Furthermore, there is a need to involve adults in this educational process throughout their lives. Media education is an essential tool and contributes to society through its production, reproduction, and transmission of this culture. Humanity is embedded in a modern culture and, through it, develops actions that are crucial for its critical and creative development, which is essential for the exercise of citizenship. Regarding this, Bévort and Belloni (2009, p. 1083) tell us that:

It is important to emphasize that the media are important and sophisticated technical communication devices that operate in many spheres of social life, not only with effective functions of social control (political, ideological, etc.), but also generating

¹⁶ Traduzido do Português para o Inglês.

According to Vergueiro (2006), there are no specific rules for using comics in the classroom. However, to make good use of them, the teacher must be creative in achieving their goals. They can be used to delve into a topic that could later be developed using other methods, to deepen an already discussed concept, to spark debate on a given topic, to illustrate a thought, as a playful way to discuss a tedious topic, or as a counterpoint to another form of communication. It is up to the teacher, in any discipline, to establish the most appropriate strategy for their needs, respecting the age group, knowledge level, and assimilation capacity of their students.

FINAL CONSIDERATIONS

Based on the above, the use of comics in Physical Education classes is feasible, as it integrates visual and narrative elements and allows for the inclusion of everyday school themes. However, implementing this resource requires the collaboration of all those involved in the educational process, as demonstrated by student engagement through the use of media in the educational project.

Using nonverbal language, with regard to the use of images, students will be able to develop their own linguistic repertoire, as this application is not limited to drawing or photography alone. However, this would be a redundant factor in the possibilities of applying this type of media in schools.

Physical Education classes are not limited to writing content on the board or using traditional materials such as balls, cones, and ropes. While these resources are important, they are not the only pedagogical methods. It is necessary to adopt teaching techniques that integrate multiple languages, such as Portuguese, Arts, Biology, Mathematics, History, and Geography, as well as cross-curricular themes. In this context, comic books (HQs) stand out as an effective tool for encouraging reading and facilitating, in a playful way, students' understanding of the content and the world.

Therefore, by providing students with a unique teaching experience, we will stimulate reflection and debate that go beyond the creative approach to thematic content, also encompassing provocative reflections and discussions, as well as a broader understanding of the world, and fostering the development of independent and critical thinking skills.

¹⁷ Traduzido do Português para o Inglês.

REFERENCES

- ARAUJO, A.; BATISTA, A.; OLIVEIRA, M.(Org.). **Vamos pensar as mídias na escola?** Educação Física, movimento, tecnologia.1. ed. Natal: EDUFRRN, 2016.
- BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz R. **Educação Física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas.** REMEFÉ – Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte, v.1, n.1, jan-dez, São Paulo, Editora: Mackenzie, 2002.
- BÉVORT, E., BELLONI, M. L. (2009). **Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas.** Educação & Sociedade, 30(109), 1081–1102. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-73302009000400008>. Acesso em: 25 set. 2023.
- BRANDÃO, Daniel. **A linguagem dos Quadrinhos.** Curso Quadrinhos em Sala de Aula. Universidade Aberta do Nordeste/Fundação Demócrito Rocha/O Povo: Fortaleza, 2018.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC** de março de 2017. Dispõe sobre a terceira versão que complementa e revisa a segunda versão. Brasília, DF: MEC/SEB, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 25 set. 2023.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** língua portuguesa. Brasília, DF: MEC/SEF, 1997. Disponível em: [http:// portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf). Acesso em: 25 set..2023.
- CALAZANS, Flávio. **História em quadrinhos na escola.** São Paulo: Paulus, 2004.
- DAOLIO, Jocimar. **A educação física escolar como prática cultural: tensões e riscos.** Revista Pensar a Prática, Goiânia, v. 8, n.2, p. 215-226, 2005.
- DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação física na escola: Implicações para a prática pedagógica** (2. ed.). Guanabara Koogan, 2011.
- FERREIRA, F. M.; DAOLIO, J. **Educação Física escolar e inclusão: alguns desencontros.** Revista Kinesis, Santa Maria, v. 32, n. 2, p. 52-68, jul./dez. 2014.
- FREIRE, P. **A importância do ato de ler. A importância do ato de ler – em três artigos que se completam.** São Paulo: Cortez, 1982.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.
- NOGUEIRA, N.A.S. **Gibiteca: ensino, criatividade e integração escolar.** In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCARE - SABERES DOCENTES, 7., 2007, Curitiba. Anais. Curitiba: Champagnat, 2007. p.174-186
- SANTOS, R. E. dos. **Aplicações da História em Quadrinhos.** Comunicação & Educação, [S. l.], n. 22, p. 46-51, 2001. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v0i22p46-51. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36995>. Acesso em: 25 set. 2023.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A. et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006. p.7-29

WESCHENFELDER, Gelson. **Vamos usar quadrinhos em sala de aula? Os super-heróis invadem a escola**. Porto Alegre, RS. Editora Fi, 2022.

XAVIER, Cristina Levine Martins. **Quadrinhos, psicologia e espiritualidade: símbolos e mitos estruturam o desenvolvimento psíquico e espiritual**. Psicol. Am. Lat., México, n. 4, ago. 2005. Disponível em
<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870350X2005000200008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 24 set. 2023.