

Quadrinhos como ferramenta pedagógica na Educação Física

Comics as a pedagogical tool in Physical Education

Michel Sales FEITOZA¹
Lucas Portilho NICOLETTI²
Vinícius Denardin CARDOSO³

Resumo

Esse trabalho verifica a viabilidade de uso dos Quadrinhos como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos da Educação Física Escolar. A metodologia é bibliográfica com estudo de caso de conteúdo qualitativo. O embasamento será na BNCC, expondo não apenas o saber disponível, mas verificando também se o uso dos Quadrinhos no contexto escolar melhora o ensino e aprendizagem dos estudantes. No decorrer do artigo se relata o resultado do estudo mostrando como os Quadrinhos facilitam a assimilação de textos e desenhos que tenham algum tipo de análise complexa da cultura corporal do movimento, concluindo-se que ajuda de forma efetiva no ensino da Educação Física.

Palavras-chave: Educação Física. Quadrinhos. Aprendizagem. Ferramenta pedagógica.

Abstract

This work verifies the viability of using Comics as a tool in the teaching and learning process of Physical Education School contents. The methodology is bibliographical with a case study of qualitative content. The basis will be at BNCC, not only exposing the available knowledge, but also verifying whether the use of Comics in the school context improves the teaching and learning of students. In the course of the article, the results of the study are reported, showing how the Comics facilitate the assimilation of texts and drawings that have some kind of complex analysis of the movement's body culture, concluding that it effectively helps in the teaching of Physical Education.

Keywords: Physical Education, Comics. Learning. Pedagogical Tool.

¹ Graduado em Comunicação Social – UFRR. Graduando de Licenciatura em Educação Física – UERR. E-mail: msales212@gmail.com

² Doutor em Educação – PPGE/UNICAMP. Professor da Universidade Estadual de Roraima – UERR. E-mail: lucas.nicoletti@uerr.edu.br

³ Doutor em Ciências do Movimento Humano - PPGCMH/UFRGS. Professor da Universidade Estadual de Roraima – UERR. E-mail: vinicius.denardin@uerr.edu.br

Introdução

O presente artigo analisa o valor pedagógico das Histórias em Quadrinhos (HQs) utilizando teóricos como Vergueiro (2010) e Ramos (2010) para refletir o contexto escolar, mostrando possíveis caminhos e práticas a ser trabalhado na produção de planos de aula utilizando os Quadrinhos como forma de se ensinar melhor o movimento corporal na Educação Física.

Nosso objetivo é verificar a viabilidade do uso dos Quadrinhos como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos da Educação Física Escolar a partir de uma análise da receptividade de crianças a essa ferramenta.

Dentro desta proposta, as HQs são apresentadas como um expediente pedagógico com grande significância, pois o uso dos Quadrinhos pode facilitar uma compreensão maior dos conteúdos da Educação Física colaborando com a inclusão social dos alunos.

A metodologia é bibliográfica com estudo de caso de conteúdo qualitativo. Entende-se que a inserção de um método diferenciado como a utilização das Histórias em Quadrinhos pode ajudar a despertar o ânimo dos estudantes e estimular seu interesse de dialogar sobre o problema apresentado na HQ, discutindo soluções para chegar a uma conclusão de forma mais clara.

Dessa forma, mais do que ensinar a brincar ou jogar por meio dos Quadrinhos, a busca da aprendizagem também ajuda os alunos a obterem uma contextualização das informações para reconhecer os tipos de valores que surgem das práticas educativas.

Entende-se também como justificativa para este trabalho que informações sobre o uso de novas tecnologias ou ferramentas para o ensino da Educação Física são muito importantes para pesquisas na área da educação escolar, priorizando a disciplina e a produção desse material pode ajudar nos caminhos deste conteúdo em Roraima.

Não se deixaram de lado nesse estudo as possibilidades existentes na relação entre a cultura corporal do movimento e a prática social, mostrando que o ensino da Educação Física pelos Quadrinhos pode acontecer de maneira estimulante e agradável, onde o aluno possa se apropriar do conhecimento.

Contudo, construir um artigo como este é um grande desafio por conta da escassez de estudos e pesquisas sobre o uso dos Quadrinhos como ferramenta didática em uma atividade pedagógica no ensino da Educação Física, o que transforma este trabalho

instigante e desafiador. Então, considera-se esse artigo importante para a manutenção de um saber crítico e historicamente válido, capaz de estabelecer um trânsito contínuo entre os estudantes e a Educação Física.

A BNCC e planos de aula utilizando quadrinhos

O direito à aprendizagem é assegurado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996)⁴, bem como pelo Plano Nacional de Educação e pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular), que atualmente definem as normativas sobre a organização e progressão das aprendizagens essenciais na escola com o desenvolvimento de procedimentos metodológicos para que os alunos possam compreender a Educação Básica.

A orientação dada por essas normativas também está relacionada aos princípios éticos, estéticos, além dos princípios políticos - buscando tanto a formação humana integral quanto a formação de um coletivo mais honesto, inclusivo e democrático, sendo fundamentado pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2020).

Todo o ensino definido pela BNCC, principalmente relacionado à Educação Básica, assegura aos estudantes o esclarecimento das competências gerais relacionadas à educação, definindo a mobilização de conhecimentos, adequando conceitos e procedimentos.

Quando se fala em educação infantil na Base Nacional Comum Curricular ela é reconhecida como direito de todas as crianças e dever do Estado, sendo obrigatória para as crianças de 4 e 5 anos. Já o Ensino Fundamental tem nove anos de duração, sendo a etapa mais longa da Educação Básica, atendendo estudantes entre 6 e 14 anos, sendo crianças e adolescentes que, ao longo desse período, passam por uma série de mudanças relacionadas a aspectos físicos, cognitivos, afetivos, sociais, emocionais, entre outros.

Essas mudanças impõem desafios à elaboração de currículos para essa etapa de escolarização, de modo a superar as rupturas que ocorrem na passagem não somente entre as etapas da Educação Básica, mas também entre as duas fases do Ensino Fundamental: Anos Iniciais e Anos Finais.

⁴ Foi com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), de 1996, que as HQs começaram a ser valorizadas no contexto escolar.

A BNCC na educação infantil e no Ensino Fundamental busca valorizar as situações lúdicas de aprendizagem com novas formas de relação com o mundo em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. Neste mesmo contexto, a BNCC destaca o uso dos Quadrinhos na Educação Infantil e na área de Linguagens no campo artístico-literário para o Ensino Fundamental, campo este “relativo à participação em situações de leitura, fruição e produção de textos literários e artísticos, representativos da diversidade cultural e linguística que favoreçam experiências estéticas” (BRASIL, 2020).

Para a BNCC, ao usar HQs do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental em Língua Portuguesa, as habilidades desenvolvidas envolvem “construir o sentido de Histórias em Quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias)” (BRASIL, 2020).

Entende-se que a Educação Física em Quadrinhos flexibiliza a interdisciplinaridade formando uma ponte alinhada aos diferentes componentes curriculares, permitindo aos alunos a aproximação de mais conhecimentos por suas funções instrumentais (PCN, 1999). Assim, conectados com a BNCC deverão estar os planos de aula norteando a articulação das Competências Específicas, Unidades Temáticas e Dimensões de Conhecimento.

Todavia, é imperativo que a escola possa incluir e agrupar as novas linguagens e suas formas de funcionamento para que se desvendem as mais diferentes possibilidades de comunicação e manipulação - que possa auxiliar num ensino mais democrático para uma participação consciente na cultura educacional sobre a cultura do corpo, pois é preciso impor para a escola novos desafios em relação ao seu papel institucional na formação das novas gerações.

O uso dos quadrinhos como ferramenta pedagógica

Ramos (2010) relata que o uso das HQs pelo profissional docente facilita a reflexão e a compreensão da leitura em sala de aula, bem como a busca do conhecimento mais sistemático e amplo por educadores, estudiosos e pesquisadores, a partir de um trabalho mais dinâmico e completo na efetivação das aulas.

Isso é explicado de forma mais contundente por Mesquita & Matos (2009) que esclarecem que é preciso utilizar outros recursos didáticos em sala de aula, maneiras que podem emprestar expressões que auxiliem o leitor a captar mais efetivamente a

mensagem pretendida pelo autor, ajudando a criar estratégias diferenciadas para o educador alcançar seus objetivos.

Os quadrinhos também são indicados nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) que informam que as Histórias em Quadrinhos são gêneros discursivos “adequados para o trabalho com a linguagem escrita” (BRASIL, 2018) sendo, portanto, fontes históricas e de/para pesquisas que demonstram aspectos da realidade social, apresentando-a de forma crítica e com muito humor.

Em razão disso, as HQs têm tido imensa relevância e eficácia nos trabalhos escolares, oferecendo suporte a várias aulas, desde Língua Portuguesa, História, Geografia, Ciências, Artes e até mesmo Matemática, fazendo com que o aprendizado seja reflexivo, mas divertido e prazeroso nas salas de aula (HAMZE, 2008).

Entende-se, portanto, que as HQs - quando bem utilizadas pelo professor - são aliadas do ensino, pois ao se unir a imagem e o texto se compreendem melhor explicações e ensinamentos que ficariam abstratos se expostos apenas com as palavras (FOGAÇA, 2003).

Os quadrinhos nas aulas de Educação Física

Quando se levam os Quadrinhos para a Educação Física busca-se facilitar a assimilação dos elementos da cultura corporal do movimento de uma forma agradável e estimulante, pois o Quadrinho utiliza a imagem (o desenho) e a linguagem escrita (a literatura) numa junção onde o aluno aprende a prestar atenção nos detalhes, além de melhorar a leitura, enriquecendo também seu vocabulário (PIZARRO, 2009).

Para entender como funciona este processo é preciso lembrar que o alicerce da Educação Física no Brasil foi delineado pelas Ciências Biológicas. Soares (2004) afirma que a disciplina ancorou sua trajetória na educação do corpo pelos métodos ginásticos europeus apoiados no caráter militar e nas concepções médicas higiênicas e eugênicas.

Destaca-se que, também inserida na área de Linguagens, a Educação Física permite a leitura, interpretação, produção e reprodução de textos e gestos que podem ser transformados em âmbitos culturais, expressando emoções, desejos, sentimentos e mensagens diversas asseguradas pela cultura corporal do movimento.

Nessa perspectiva, os movimentos humanos são justificados frente às questões socioculturais que permeiam o dia a dia dos alunos no processo pedagógico. Dessa forma,

a comunicação e sua possibilidade semântica podem ser desenvolvidas com base nos signos e códigos estabelecidos com a comunidade escolar, ampliando o vocabulário corporal dos estudantes por meio dos esportes, lutas, brincadeiras e jogos, danças, ginásticas e práticas corporais de aventura.

Contudo, a Educação Física é uma atividade fundamental para o ser humano, e na escola a disciplina planeja e estrutura exercícios com o objetivo de melhorar ou manter o condicionamento físico dos alunos. E mais que isso, a Educação Física escolar contribui na relação entre a cultura corporal do movimento e a prática social, estimulando o desenvolvimento cognitivo e afetivo dos estudantes, privilegiando suas habilidades motoras por meio de jogos e brincadeiras (CARVALHO, 2009).

Com o viés da Educação Física em Quadrinhos, os alunos exercitam suas capacidades e potencialidades físicas frente à exploração, experimentação e descobertas, sobretudo, atendendo as diferenças, individualidades, valorizando o “eu” de cada aluno, possibilitando ao educando ser protagonista de seu aprendizado e ao educador ser tão somente um apoiador que viabiliza suporte e subsídios para que o aluno aprenda da melhor forma possível.

Metodologia

A metodologia escolhida para este trabalho foi uma pesquisa bibliográfica analisando-se a leitura e o gênero textual das Histórias em Quadrinhos (HQs), utilizado como recurso no processo de formação do aluno. Para tanto, foi feito um levantamento bibliográfico por meio do qual foram consultados livros, revistas e artigos de periódicos educacionais que tratavam do assunto. As palavras-chave utilizadas nessa busca foram: Histórias em Quadrinhos (HQs); leitura; educação física, uso pedagógico. Seguidamente, fizemos uma pré-seleção de textos que podiam fundamentar a pesquisa.

O trabalho também é de cunho qualitativo/exploratório, pois se baseia em uma proposta para sala de aula que inclui a formatação de um Quadrinho onde se verifica de que forma essa didática pode melhorar o aprendizado de um aluno em aulas de educação física.

Para a confecção dos Quadrinhos foi utilizado um aparelho celular da marca LG, modelo K10 - 2017, com tela de 5,3 polegadas. As fotografias foram manipuladas pelo aplicativo Comica - que transforma imagens em Quadrinhos - baixado gratuitamente no

Play Store. Com as fotos transformadas em HQ foram construídos balões com fala e pensamento - significando as experiências educativas.

A experiência buscou identificar os aspectos positivos da inserção do uso de produção de Histórias em Quadrinhos (HQs), com auxílio de aparato tecnológico e mediante o uso de uma oficina, como estratégia do processo didático-pedagógico, a fim de contribuir para o processo de ensino aprendizagem, através da consolidação dos conteúdos trabalhados durante as aulas de Educação Física.

Utilizou-se a observação “participante”, que pode ser “natural”, quando o observador pertence à comunidade ou ao grupo investigado, ou “artificial”, quando o observador se integra ao grupo a fim de obter informações para a pesquisa (MARCONI E LAKATOS, 2010)

Resultados

O projeto foi desenvolvido com uma criança de 7 anos, estudante do ensino fundamental de uma escola particular de Boa Vista-Roraima, com aplicação do projeto em forma de oficina com cerca de 2 horas de aula por dia, durante uma semana, ministrada pelo aluno pesquisador.

A facilidade de acesso à criança e a autorização dos pais para o uso dos exercícios físicos de testes, além da transformação da pesquisa em um produto 'Quadrinho', foi importante para aplicação do trabalho. Também se observou o fato de a criança estar tendo o primeiro contato com a disciplina de Educação Física, diminuindo a probabilidade de possuir conceitos somente memorizados. Este fato permitiu uma melhor amostra dos resultados espontâneos.

Em princípio, nos apresentamos a criança e aos pais e esclarecemos o que seria trabalhado com ele ao longo da semana, para então explicar sobre as Histórias em Quadrinhos. Indagamos se ele conhecia as HQs, o que os pais achavam e se a criança era acostumada a ler esse tipo de livro e a prática dos exercícios de Educação Física. Explicamos como é importante o contato com a leitura não só dos gibis, como também de outras literaturas.

Buscou-se uma contextualização da disciplina em que se realizou o estudo, no caso Educação Física com outras disciplinas, se aplicando ao final o ensino dos exercícios

a partir do que se foi desenhado no Quadrinho. O pesquisador fez uma análise sobre o melhor exercício para se montar as Histórias em Quadrinhos.

Buscamos despertar a curiosidade na criança com a expectativa das atividades que seriam realizadas a fim de proporcionar ludicidade à prática pedagógica, pois como afirma Freitas e Salvi (2007, p.99), no processo de ensino e aprendizagem as atividades lúdicas ajudam a construir uma práxis emancipadora e integradora ao tornarem-se um instrumento de aprendizagem que favorece a aquisição do conhecimento.

O conteúdo escolhido para ser abordado foram exercícios simples para o entendimento da Educação Física e que fossem fáceis de adequar ao planejamento escolar no momento da pesquisa (fevereiro/2021).

Na primeira etapa do projeto, feito em um espaço aberto e propício a prática dos exercícios na residência do pesquisador, tanto a criança como as brincadeiras utilizadas foram observadas para se avaliar a melhor ferramenta de ensino. Inicialmente, foi avaliado o comportamento e o rendimento da criança, bem como o esforço no aprendizado.

Em seguida, foi feita a aplicação de uma série de exercícios na criança, tiradas fotografias das atividades e feita a transformação das fotos em Quadrinhos, se criando um produto que era uma revistinha em Quadrinhos adaptada para o ensino da Educação Física. O trabalho de pesquisa buscou avaliar posteriormente a aceitação e a eficácia do produto junto a criança.

Os resultados apresentados são consequência de uma análise prévia do material selecionado, mostrando resultados bastante positivos. Como primeiro fator podemos citar o caso de a criança ter se mostrado ávida e interessada pela aula de Educação Física e pela transformação das fotos em Quadrinhos. Assim que tomou contato com a HQ feita a partir de suas atividades, iniciou sua leitura sem que fosse preciso uma orientação a respeito.

A melhoria dos exercícios feitos antes da montagem da HQ e dos feitos pela criança depois foram percebidos pelo pesquisador. A criança teve durante as aulas, uma melhoria significativa nas atividades propostas na Educação Física a partir da leitura dos Quadrinhos, tendo muito mais facilidade na execução das tarefas. O aluno também se interessou em colorir os Quadrinhos, projetar as brincadeiras em equipes, sobretudo, executar os exercícios refletindo também situações diferentes e até mesmo especificando novas regras pela vontade de brincar.

Abaixo, a figura ilustra uma atividade esportiva em Quadrinhos, observe:

Figura 1: Futsal de Tampinha



Fonte: Educação Física em Quadrinhos (Reprodução: Autores).

Sobre a brincadeira escolhida para o treino da criança, Kishimoto (2000) entende que ela pode ser descrita como uma possibilidade de jogo que interfere diretamente no desenvolvimento da imaginação, da representação simbólica, da cognição, dos sentimentos, do prazer, das relações, da convivência, da criatividade, do movimento e da autoimagem dos indivíduos.

Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades, além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e atenção (KISHIMOTO; SANTOS - 1999, p. 24).

Observou-se que a criança após a leitura dos Quadrinhos, desenvolveu melhor a brincadeira e a considerou atraente e estimulante. Neste caso, os Quadrinhos ajudaram a romper as dificuldades do aprendizado, colaborando com o educador para que esse entendesse melhor como utilizar os materiais educacionais apropriados à exploração sensorial da criança e ajudando o estudante a aprender a lidar com o mundo, recriando, repensando e experimentando novos acontecimentos.

Na figura abaixo, está exemplificado o Handebol, mostrando por meio do Quadrinho de que forma são identificadas expressões de movimento e particularidades do esporte.

Figura 2: Handball



Fonte: Autores.

No aprendizado da Educação Física em Quadrinhos, o educador e o aluno tiveram contato com o material e foram capazes de produzir e reproduzir as dinâmicas, sobretudo, estimular trocas de ideias, explorando juntos diferentes descobertas, ordenando o mundo a sua volta (RAUEN, 2007).

O Quadrinho de Educação Física, portanto, colaborou na educação formadora do aluno, facilitando com que o estudante assimilasse o ensino e construísse um mundo por meio da brincadeira, participando da interação das dinâmicas, adaptando-se aos novos elementos para produzir suas significações. No mais, o Ensino da Educação Física com o uso dos Quadrinhos ajudou na construção criativa, personalidade integral com atividades lúdicas.

Outro exercício utilizado como esporte de interação foi o Minigolfe como opção de elaboração da atividade produzida com o aluno para prática e entendimento do esporte brincando.

Figura 3: Minigolfe.



Fonte: Autores.

Então, em meio ao conhecimento da Educação Física em HQ, o estudante ainda observou sua relação com as demais disciplinas do conteúdo escolar, dentre elas: Artes, Matemática, Língua Portuguesa, História, Física, Química, entre outras. E de forma sensorial, o aluno aprendeu a lidar com o mundo, recriar, repensar, imitar e experimentar novos acontecimentos.

Foram colocadas a partir dessa pesquisa, diferentes abordagens de ensino, com o objetivo de atrair a atenção do aluno, principalmente na Educação Física, sendo o método de ensino por Histórias em Quadrinhos um dos mais promissores (Maia et al., 2011). Esta ferramenta, além de auxiliar na compreensão de diferentes conteúdos/conceitos da disciplina, também proporcionou intertextualidade, o que foi muito usado neste trabalho com o uso de vários autores que trabalham com outros componente curriculares (Ciências Naturais, alfabetização e letramento), trazendo para a Educação Física (PIZARRO, 2009; FOGAÇA, 2003; RAUEN, 2007).

Outra disciplina que auxiliou foi a de Artes, pois usamos cenário, desenho dos personagens, animações, entre outros fatores que ajudaram a completar a História em Quadrinhos. O estudante teve contato com o material, sendo capaz de produzir e reproduzir as dinâmicas com troca de ideias com o educador, fazendo com que explorassem juntos diferentes descobertas, assimilando o ensino e construindo um mundo por meio da diversão, além de utilizar a significação dos desenhos e textos dos balões para promover a interação das dinâmicas, construindo melhor os sentidos (MAIA ET AL., 2011).

Considerações finais

Mostrou-se neste trabalho que a utilização dos Quadrinhos é um importante aliado no desenvolvimento do currículo escolar, ajudando o aluno a entender as orientações específicas para o aprendizado. Vergueiro (2014) destaca que a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) indicam os Quadrinhos como uma referência positiva na educação.

A BNCC expressa que é imperativo a escola incluir e agrupar novas linguagens e suas formas de funcionamento para que se desvendem as mais diferentes possibilidades de comunicação e manipulação, auxiliando um ensino mais democrático numa participação consciente também na cultura digital sobre a cultura do corpo, no que esta

forma de pensar imponha novos desafios à escola relacionando seu papel institucional na formação das novas gerações.

Conclui-se que o Quadrinho é uma poderosa ferramenta cognitiva no meio educacional, pois sustentam assuntos diversos, como a Matemática, Comunicação e Expressão, Ciências, Religião, História, Moral, Civismo e outros temas de interesse da escola, situando destaque como recurso pedagógico na sala de aula.

Dessa forma, os textos das HQs revelam diferentes intenções: informam, convencem e divertem formando reflexões e opiniões, atraindo crianças, adolescentes e adultos para seu conteúdo. Sendo assim, educadores de diversas áreas do conhecimento aproveitam cada vez mais esta ferramenta - cuja utilização também está preconizada na LDB (Lei de Diretrizes e Bases) para a valorização do que é ensinado aos estudantes.

Constatou-se neste trabalho que as HQ's possibilitam com sua linguagem acessível e clara que até quem não tem um conhecimento aprofundado do assunto possa compreender a história, além de ajudar o professor e facilitar a aprendizagem do aluno, permitindo que se tornem críticos e reflexivos no ambiente em que estão inseridos.

Chegou-se à conclusão de que as HQ's são, portanto, um recurso didático que pode contribuir para o ensino e aprendizagem da Educação Física, permitindo o desenvolvimento de atividades pedagógicas de forma prazerosa e descontraída.

E nessa perspectiva, acreditamos que o objetivo proposto neste trabalho foi atingido, mas que a Educação Física Escolar precisa constantemente ampliar seu espaço, demonstrando sua importância prática e influência positiva na construção da sociedade. Portanto, conclui-se que a Educação Física em Quadrinhos vem, sobretudo, flexibilizar a interdisciplinaridade condizendo com a BNCC na articulação dos planos de aula.

Referências

BRASIL. MEC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2020. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/content/article/211-noticias/218175739/85151-entenda-como-funciona-a-base-nacional-comum-curricular?Itemid=164>. Acesso em: 17 fev. 2021.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC, 2018.

CARVALHO, Letícia dos Santos; MARTINS, André Ferrer. **Os quadrinhos nas aulas de ciências naturais: Uma História Que Não Está no Gibi.** Revista Educação em Questão, Natal, v. 35, n. 21, p. 120-145, mai/ago. 2009.

COSTA, Alberto Martins; SOUSA, Sônia Bertoni. Educação física e esporte adaptado: história, avanços e retrocessos em relação aos princípios da integração/inclusão e perspectivas para o século XXI. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 25, n. 3, p. 27-42, 2004.

ECO - Educación y Comunicaciones. **Manual de comunicação:** como usar os meios de comunicação em grupos / Eco-Educación y Comunicaciones; tradução de Rui J. Bender. – São Leopoldo: Sinodal, 1997.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FOGAÇA, Adriana Galvão. **A contribuição das histórias em quadrinhos na formação de leitores competentes.** Revista PEC, Curitiba, v.3, n.1, p. 121-131, 2003.

GOMES, Patrícia. **Da escrita a imagem:** da fotografia à subjetividade. 1996. 62f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1996.

HARPER, Babette. *et al.* **Cuidado, escola!** desigualdade, domesticação e algumas saídas. 15 ed. São Paulo: Brasiliense, 1984.

HAMZE, Amelia. **História em quadrinhos e os parâmetros curriculares nacionais.** 2008. Disponível em: <<http://pedagogia.brasilecola.com/trabalho-docente/historiaquadrinhos.htm>>. Acesso em: 19 jan. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedo e brincadeira.** Usos e significações dentro de contextos culturais. In SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.) 4 ed. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: vozes, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** 3º Ed. São Paulo: Cortez, 1999.

LUYTEN. Sonia Bibe. **O que é história em quadrinhos.** Sonia Bibe-Luyten. Edição 144 / São Paulo, 1985.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva. **Técnicas de pesquisa.** 5.ed., São Paulo: Atlas, 2000.

MESQUITA, Roberto Melo. **Gramática pedagógica,** 30 ed. Vol. Único, São Paulo: Saraiva, 2009.

MIRON, Maria Piedade Resende; COSTA, Edson Martins. **Voleibol sentado:** brincar e jogar na Educação Física escolar. São Carlos, EdUFSCar, 2013.

PIZARRO, Mariana Valtiekunas. **A história em quadrinhos como recurso didático no ensino de indicadores da alfabetização científica nas séries iniciais** in Atas do VII ENPEC, 2009.

SOUZA JÚNIOR, Juscelino Neco de. **Imagem, narrativa e discurso da reportagem em quadrinhos de Joe Sacco** [dissertação] / Juscelino Neco de Souza Júnior; orientadora, Gislene da Silva. - Florianópolis, SC, 2010. 158 p.: il.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

RAUEN. Adriana Regina Feltrin. **Práticas pedagógicas que estimulam a Leitura**. Paraná, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: vozes, 1999.

SOARES, Carmen Lucia. et al. **Metodologia do ensino da educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

SOARES, Carmen Lucia. **Educação física: raízes europeias e Brasil**. Campinas: Autores Associados, 2004.

TESTONI, Leonardo André; ABIB, Maria Lucia Vital dos Santos. **A utilização de histórias em quadrinho no ensino de Física**. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 4, 2003, São Paulo.

VELOSO, Lucas Brilhante. **A cultura artística e as relações internacionais: reflexões trazidas pela obra 'V de Vingança'** / Lucas Brilhante Veloso. Boa Vista, 2013. p.121.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Uso das HQs no ensino**. In: RAMA, Angela. *et al.* Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2014, p. 7-29.

VIGOTSKI, Lev Semionovich. **Pensamento e linguagem**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, p. 65-147. 2008.

WINNICK. Joseph. **Educação física e esportes adaptados**. 3. ed. Barueri - SP: Manole, 2004.