

UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DO
MOVIMENTO HUMANO**

Lazer, saúde e educação: construção de histórias em quadrinhos em
aulas de Educação Física

Rosiane Pillon

2022

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO
ROSIANE PILLON

**LAZER, SAÚDE E EDUCAÇÃO:
CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS EM AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano, da Universidade Metodista de Piracicaba, para a obtenção do Título de Mestra em Ciências do Movimento Humano.

Orientadora: Profa. Dra. Cinthia Lopes da Silva.

PIRACICABA
2022

Ficha Catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNIMEP
Bibliotecária: Graziela Cristina Colletti - CRB-8/048/2022.

P642L	<p>Pillon, Rosiane Lazer, saúde e educação: construção de histórias em quadrinhos em aulas de Educação Física / Rosiane Pillon. – 2022. 131 f. ; 30 cm.</p> <p>Orientador: Profa. Dra. Cinthia Lopes da Silva. Dissertação (Mestrado) – Universidade Metodista de Piracicaba, Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano, Piracicaba, 2022.</p> <p>1. Atividades de Lazer. 2. Saúde. 3. Educação Física e Treinamento. I. Pillon, Rosiane. II. Título.</p> <p>CDD – 613.7</p>
-------	--

LAZER, SAÚDE E EDUCAÇÃO: CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano, da Universidade Metodista de Piracicaba, para a obtenção do Título de Mestra em Ciências do Movimento Humano.

Orientadora: Profa. Dra. Cinthia Lopes da Silva.

Comissão examinadora:

Profa. Dra. Cinthia Lopes da Silva
Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP) – Programa de Pós-graduação
em Ciências do Movimento Humano

Prof. Dr. Ricardo Ricci Uvinha
Universidade de São Paulo (USP), Escola de Artes, Ciências e Humanidades

Profa. Dra. Renata Helena Pin Pucci
Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP) – Programa de Pós-graduação em Educação

AGRADECIMENTOS

À professora Cinthia, orientadora deste estudo (e de outros que me levaram até a realização do mesmo).

À direção, coordenação e professores da Escola Estadual Professor Eudir Benedicto Scarpari, que colaboraram para a pesquisa de campo.

Aos alunos da Escola Estadual Professor Eudir Benedicto Scarpari que participaram da pesquisa de campo.

Aos professores Renata e Ricardo, membros da Comissão Julgadora.

Ao Grupo de Estudos e Pesquisa em Lazer, Práticas Corporais e Cultura (GELC).

A todos os professores que participaram da minha formação.

À minha família, em especial Elza, Mario e Fabio. Aos colegas e amigos de todas as circunstâncias da vida.

À UNIMEP e à CAPES pelo financiamento deste trabalho.

É com muita satisfação que deixo aqui registrado meus sentimentos de alegria e gratidão por todas essas pessoas queridas e iluminadas que fizeram parte desse processo “de travessia” tão especial.

RESUMO

De acordo com a tradição e história da Educação Física escolar esta disciplina escolar tem se caracterizado como uma forma de imposição de ordem e controle aos estudantes por meio do corpo. Tradicionalmente, como podemos ver a título de exemplo nos anos iniciais do século XX, o objetivo das aulas era de uma educação eugenista, higienista e militarista, a fim de preparar as crianças para serem mão de obra futura e sujeitos fortes e saudáveis. Só a partir dos anos 1990, com a intensificação do debate acadêmico na área, a Educação Física passa a ter o status de uma área de conhecimento, não apenas voltada para o ensino de gestos técnicos específicos, característicos dos esportes voltados ao rendimento, ou aulas direcionadas às melhoras físicas e biológicas, mas direcionada a viabilizar aos alunos o acesso ao conhecimento da cultura corporal, que preferimos denominar cultura corporal de movimento, considerando a subjetividade dos mesmos. Este e outros problemas como a questão da repetição de conteúdos, a organização curricular, e a formação de professores, são os motivos pelos quais muitos alunos não participam efetivamente das aulas de Educação Física escolar ou não gostam das mesmas. Este trabalho tem como objetivo incluir, nas aulas de Educação Física, elementos do lazer e a discussão sobre a saúde a partir do uso da tecnologia e da linguagem das histórias em quadrinhos para que as mesmas se tornem efetivas e mais interessantes aos alunos. Para isso, descrevemos uma experiência pedagógica com o intuito de ressignificar a tradição das aulas, propondo aos alunos a construção de histórias em quadrinhos a partir de um aplicativo e realizamos a análise das imagens produzidas. Trata-se de uma investigação de natureza qualitativa e de tipo participante, contendo revisão bibliográfica e pesquisa de campo junto a alunos dos oitavos anos do Ensino Fundamental de uma escola pública de Piracicaba-SP. Utilizamos como técnicas de pesquisa o diário de campo, a análise imagética, a análise dos questionários e a análise das entrevistas semiestruturadas. A dissertação segue no formato de multipaper, contendo três artigos. A discussão resultou em uma educação para o lazer e para a saúde. As histórias em quadrinhos produzidas pelos participantes da pesquisa são meios pelos quais os alunos podem expressar suas emoções. Os alunos aprenderam novos jogos, novos esportes e novas atividades, além disso, a pesquisa proporcionou uma diversidade de conteúdos que os mesmos poderão usufruir em suas vidas, em seu tempo livre e disponível. Os alunos fizeram uma relação positiva com o uso do aplicativo. Conclui-se que a inclusão dos temas como os conteúdos do lazer e as práticas corporais, quando trabalhadas por meio das HQ, podem tornar as aulas de Educação Física mais interessantes e viabilizam aos alunos a construção de conhecimentos contribuindo para que eles desenvolvam uma visão crítica diante das influências de seu meio social, podendo aprender sobre o cuidado com si mesmo e com seu corpo. Além disso, as aulas ministradas na experiência pedagógica subvertem a questão da ordem e controle historicamente presentes na Educação Física, ressignificando sua tradição. As aulas serviram também para se fazer um diagnóstico do que trabalhar nos próximos anos com os alunos participantes da investigação.

Palavras-chave: Atividades de Lazer; Saúde; Educação; Educação Física e Treinamento; História em quadrinhos.

ABSTRACT

According to the tradition and history of Physical Education, this school subject has been characterized as a way of imposing order and control on students through the body. Traditionally, as we can see by way of example in the early years of the 20th century, the objective of the classes was a eugenics, hygienist and militarist education, in order to prepare children to be part of the future workforce thus making them stronger and healthier individuals. Only from the 1990s onwards, with the intensification of the academic debate in the field, did Physical Education acquire the status of a field of knowledge, not only focused on the teaching of specific technical gestures, characteristics of performance-oriented sports, or classes aimed at physical and biological improvements, but also aimed at providing students with access to knowledge of the body culture of movement, which we prefer to call bodily culture of movement, considering their subjectivity. Issues such as the repetition of content, curricular organization, and teacher training, are the reasons why many students do not effectively participate in Physical Education classes or do not like them. This work aims to include, in Physical Education classes, elements of leisure and the discussion about health from the use of technology and the language of the comic books, so that they become effective and more interesting to students. Therefore, we describe a pedagogical experience with the aim of reframing the tradition of classes, proposing to students the construction of comics from an application and carrying out the analysis of the images produced. This is an investigation of qualitative nature and participant type, containing bibliographic review and field research with eighth graders of a public Elementary School in the city of Piracicaba-SP. The research techniques used were the field diary, the imagery analysis, the analysis of the questionnaires and the analysis of the semi-structured interviews. The dissertation follows in the multipaper format, containing three articles - one that has been already published, one that has been submitted, one awaiting publication and the third to be submitted. The comics were built by the students using the Flaras application. The discussion resulted in education for leisure and health. The comic strips produced by the research participants are means by which students can express their emotions. The students learned new games, new sports and new activities. In addition to that, the research provided a diversity of content that they will be able to enjoy in their lives outside the school context, in their free and available time. Students had a positive relationship by using the app. It has been concluded that the inclusion of topics such as leisure content and body practices, when worked out through comics, can make Physical Education classes more interesting and enable students to build knowledge, helping them to develop a critical view when facing the influences of their social environment, being able to learn about caring for themselves and their bodies. Moreover, the classes taught in the pedagogical experience subvert the question of order and control historically present in Physical Education, giving new meaning to its tradition. The classes also served as a diagnosis of what content to work in the coming years with the students who took part in the investigation.

Keywords: Leisure Activities, Health, Education, Physical Education and Training, Graphic Novel.

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	10
2 INTRODUÇÃO	12
2.1 Referencial teórico base para a realização da experiência pedagógica	20
3 JUSTIFICATIVA.....	23
4 OBJETIVOS.....	24
4.1 Objetivo Geral.....	24
4.2 Objetivos Específicos.....	24
5 MATERIAIS E MÉTODOS.....	25
5.1 Pesquisa bibliográfica.....	25
5.2 Pesquisa de campo.....	26
5.2.1 Cartilhas utilizadas para a realização da pesquisa de campo.....	29
5.2.2 Programação das aulas da pesquisa de campo.....	35
6 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	44
7 ARTIGO 1.....	45
7.1 Introdução	47
7.2 Método	47
7.3 Resultados e Discussão.....	48

7.4 Considerações Finais	55
7.5 Referências do artigo 1	56
8 ARTIGO 2	59
8.1 Introdução	62
8.2 Método	64
8.3 Resultados e Discussão.....	67
8.4 Considerações Finais	78
8.5 Referências do artigo 2.....	79
9 ARTIGO 3.....	82
9.1 Introdução	85
9.2 Método	88
9.3 Resultados e Discussão.....	92
9.4 Considerações Finais	112
9.5 Referências do artigo 3.....	112
10 CONSIDERAÇÕES FINAIS	115
REFERÊNCIAS.....	117
APÊNDICES.....	121
ANEXOS	130

1 APRESENTAÇÃO

O meu primeiro contato com os estudos do lazer se deu na graduação de Educação Física – Bacharelado, da Universidade Metodista de Piracicaba – Unimep, por meio das disciplinas introdução aos estudos do lazer no movimento humano e políticas de ação no campo do lazer, ministrada pela professora Dra. Cinthia Lopes da Silva, minha atual orientadora.

A partir daí, despertou o meu interesse pela área do lazer, portanto, ingressei como bolsista do PIBIC/CNPq em minha primeira iniciação científica, que teve como título: A pesquisa qualitativa na educação física brasileira: investigando a relação saúde e lazer. E ao mesmo tempo, ingressei como participante no grupo de estudo e pesquisa em lazer práticas corporais e cultura – Gelc.

Posteriormente, iniciei uma segunda iniciação científica, também sendo bolsista do Pibic/CNPq, que teve como título: experiência pedagógica a partir de histórias em quadrinhos em aulas de educação física – ensino fundamental.

Por fim, ingressei na terceira iniciação científica, como bolsista da Fapesp, que teve como título: estudos e testes de um aplicativo de construção de histórias em quadrinhos para uso em aulas de educação física. E também cursei a graduação em Educação Física – Licenciatura.

Atualmente não estou lecionando. Meu contato com a licenciatura foi durante as pesquisas de campo realizadas nas iniciações científicas e na pesquisa de campo do mestrado. Trabalhar com a Educação Física escolar sempre foi meu interesse, por isso, procurei a licenciatura, mais especificamente o lazer.

Reafirmando, o meu interesse pela área do lazer despertou na graduação do curso de Educação Física, e as iniciações científicas contribuíram ainda mais para o meu desenvolvimento em relação ao lazer. A partir dali, surgiu a vontade de continuar me especializando nesta área. E assim, ingressei no Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano, para cursar o mestrado na área da Pedagogia do Movimento e Lazer.

Quando trabalhamos por meio de uma educação para o lazer, trazemos para as aulas a importância da cultura corporal de movimento, o que permite envolver uma grande quantidade de alunos, uma vez que não exigimos técnica, possibilitando assim a participação de todos os alunos sem distinção.

No decorrer deste trabalho apresentamos alguns dos problemas enfrentados na escola referente à evasão escolar e, com nossa pesquisa, procuramos mostrar as contribuições que as aulas de Educação Física podem trazer para o desenvolvimento crítico dos alunos.

Boa Leitura!

2 INTRODUÇÃO

A tradição e história da Educação Física escolar é caracterizada pela imposição de ordem e controle aos estudantes por meio do corpo. No modelo de escola republicano (reforma de 1906), por exemplo, as escolas passaram a ter uma orientação de educação higienista e militarista, a fim de preparar as crianças para que seus corpos fossem fortes e saudáveis (VAGO, 1999). Os alunos deveriam cuidar do corpo como uma maneira de se higienizar, ter cuidados com sua casa e com sua alimentação, a postura ereta e, por fim, os exercícios físicos, especificidade das aulas de Educação Física.

Na segunda metade do século XX, influenciada pela tendência higienista, a Educação Física escolar tem como base pedagógica a anatomia e a fisiologia, originárias da medicina, uma vez que são os médicos que organizam o que serão trabalhados com os alunos e isso se mantém até a chegada da República (SOARES, 2012).

Com o fim da escravidão, e o trabalho assalariado sendo agora o meio de sobrevivência da população, a Educação Física passa a ser mais valorizada, pois é por meio dela que seria possível educar moralmente, sexualmente, intelectualmente e socialmente aquela população, sendo que para isso haveria um local específico, o colégio (SOARES, 2012).

Nas escolas primárias, a Educação Física tem como objetivo preparar as crianças para um futuro mercado de trabalho industrial, portanto a escola passa a ser um local específico para o desenvolvimento dessa função, uma vez que, em período anterior, o ensino era realizado em locais considerados hoje inapropriados, ou seja, as práticas eram realizadas nas próprias casas, igrejas, salas alugadas ou cedidas pelo Estado, entre outros (VAGO, 1999).

Com essa nova finalidade da escola, onde o único objetivo era educar os alunos para que os mesmos se tornassem adultos prontos para o mercado de trabalho, e com isso crescer socialmente e economicamente, esses precisavam ser possuidores de corpos fortes, belos, saudáveis e higiênicos (VAGO, 1999).

Segundo Soares (2012), o colégio deveria ser um local muito diferente do que idealizavam os pais, estes por sua vez, pensavam em um local de superproteção para os seus filhos. Já os médicos, entendiam que é por meio da ginástica que os corpos dos alunos seriam educados, a ponto de se tornarem fortes e providos de saúde.

A cultura escolar vem acompanhada de muitas mudanças, a começar pela escola em si, que agora passava a ter um espaço amplo e belo, além da nova mobília, materiais didáticos e também o surgimento das disciplinas e, entre elas, a Educação Física (VAGO, 1999).

Todo esse processo histórico fez que o colégio também fosse repensado. A partir daí, ele passa a seguir várias regras rígidas, como controle de tempo, espaço e descanso, onde até mesmo o lazer passa a ser pensado numa visão funcionalista, uma vez que é usufruído para recompor as energias gastas com o trabalho (SOARES, 2012).

Segundo Dumazedier (1979), o lazer surge a partir da revolução industrial, quando os operários começam a ganhar seus direitos trabalhistas, como horas de descanso, feriado, entre outros, mas ele é voltado para uma visão funcionalista, ou seja, o lazer desses operários ocorria em seu tempo livre, mas eles tinham como objetivo descansar e se recuperar para o próximo dia de trabalho.

As aulas de Educação Física tinham por objetivo trabalhar com os alunos, por meios de exercícios físicos, o fortalecimento físico e mental dos mesmos, sendo que para os meninos os exercícios eram ancorados na força, e para as meninas, os alongamentos. O autor ressalta, ainda, que esse dever era único e exclusivo da escola (VAGO, 1999).

Novas reformulações no ensino ocorreram em 1996, com a implantação da LDB (Lei de Diretrizes e Bases), e a Educação Física passa a ser uma disciplina obrigatória como as outras. Segundo Vago (1999), o uso inapropriado das leis influencia a Educação Física a fim de descaracterizar sua área de conhecimento. Diante disso, Vago (1999) defende a ideia de que a Educação Física escolar deve ser trabalhada com a cultura corporal de movimento, por meio das práticas corporais, com o objetivo de proporcionar essas vivências a todos os envolvidos, sem haver exclusão ou distinção de qualquer aluno.

Segundo Soares (1996), só a partir dos anos 1990 é que esse paradigma é quebrado e a Educação Física passa novamente a ser uma área de conhecimento, não apenas voltada para o ensino de gestos técnicos, característicos dos esportes dirigidos ao rendimento, ou aulas direcionadas a melhorias físicas e biológicas, mas passa a ser trabalhada com as práticas corporais, considerando a subjetividade dos alunos, uma vez que “o lugar da performance não é na escola” (SOARES, 1996, p. 10).

Quadro 01: Períodos históricos da Educação Física Brasileira.

ANO	PERÍODO	CONTEXTO
1500 A 1822	Brasil Colônia	Ocorre seu surgimento por meio da ginástica, primeiramente com os índios, por meio de suas danças, atividades de caça. Mais tarde, com os escravos, quando esses praticavam a capoeira nas senzalas.
1822 A 1889	Brasil Império	1823 – Tratado de Educação Física e Moral dos Meninos: visava a saúde do corpo e espírito. 1851 – Na escola ainda denominada Ginástica, com a reforma do ensino primário, secundário e superior. Foi trazida para dentro do contexto escolar para ambos os sexos, sendo que as meninas não tinham obrigatoriedade em participar. As aulas ocorriam em horários distintos das aulas regulares, os professores não tinham a mesma valorização dos outros professores. A Ginástica foi implantada apenas em algumas escola do Rio de Janeiro e nas escolas militares.
1890 A 1946	Brasil República	1890 a 1930 – Implementação da Ginástica em outros Estados e a criação de escolas militares. 1930 a 1946 – Criação do Ministério da Educação, a Educação Física passa a ser obrigatória no ensino secundário. Educação Física higienista, militarista e eugenista.
1846 A 1980	Brasil Contemporâneo	1964 – Pós 2ª Guerra Mundial, início da ditadura militar, a Educação Física passa a ter como foco os esportes, visando a competição.
1980 A Atualidade	Educação Física nos dias de hoje	Ações pedagógicas diferentes: 1870 – Psicomotricidade: alunos com deficiência motora e intelectual; Desenvolvimentista: comportamento motor; Críticas: realidade do ponto de vista da classe trabalhadora;

		1996 – PCNs: Importância do aprender, saber e relacionar.
--	--	---

Fonte: Soares (2012).

A Educação Física é uma disciplina curricular obrigatória que se enquadra no módulo II dos PCNs, Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Esse enquadramento se dá porque ela irá trabalhar com a linguagem do corpo. Em sua última versão, atualizada em 2002, o documento apresenta diversas contribuições, mas um pouco contraditórias, entre elas, o documento traz que a Educação Física deve trabalhar por meio da cultura corporal, mas ao mesmo tempo prioriza o ensino dos esportes numa visão voltada ao rendimento, traz um conceito de saúde biologicista, sendo que apenas este fator não é suficiente para tornar os alunos críticos e autônomos (LOPES DA SILVA, 2003).

A BNCC, Base Nacional Comum Curricular, outro documento de caráter normativo, pertencente ao ensino fundamental, determina o que deve ser trabalhado em cada disciplina. Ele é organizado de forma a separar por faixa etária, unidades temáticas, objeto de conhecimento e habilidades os conteúdos a serem trabalhados. A Educação Física, por sua vez, deve trabalhar em seus anos iniciais com jogos e brincadeiras, esportes, ginásticas e danças, posteriormente além desses conteúdos acrescentam-se as lutas e, aos anos finais, agregam-se as práticas corporais de aventura (BRASIL, 2018).

A formação do professor de Educação Física é um elemento que pode ser decisivo no processo pedagógico, no entanto, muitos cursos oferecidos não tratam de forma eficaz conhecimentos indispensáveis aos professores de Educação Física escolar como aqueles originários das Ciências Sociais e Humanas, como defendido por Daolio (1994), além de conhecimentos específicos do campo do lazer e sua interface com a escola.

Por isso, torna-se importante que o professor de Educação Física se especialize cada vez mais e traga para as suas aulas um olhar para as Ciências Sociais e Humanas. Quanto mais qualificado ele for, mais dinâmicas diferenciadas e atrativas ele proporcionará em suas aulas e, por conseguinte, terá um maior envolvimento por parte dos alunos. A construção de histórias em quadrinhos (HQ) é um exemplo dessas ações pedagógicas. Essa didática pedagógica é também defendida por Alcântara e Bezerra (2016) e por Fronza (2016). Os autores afirmam que as HQ proporcionam um aprendizado mais prazeroso aos alunos, por isso as aulas passam a ser mais atrativas,

além de tornar mais fáceis a interpretação dos conteúdos quando trabalhados por meio das narrativas.

Como “educação para o lazer”, compreende-se o processo educativo que pode ser desenvolvido no âmbito escolar ou fora dele. No âmbito escolar, sua presença pode se dar no horário das aulas, considerando a frequência de crianças e jovens, em alguns casos, em período integral, e também é possível, apesar de ser raro, o desenvolvimento de projetos na escola abertos à comunidade aos fins de semana. Entende-se que a aula não é um tempo e espaço para o desenvolvimento de atividades do contexto do lazer propriamente ditos, por ser um horário que se classifica como das atividades obrigatórias, mas é uma oportunidade para se trabalhar o tema lazer (incluindo conteúdos da mídia e de diferentes linguagens: HQ, filmes, contação de histórias etc.) de maneira sistematizada como parte integrante do conhecimento da cultura.

Alguns estudiosos do lazer o caracterizam em sete conteúdos. Dumazedier (1980) e Marcellino (2002) caracterizam cinco conteúdos, são eles: artísticos, intelectuais, manuais, sociais, físicos. Camargo (2003) acrescenta o conteúdo turístico e Schwartz (2003) traz o conteúdo virtual. Esses conteúdos podem e devem ser explorados nas aulas de Educação Física escolar, por meios das práticas corporais. Com isso, os alunos podem ter acesso a diversas práticas e vivências. Esses conhecimentos, segundo Marcellino (2004), tornam os alunos críticos, atingindo, portanto, o objetivo das aulas, que é a educação para o lazer. Desse modo, o conhecimento que os alunos compreendem nas aulas os ajudará a realizarem suas escolhas fora do ambiente escolar. Por meio das aulas, os alunos também podem tomar ciência de que o lazer é um direito social, previsto na Constituição de 1988.

A introdução e construção de histórias em quadrinhos (HQ) em aulas de Educação Física é um exemplo de ações pedagógicas que fazem contraponto à ordem e disciplina das aulas tradicionais de Educação Física. Quando a produção de HQ ocorrer a partir do uso da tecnologia como o uso de aplicativos, por exemplo, temos mais uma inovação presente que pode trazer elementos a serem considerados e refletidos a partir das aulas de Educação Física escolar.

Um dos maiores problemas encontrados em relação à evasão escolar brasileira se dá nos anos finais do ensino fundamental. Por conseguinte, atinge também as aulas de Educação Física escolar, disciplina obrigatória, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Esse problema se dá por diversos motivos, entre eles podemos citar

o desenvolvimento de conteúdos repetitivos, a questão da organização curricular, a formação dos professores entre outros.

Os autores Tenório e Lopes da Silva (2013) afirmam que o fato de os professores trabalharem sempre com os mesmos conteúdos acaba desmotivando os alunos a participarem das aulas, pois esses, por muito tempo, no decorrer de sua vida escolar, acabam vivenciando apenas conteúdos voltados aos esportes.

Segundo os autores, além dessa questão, de estar sempre realizando as mesmas atividades, o esporte exige de seus praticantes gestos motores voltados à performance. Portanto, os alunos que não possuem muitas habilidades ou que não atendem a uma boa condição física, por exemplo, aqueles que estão acima do peso corporal ou os alunos que possuam algum tipo de deficiência que limite esse tipo de prática, não participam das aulas.

As atividades físicas/práticas corporais são parte do conteúdo físicoesportivo do lazer, assim como os significados atribuídos ao corpo são suscetíveis à dinâmica cultural de contextos específicos. Elas não escapam das lógicas de mercado que servem de base para a sociedade capitalista e são transformadas em produtos a serem consumidos, seja com finalidade estética, voltada à saúde, ou como forma de entretenimento. As atividades físicas/práticas corporais, já há algum tempo, são mediadas pelos valores mercadológicos. As atividades físicas de aventura na natureza, por exemplo, encontram-se cada vez mais geridas por empresas e, em muitos casos, são oferecidas aos interessados como mera mercadoria a ser consumida. Pela lógica do mercado, o participante não precisa mais de conhecimento acumulado sobre a prática que vai executar, também não precisa possuir um vínculo identitário sólido com a atividade, pois elas estão organizadas de maneira planejada, ficando à disposição do consumidor efêmero, o qual busca experiências novas, com fácil acesso. Portanto, se os alunos não participam das aulas de Educação Física, eles deixam de ter acesso aos conhecimentos acerca do corpo e das atividades físicas/práticas corporais, assim como, da educação para o lazer e perdem a possibilidade de refletir sobre as influências de seu meio social.

Essa discussão também vai ao encontro das ideias de Daolio (1994). O autor defende o corpo como sendo elemento da cultura corporal de movimento, dando importância aos significados construídos individualmente e coletivamente no meio em que se vive. Portanto, o corpo não é apenas biológico, mas uma unidade que envolve os fatores biológicos e culturais. Esta visão é também compartilhada por Carvalho

(2001). A autora traz para o debate uma visão ampla da saúde, onde o meio social é o elemento principal. Para a autora, a saúde está relacionada além de seu aspecto biológico, com a questão da alimentação, moradia, saneamento básico, entre outros. Assim, é fundamental trabalhar com os alunos nas aulas de Educação Física a educação para o lazer e sua interface com a saúde, a fim de que compreendam conceitos e tenham condições de interpretar criticamente as influências de seu meio relacionadas ao lazer e à saúde.

A questão da organização curricular é outro ponto levantado no problema relacionado à evasão escolar e a não participação dos alunos nas aulas de Educação Física. Segundo Tenório de Lopes da Silva (2013), as ações pedagógicas presentes nas aulas de Educação Física escolar muitas vezes são voltadas aos esportes que visam a competição em si. Para muitos alunos, que não possuem muitas habilidades e que na maioria das vezes não conseguem vencer o jogo, essas competições acabam se tornando frustrantes e isso ocasiona o afastamento deles nas aulas.

Um ponto muito relevante tem a ver com a formação do professor de Educação Física. A formação do professor de Educação Física é um elemento que pode ser decisivo no processo pedagógico. No entanto, muitos cursos oferecidos não tratam de forma eficaz os conhecimentos indispensáveis aos professores de Educação Física escolar como aqueles originários das Ciências Sociais e Humanas, como defendido por Daolio (1994), além de conhecimentos específicos do campo do lazer e sua interface com a escola.

Para que os jovens do Ensino Fundamental tenham uma participação de modo a atingir os estágios crítico e criativo, ao receberem as influências da Indústria cultural e interagirem com seus produtos, assim como, com o mercado das atividades físicas/práticas corporais, consideramos como fundamental que tenham acesso a elementos teóricos que possam lhes dar condições para uma compreensão dos produtos que são difundidos no meio em que vivem. Para isso, é necessário que os professores de Educação Física se especializem cada vez mais, tendo como referência as Ciências Sociais e Humanas e tragam para suas aulas conteúdos diferenciados, a fim de tornar essas aulas mais atrativas.

Uma maneira de tornar as aulas mais atrativas é considerar a linguagem das mídias e das artes, ou seja, adotar uma ação pedagógica direcionada à construção de HQ nas aulas de Educação Física. As HQ envolvem mais os alunos e isso pode contribuir para amenizar o problema da evasão escolar, principalmente no Ensino

Fundamental. Essas mídias, e ao mesmo tempo elementos da arte, segundo Lopes da Silva e Ferrés (2020), se tornam atrativas, pois têm como elemento principal as emoções, “a mobilização das emoções é um fator primordial para a tomada de decisão no cotidiano e para a aprendizagem” (LOPES DA SILVA; FERRÉS, 2020, p. 411).

Essa didática pedagógica também é defendida por Alcântara e Bezerra (2016) e por Fronza (2016). Os autores afirmam que as HQ proporcionam um aprendizado mais prazeroso aos alunos, por isso as aulas se tornam mais interessantes, além de facilitar a interpretação dos conteúdos quando trabalhados por meio das narrativas.

Esta investigação teve como objetivo geral a realização de uma experiência pedagógica em aulas de Educação Física com o uso de um aplicativo para a construção de HQ e a interface com a saúde e como objetivos específicos: 1) fazer uma revisão bibliográfica acerca dos elementos do lazer como as HQ na Educação Física escolar e a discussão sobre saúde, 2) analisar as histórias em quadrinhos construídas pelos alunos participantes da experiência pedagógica e 3) identificar e analisar a compreensão dos alunos do ensino fundamental participantes da investigação acerca do lazer (sobretudo seu conteúdo físicoesportivo) e da saúde. O problema a ser investigado é: Quais as contribuições do lazer para a vida e a saúde dos envolvidos?

A dissertação foi organizada no formato de multipaper, contendo três artigos, tendo cada um explorado um objetivo proposto com a nossa investigação, a fim de atender à perspectiva da pesquisa e realizar uma relação entre lazer e saúde.

O primeiro artigo, trata-se de um capítulo de livro publicado na Editora Atenas, em 2021. Ele traz a composição da pesquisa bibliográfica utilizada na dissertação com o debate sobre lazer e saúde. O segundo artigo, foi submetido em uma revista categorizada como B2, no WEBQUALIS, quadriênio de 2013 a 2016, da CAPES, na área de avaliação Educação Física, ainda aguardando aceitação. Ele é composto das análises das HQ construídas pelos alunos no decorrer da pesquisa de campo. Neste artigo, trazemos a discussão da imposição à ordem e controle sobre os estudantes que historicamente a Educação Física escolar tem tentado se ancorar, além dos resultados das análises das HQ que nos mostram que essa proposta pedagógica subverte-se às aulas tradicionais.

Já o terceiro artigo, será submetido à uma revista categorizada como B2, no WEBQUALIS, quadriênio de 2013 a 2016, da CAPES, na área de avaliação Educação Física. Ele nos apresenta os resultados dos questionários e das entrevistas semiestruturadas, originárias também da pesquisa participante que realizamos junto

aos alunos. O artigo aborda a questão de alguns dos problemas que envolvem a evasão escolar, seja na questão didático metodológica, da organização curricular, dos conteúdos repetitivos, e/ou a formação dos professores. A pesquisa contribuiu com o aprendizado dos alunos em relação às novas atividades, entre outras coisas e também, faz um diagnóstico do que o professor de Educação Física deve trabalhar nos anos seguintes com esses alunos.

Em seguida, a dissertação irá apresentar o referencial teórico, a justificativa, os objetivos gerais e específicos, os materiais e métodos, os resultados que estão organizados em um capítulo de livro e dois artigos e, por fim, as considerações finais.

2.1 REFERENCIAL TEÓRICO BASE PARA A REALIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA:

Segundo Rodrigues Júnior e Silva (2008), na escola e, por conseguinte, nas aulas de Educação Física escolar, é comum os alunos virem com pensamentos pré-formados em relação aos conteúdos trabalhados na disciplina, sejam eles subentendidos ou originários do senso comum. Por isso, muitas vezes, a disciplina “Educação Física” é entendida como área de conhecimento voltada para os esportes de alto rendimento, onde prioriza-se o desempenho.

Por esse motivo, é imprescindível que o professor tenha uma visão ampla em relação aos significados da aula para com os alunos, pois as aulas de Educação Física são compostas de signos e trocas de conhecimentos. Esses significados são responsáveis pela resignificação da Educação Física escolar voltada para um ser social que se expressa (RODRIGUES JÚNIOR E SILVA, 2008).

Quando o professor ministra suas aulas tendo como conteúdos as práticas corporais (jogos, lutas, danças, ginásticas e esportes), ele viabiliza aos alunos o acesso a significados atribuídos ao corpo e às práticas corporais e isso contribui para o desenvolvimento crítico dos alunos, transformando o conhecimento prévio dos mesmos, muitas vezes originados do senso comum, ao ser confrontado pelo conhecimento sistematizado (RODRIGUES JÚNIOR E SILVA, 2008).

A Educação Física escolar, segundo Daolio (1996), deve ser trabalhada na perspectiva da cultura corporal de movimento por meio das práticas corporais, ou seja, os jogos, as ginásticas, as danças, as lutas e os esportes, sendo que as aulas devem, portanto, ser estruturadas desde seus anos iniciais, já no ensino fundamental, seguindo

esse formato.

Históricamente, a Educação Física escolar é discutida a partir de uma visão exclusivamente biologicista, uma vez que a mesma sempre sofreu influências por parte das ciências naturais, pois os corpos humanos são possuidores de músculos, articulações e ossos, e essa estrutura, quando treinada, pode ser melhorada cada vez mais (DAOLIO, 1996).

A Educação Física escolar, quando trabalhada a partir das ciências naturais, acaba não englobando a maioria dos alunos, pois aqueles que não se enquadram no padrão como “bem dotados” deixam de participar das aulas. Então é preciso adotar uma Educação Física Plural, onde a técnica e a precisão de movimentos não são o que importa, mas sim, o envolvimento de todos os alunos acerca dos elementos da cultura corporal de movimento (DAOLIO, 1996).

Segundo Daolio (1996), a Educação Física escolar deve ser ministrada por seus professores com base nas Ciências Sociais e Humanas, tendo como princípios os elementos da cultura corporal de movimento. Em seus conteúdos propostos, devem estar inseridas as práticas corporais, uma vez que são práticas que não necessitam de performance em sua execução e, com isso, não há exclusão de nenhum aluno, independente de sua condição física e/ou gênero. Além disso, as aulas devem ser estruturadas a fim de tornar os alunos cada vez mais autônomos.

Como educação para o lazer, compreende-se o processo educativo que pode ser desenvolvido no âmbito escolar ou fora dele. No âmbito escolar, pode se dar no horário das aulas, considerando tanto a frequência de crianças e jovens, em alguns casos, em período integral. São poucos os projetos na escola abertos à comunidade nos fins de semana. Entende-se que a aula não é um tempo e espaço para o desenvolvimento de atividades do contexto do lazer propriamente ditos, por ser um horário que se classifica como das atividades obrigatórias, mas é uma oportunidade para se trabalhar o tema lazer (incluindo conteúdos da mídia e de diferentes linguagens: HQ, filmes, contação de histórias etc.) de maneira sistematizada como parte integrante do conhecimento da cultura.

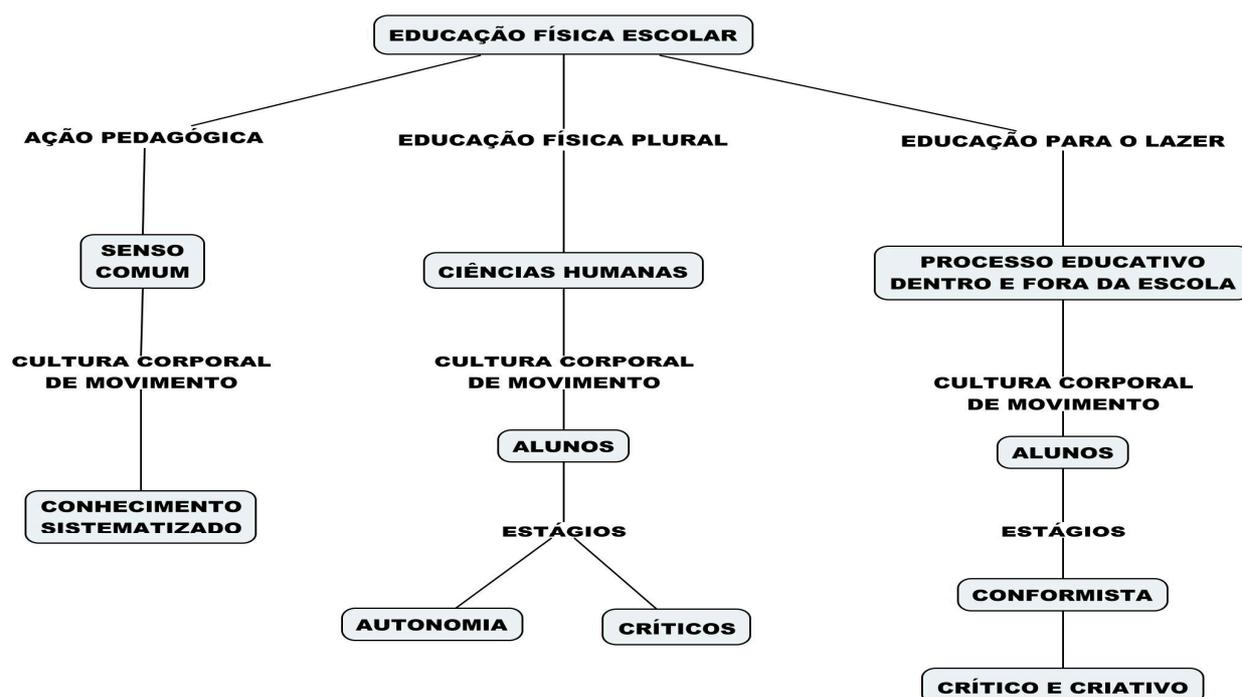
O lazer, segundo Marcellino (1996), é um instrumento que pode ser utilizado como um recurso para a educação, mas para que se possa realizar as atividades de lazer, é necessário avançar do estágio conformista para o estágio crítico e criativo, contribuindo, portanto, para o desenvolvimento dos envolvidos.

Quando se refere à Educação Física escolar, Marcellino (2000) faz uma crítica à

área, uma vez que os conteúdos do lazer explorados em aula, na maioria das vezes, são apenas voltados ao conteúdo físicoesportivo, onde as vivências estão dirigidas ao esporte. Para contemplar a abrangência do lazer, o professor teria que desenvolver junto aos alunos outros conteúdos, ainda que sua especialidade seja o físicoesportivo.

Segundo Bracht (2003), a educação para o lazer pode ser trabalhada por qualquer disciplina escolar, mas a disciplina de Educação Física ganha um destaque maior, uma vez que a mesma trabalha em seus conteúdos os elementos da cultura corporal de movimento, ou seja, os jogos, as ginásticas, as danças, as lutas e os esportes. O autor ainda reforça que, se a escola realmente adotar em suas aulas a premissa de uma educação para o lazer, é possível identificarmos mudanças em sua cultura.

Figura 1: MAPA CONCEITUAL



Fonte: a autora.

3 JUSTIFICATIVA

A Educação Física escolar é uma disciplina que deve ser mais valorizada e se tornar mais atrativa aos sujeitos. Quando trabalhada a partir da perspectiva da cultura corporal de movimento, tem como objetivo proporcionar aprendizado de novas práticas corporais e, com isso, os alunos envolvidos irão adquirir um amplo repertório de atividades que poderão ser realizadas fora do contexto escolar, quando estiverem em seu tempo disponível.

As aulas de Educação Física escolar, quando realizadas por meio de uma educação para o lazer, podem viabilizar aos alunos o acesso a níveis elevados de desenvolvimento, contribuindo para que esses se tornem pessoas críticas. A saúde aqui, entendemos não apenas no quesito biológico, mas sim em sentido amplo, sendo determinado por fatores como alimentação, moradia, emprego, entre outros, que visem o cuidado de si e de seu corpo, conforme defendido por Carvalho (2001). Por isso, torna-se imprescindível a participação dos alunos nas aulas de Educação Física escolar para que possa se explorar esta interface com a saúde.

Se as aulas de Educação Física não viabilizarem aos alunos a construção de novos conhecimentos, os problemas como a evasão escolar irão permanecer, e com isso cada vez teremos menos pessoas com menos autonomia, compreendendo as influências de seu meio social e tendo um melhor aproveitamento de seu tempo disponível.

4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GERAL

Realizar uma experiência pedagógica em aulas de Educação Física com o uso de um aplicativo para a construção de HQ e a interface com a saúde.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Fazer uma revisão bibliográfica acerca dos elementos do lazer como as HQ na Educação Física escolar e a discussão sobre saúde;
- b. Analisar as histórias em quadrinhos construídas pelos alunos participantes da experiência pedagógica;
- c. Identificar e analisar a compreensão dos alunos do ensino fundamental participantes da investigação acerca do lazer (sobretudo seu conteúdo fisicoesportivo) e da saúde.

5 MATERIAIS E MÉTODOS

A dissertação foi estruturada em formato de multipaper, seguindo as orientações de Mutti e Klüber (2018). “O formato multipaper, refere-se à apresentação de uma dissertação ou tese como uma coletânea de artigos publicáveis, acompanhado, ou não de um capítulo introdutório e de considerações finais” (MUTTI E KLÜBER, 2018, P. 3).

Segundo Costa (2014), o formato multipaper é utilizado em teses e dissertações tendo como método a publicação de vários artigos científicos. A utilização deste formato multipaper, iniciou-se na década de 1960 no Reino Unido e, posteriormente, vem sendo utilizado por outros países e em várias áreas de atuação. Ele consiste em trazer as especificidades de cada artigo publicado, além de trazer contruições e discussões de diversos autores.

Como resultados dessa dissertação, apresentaremos três artigos científicos, sendo que cada artigo irá explorar um objetivo específico proposto. Portanto, o artigo 1 se refere à revisão bibliográfica, relativo às temáticas educação para o lazer e para a saúde. Já o artigo 2 é referente à pesquisa de campo de tipo participante, com a análise imagética das HQ construídas pelos alunos. E o terceiro artigo é referente às análises dos questionários A e B e também à análise das entrevistas semiestruturadas realizadas também na pesquisa de campo de tipo participante.

A realização da experiência pedagógica envolveu pesquisa bibliográfica e de campo, caracterizando esta investigação como qualitativa. Esse tipo de estudo, segundo Minayo (1994, p. 22), trabalha com o “[...] universo de significados, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”.

5.1 Pesquisa bibliográfica

Por meio do levantamento bibliográfico, construíram-se três tipos de categorias para atender ao objetivo específico da dissertação – fazer uma revisão bibliográfica acerca dos elementos do lazer como as HQ na Educação Física escolar e a discussão sobre saúde: 1) “Conteúdos do lazer, o cuidado com a saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”; 2) “Atividades físicas/práticas corporais, saúde

e educação para o lazer no Ensino Fundamental”, e 3) “Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde.

A escolha por esses temas foi devido a esses conteúdos proporcionarem aulas mais atrativas, diferenciadas e não exigirem performance dos alunos e com isso desperta-se nos mesmos o interesse pela prática e, por conseguinte, atingimos um maior número de adeptos, uma vez, é tradição nas aulas de Educação Física conteúdos repetitivos, originários dos esportes. Além disso, a escolha é também porque os temas têm relação com os objetivos da nossa pesquisa.

Para o levantamento bibliográfico, foram utilizadas as bibliotecas de universidades brasileiras e o levantamento foi realizado a partir de livros, artigos, dissertações e teses e, também, as bases de dados Scielo e Google Acadêmico.

Para a categoria 1) “Conteúdos do lazer, o cuidado com a saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”, as palavras-chave foram: histórias em quadrinhos, conteúdos do lazer, saúde, educação, lazer, Educação Física, Ensino Fundamental; Para a categoria 2) “Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”, as palavras-chave foram: histórias em quadrinhos, atividades físicas/práticas corporais, saúde, educação, lazer, Educação Física, Ensino Fundamental e; para a categoria 3) Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde, as palavras-chave foram: histórias em quadrinhos, super-heróis e saúde.

Para a compreensão dos textos selecionados no levantamento bibliográfico e a construção da análise dos três temas mencionados, adotamos as diretrizes metodológicas apresentadas por Severino (2007). Segundo o autor, para uma leitura rica e proveitosa, ela deve dar-se em cinco fases: análise textual, análise temática, análise interpretativa, problematização e síntese pessoal.

O levantamento bibliográfico foi realizado de 2019 a 2021, e não houve restrição com relação ao intervalo de anos da publicação. O critério de inclusão dos textos selecionados foi identificar aqueles que tinham mais relação com o tema investigado, e o critério de exclusão foi a retirada de textos repetitivos ou que não tratavam especificamente do foco da pesquisa.

5.2 Pesquisa de campo

A pesquisa de campo foi realizada nos meses de maio e junho de 2021, em

escola da rede pública de ensino do Estado de São Paulo, na cidade de Piracicaba. Para a escolha pela instituição onde a pesquisa foi realizada, levou-se em consideração o fator de acessibilidade, uma vez que a instituição de ensino, Universidade Metodista de Piracicaba – Unimep, a pesquisadora e a orientadora já desenvolveram diversos trabalhos nesta escola, havendo, portanto, um ótimo relacionamento, além do fato de a escola ter turmas de 8º ano do Ensino Fundamental. A escola escolhida possui o sistema de educação integral, dirigentes e corpo docente capacitados, a estrutura física está em constante mudanças no quesito de melhorias. A escola encontra-se em uma região periférica da cidade e os alunos são de classe média a baixa.

A pesquisa foi realizada junto aos alunos dos 8º (oitavos) anos do Ensino Fundamental, a escolha por essa faixa etária deve-se ao fato de esses sujeitos serem potenciais leitores de histórias em quadrinhos e por estarem em um momento da fase escolar em que é possível introduzir elementos teóricos, no sentido de os alunos realizarem uma leitura qualificada das produções da mídia, da cultura de consumo e desenvolverem reflexões sobre os temas a serem tratados relacionados ao corpo, às atividades físicas/práticas corporais, dentro de uma proposta de educação para o lazer. A pesquisa foi aprovada pelo CEP no dia 8 de dezembro de 2020, conforme CAAE nº 33081320.5.0000.5507.

A pesquisa de campo trata-se de uma pesquisa de tipo participante que, segundo Brandão (1998, pg. 43), é defendida como sendo “a metodologia que procura incentivar o desenvolvimento autônomo (autoconfiante) a partir das bases e uma relativa independência do exterior”. Assim, procurou-se, a partir das aulas, viabilizar aos alunos autonomia com relação aos conteúdos trabalhados, sendo a pesquisa realizada a partir de uma experiência pedagógica em que a professora era também a pesquisadora e acompanhou todo o processo didático realizando as ações pedagógicas junto aos alunos.

A princípio, a pesquisa de campo seria desenvolvida em uma disciplina eletiva. Para realizar a escolha da disciplina eletiva é realizado na escola um feirão de eletivas, a fim de verificar quem seriam os alunos participantes. São destinados números de eletivas por período de ano e série e é determinado o número de vagas para cada disciplina. Os alunos podem escolher qual a disciplina eletiva eles querem cursar, mas é necessário que se complete o número mínimo de vagas, que são vinte alunos, o que nos garante a realização da pesquisa. A pesquisa ocorreria por meio

da realização de uma experiência pedagógica, realizada uma vez por semana no período da tarde, segunda-feira das 13:00 horas às 15:20 horas, as quais envolveriam um total de doze aulas exclusivamente presenciais, contendo atividades teórico/práticas na quadra e posteriormente em sala de aula utilizando o notebook, para a construção de histórias em quadrinhos no aplicativo Flaras.

Devido à pandemia do novo coronavírus, as aulas foram adiadas por um longo período, quando retornaram, seguiram um sistema de escalonamento, modificando, portanto, toda a rotina escolar. Os alunos foram divididos entre turmas A e turmas B, uma semana os alunos da turma A frequentaram as aulas de segunda-feira, quarta-feira e sexta-feira e os alunos da turma B nesta mesma semana frequentaram as aulas de terça-feira e quinta-feira. Na semana seguinte, essa sequência se invertia. O limite para cada sala de aula era 35% dos alunos, portanto, na sala poderiam ficar no máximo quinze alunos, mantendo o distanciamento social e seguindo todos os protocolos de segurança. Não havia obrigatoriedade por parte dos alunos em frequentar as aulas presencialmente.

Devido a esta nova realidade na rotina escolar, realizamos as aulas com a autorização prévia da escola, sendo diretora, coordenador e professores envolvidos, com as quatro salas de 8º anos, pois não tínhamos certeza da quantidade de alunos que iriam frequentar essas aulas. Sendo assim, garantiríamos todos os dias, uma quantidade considerável de alunos no decorrer da pesquisa. As aulas foram desenvolvidas em horários escalonados também, ou seja, duas semanas seguidas (segunda-feira a sexta-feira). A pesquisa era realizada das 09:30 às 10:00 horas e das 10:15 às 10:45 horas, sendo trinta minutos cada aula, contendo um intervalo entre as aulas duplas de 15 minutos e nas próximas duas semanas as aulas eram das 11:00 às 12:00 horas, sem intervalo. A pesquisa ocorreu nas disciplinas que nos foram cedidas, sendo elas educação física, geografia, leitura, história, laboratório, inglês, português, ciências, matemática, protagonismo juvenil, artes e tecnologia, sempre em aulas duplas.

Contamos com a participação de no mínimo nove alunos e no máximo 28 alunos, sendo que para a pesquisa consideramos 23 alunos, pois foram aqueles que nos entregaram os termos devidamente assinados. As aulas predominantemente teóricas e com o uso dos computadores foram realizadas no pátio da escola, seguindo todos os protocolos de segurança, uso obrigatório de máscara, álcool em gel, mesas com cadeiras espaçadas de acordo com o distanciamento social, local aberto e arejado.

As aulas predominantemente práticas foram realizadas na quadra, seguindo os mesmos protocolos de segurança. As estratégias de ensino utilizadas foram o debate, a realização de vivências e da construção das HQ, tendo como foco a educação para o lazer e a sua interface com a saúde.

5.2.1 Cartilhas utilizadas para a realização da pesquisa de campo

Uma das estratégias de ensino foi a utilização de “cartilhas”, cujo conteúdos eram as diversas práticas corporais relacionadas à cultura corporal de movimento, como também, as principais características e princípios para a construção de uma HQ. Essa estratégia foi pensada de modo a facilitar o processo de ensino e aprendizagem junto aos alunos participantes da pesquisa. A seguir, as cartilhas utilizada nas aulas 01 e 02, extraídas de Lopes da Silva et al. (2021):

Figura 02: Cartilha práticas corporais

PESQUISA: “LAZER, SAÚDE E TECNOLOGIA: CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA”.

PRÁTICAS CORPORAIS

GINÁSTICA
<p>Ginástica geral: modalidades gímnicas com intuito de demonstração, ex: malabares. Conscientização corporal: Bioenergética, eutonia, feldenkrais, ioga, etc. Condicionamento: Aeróbica, musculação, localizada, cross fit, hidrogenástica, etc. Competição: Rítmica, artística, acrobática, trampolim acrobático, etc. Fisioterápica: Pilates, laboral, reeducação postural global (RPG), etc.</p>
LUTAS
<p>Lutas de corpo a corpo: Judô, Jiu-Jitsu, luta greco-romana, sumô, aikido, etc. Lutas de distância (sem armas): Boxe, caratê, tae-kwon-do, Muay thai, Kung Fu (Sanshou, Wushu), Hapkidô, Kickboxing, etc. Lutas de distância (com armas): Esgrima, kendo, etc. Lutas Culturais: Capoeira, Uka Uka, Kata, etc.</p>
ESPORTES
<p>Marca: patinação de velocidade, todas as provas do atletismo, remo, ciclismo, levantamento de peso, etc. Precisão: bocha, curling, golfe, tiro com arco, tiro esportivo etc. Rede/quadra dividida ou parede de rebote: voleibol, vôlei de praia, tênis de campo, tênis de mesa, badminton, squash, etc. Campo e Taco: beisebol, críquete, softbol; Invasão ou territorial: basquetebol, frisbee, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei sobre grama, polo aquático, rúgbi etc. Técnico combinatório: nado sincronizado, patinação artística, as ginásticas de competição, etc. Combate: algumas lutas de corpo a corpo e de distância.</p>
JOGOS
<p>Jogos pré-desportivos: queimada, pique-bandeira, guerra das bolas, jogos pré-desportivos do futebol (gol-a-gol, controle, chute-em-gol-rebatida, bobinho, dois toques), etc. Jogos populares: malha, taco, boliche, etc. Brincadeiras: amarelinha, pular corda, elástico, bambolê, bolinha de gude, pião, pipas, lenço-atrás, corre-cutia, esconde-esconde, pega-pega, coelho sai-da-toca, duro-ou-mole, agacha-agacha, mãe-da-rua, carrinhos de rolimã, cabo-de-guerra, etc. Jogos eletrônicos - Jogos com cartas - Jogos de tabuleiro - Jogos de raciocínio/conhecimento, etc.</p>
DANÇA
<p>Manifestação: Improvisação (criar) Composição (coreografar) Repertório (executar/interpretar: movimentos, sequências, coreografias de outra pessoa, coreógrafo, etc. Tipos: danças brasileiras: samba, baião, valsa, quadrilha, afoxé, catira, bumba meu-boi, maracatu, xaxado, etc.; danças urbanas: rap, funk, break, pagode, danças de salão; danças eruditas: clássicas, modernas, contemporâneas, jazz; danças e coreografias associadas a manifestações musicais: blocos de afoxé, olodum, timbalada, trios elétricos, escolas de samba; brincadeiras de roda, cirandas;</p>
AVENTURAS
<p>Meio aquático: Surf, windsurfe, mergulho (livre e autônomo), canoagem (rafting, caiaque, aqua ride, canyoning), etc. Meio Aéreo: Base jump, sky surf, paraquedismo, balonismo, voo livre, etc. Meio Terrestre: Bungee Jump, sandboarding, montanhismo (escalada em rocha, escalada em gelo, técnicas verticais, tirolesa, rapel, arvorismo); mountain bike (down hill, cross country), trekking, etc. Misto: Kite surf, corrida de aventura, etc. Meio Urbano: Escalada indoor, skate, patins, slackline, bike (trial, bmx), parkour, etc.</p>

Fonte: material didático elaborado pela professora-pesquisadora (bolsista).

Figura 03: Cartilha HQ

CARTILHA PARA A AULA 02 “ORIENTAÇÕES SOBRE A CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS A PARTIR DE RECORTES DE JORNAIS E REVISTAS”.

PARTE 01: CARACTERÍSTICAS DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

QUADRO OU REQUADRO



Moldura da história, possuindo no seu interior os desenhos que compõem uma cena, cada quadrinho acrescenta uma nova cena (ou momento congelado) compondo uma história sequencial. Além disso, pode ser usado como recurso narrativo, percepção de tempo e demonstrar emoções dos personagens, dependendo da maneira como é construído.

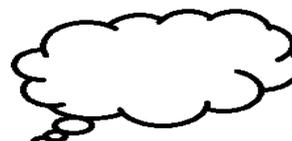
BALÕES



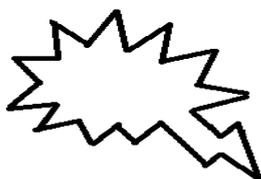
FALA



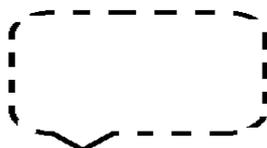
FALA SIMULTÂNEA



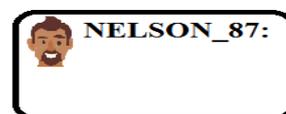
PENSAMENTO



GRITO



COCHICHO



REDE SOCIAL

É a linha que envolve as palavras atribuídas a um personagem e indica qual é esse “personagem”. Também indica quem se manifesta primeiro, e contém uma diversidade de tipos, sendo os mais comuns os balões de fala, pensamento, grito, sussurro.

RECORDATÓRIOS

**NAQUELE DIA, OS
SOLDADOS ATACARAM A
FORTALEZA...**

Painéis dentro dos quadrinhos usados pelo “narrador”, utilizados quando se necessita de uma explicação na história que não pode ser dita pelos personagens e não está visível no desenho. Elas podem indicar o que ocorreu no tempo/espaço, acontecimentos paralelos etc.

ONOMATOPEIAS



As onomatopeias são palavras que representam sons, e podem ser usadas também como efeitos visuais nos quadrinhos, ou seja, sua forma e cor podem apontar um movimento, acrescentar mais impacto a uma cena.

LINHAS CINÉTICAS



São os “risquinhos” que indicam o movimento, representando a trajetória de personagens e objetos, assim trazendo movimento para a história.

METÁFORAS

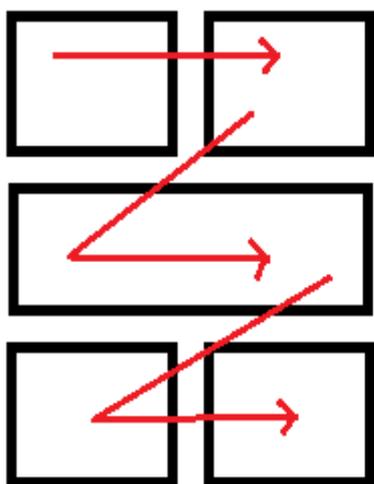
A metáfora é uma figura de linguagem na qual se transporta para um objeto o sentido literal de uma palavra ou frase que designa outro objeto semelhante, dando a essa frase um sentido figurado. Nos quadrinhos, as metáforas podem ser visuais, isto é, desenha-se uma metáfora para indicar um sentimento ou acontecimento. Dessa forma, um personagem literalmente vê estrelas quando se machuca, seu coração salta pela boca quando ele está apaixonado ou ele pode falar “cobras e lagartos” quando xinga alguém.

DESENHOS ICONOGRÁFICOS

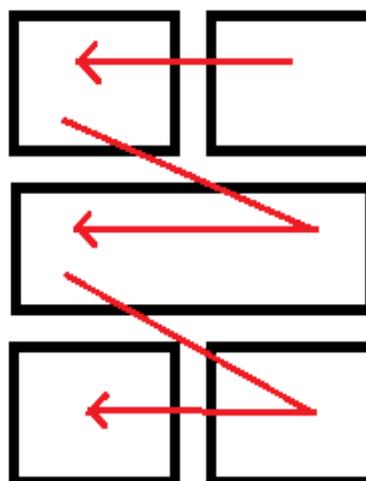
São representados pelo ícone que é um signo, simbolizando algo. Com isso, sua característica especial é ser uma imagem que possui características comuns com o que está sendo representado.

NARRATIVA VISUAL

História em Quadrinho (Ocidente)



Mangá (Oriente)



PARTE 02: CINCO DICAS DE ROTEIRO

1 – Organize suas ideias

Como qualquer outro processo criativo, é importante que você já tenha na sua cabeça uma ideia base do que gostaria de ver na sua história para escrever a HQ ou mangá. É importante que você anote todos os pontos principais da sua HQ: personagens, as características deles, reviravoltas ao longo da história e, é claro, o final. Se você não sabe como sua história vai seguir, ela pode acabar ficando sem nexo e vazia.

Uma dica muito boa sobre isso é: pense no vilão ou anti-herói primeiro. Se ele for bem escrito e agradar o público, sua HQ já tem uma grande chance de ser sucesso.

2 – Atenção para a continuidade da sua história

Como a dica anterior, essa não é só para quem quer escrever um roteiro de história em quadrinhos, mas sim para todos aqueles que pretendem criar qualquer tipo de roteiro. Se você não amarra bem a sua história, ela vai acabar tendo a continuidade prejudicada. Isso faz que muitos leitores, ao perceber o erro, percam o interesse.

3 – Faça a conexão do seu roteiro escrito com a imagem

HQ são extremamente visuais. O enredo é tão importante quanto o desenho que é feito para acompanhá-lo. Então, procure sempre acompanhar o roteiro na hora de desenhar, para criar bons efeitos e momentos inesquecíveis na sua história. Lembre-se também que os balões de diálogo não devem ficar sobrecarregados de fala. Seja sucinto na escrita.

4 – Atente para a temporalidade nas HQ

Escrever um roteiro de história em quadrinhos muitas vezes difere de outros roteiros pela questão de como o tempo é tratado. Nas HQ, o que vai marcar o tempo das ações que estão ocorrendo é a forma como os desenhos são colocados e organizados. Além disso, as imagens podem mostrar ações simultâneas a partir do

posicionamento de cada quadro.

5 – Relação com o desenhista

Se não é você que vai fazer os desenhos da sua história, é importante que você tenha uma relação bem afinada com o desenhista. Ele é a primeira pessoa que vai ler sua história e tem ainda um papel mais importante: a de fazer que aquele roteiro ganhe vida no universo das HQ. Então, é necessário que a comunicação entre as partes esteja sempre em dia para que nada saia diferente do planejado.

REFERÊNCIAS

PARTE 01: CARACTERÍSTICAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:

Livro: **A educação está no gibi**. Autor: **Djota Carvalho**. Editora: **Papirus, 2006**.

PARTE 02: CINCO DICAS DE ROTEIRO

Texto transcrito do endereço eletrônico: **heroisnopapel.com**. Disponível em: <https://heroisnopapel.com/como-criar-um-roteiro-de-historia-em-quadrinhos/> (acesso em 14 ago. 2018).

Fonte: material didático elaborado pela professora-pesquisadora (bolsista).

5.2.2 Programação das aulas da pesquisa de campo

A programação das doze aulas está de acordo com o descrito a seguir:

Aula 1 – Introdução à Pesquisa e Avaliação inicial.	
Objetivo:	Conhecer a proposta pedagógica de inclusão da tecnologia nas aulas de Educação Física; Responder o questionário A de modo a identificar sua compreensão inicial sobre o tema “lazer, saúde, educação e histórias em quadrinhos”.
Conteúdo da aula:	Avaliação inicial.
Materiais utilizados:	01 questionário de avaliação para cada aluno; 01 Cartilha das práticas corporais para cada aluno.

Procedimento da aula: atividade 01	Aplicação do formulário A.
Procedimento da aula: atividade 02	Apresentação da proposta pedagógica.
Procedimento da aula: atividade 03	Leitura e apresentação aos alunos da cartilha 01.
Avaliação:	Respostas dos alunos sobre a pesquisa por meio do questionário inicial.

Aula 2 – Orientações sobre a construção de histórias em quadrinhos.

Objetivo:	Identificar características das HQ; Orientar sobre a construção de HQ a partir do uso de um aplicativo.
Conteúdo da aula:	História em quadrinhos (educação para o lazer).
Materiais utilizados:	Uma cartilha da aula 02 para cada aluno.
Procedimento da aula: atividade 01	Introdução às características das HQ; Informações básicas para a construção de roteiros de HQ. Leitura e apresentação cartilha 02.
Procedimento da aula: atividade 02	Construção de Tiras (mini HQ) de 03 ou 04 requadros por meio dos grupos formados.
Avaliação:	Resposta das Tiras construídas pelos alunos em diálogo com as características e dicas de roteiro das HQ apresentadas nas atividades 01 e 02.

Aula 03 – Conteúdos do lazer, o cuidado com a saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental.

Objetivo:	Vivenciar o esporte handebol; Compreender a relação da prática pedagógica dos esportes com o cuidado com a saúde.
Conteúdo da aula:	Conteúdo físico esportivo do lazer.
Materiais utilizados:	Bola de meia, bolas de papel, tecido TNT, garrafas pet, quadra poliesportiva.

Procedimento da aula: atividade 01	<p>1) Queimada: Duas equipes foram formadas e posicionadas na quadra, sendo cada equipe em um lado da mesma. Cada equipe teve do lado oposto da quadra um “coveiro” que irá lançar a bola para seu time tentar queimar os adversários. As regras foram: as mãos livres, queimar o adversário apenas do pescoço para baixo e o adversário que segurar a bola sem deixar que a mesma caia ao chão queima quem atirou a bola.</p> <p>2) PAINTBALL ADAPTADO: Duas equipes foram formadas. O campo de jogo foi um retângulo, cada base inicial das equipes ficou nos extremos, e a bandeira (garrafa pet) de pontuação no centro. Os jogadores da equipe A não poderiam invadir o campo da equipe B e vice-versa. As proteções foram formadas por tecidos TNT. O objetivo do jogo era capturar a bandeira central e levar para a base inicial da equipe sem ser atingido por um jogador da outra equipe. Cada jogador iniciou o jogo com 5-10 bolas de papel. Se determinado jogador da equipe A for atingido por uma bola da equipe B, o mesmo deveria levantar as mãos e se dirigir para a base inicial para retornar ao jogo. A cada dois minutos o jogo foi paralisado para que os jogadores pudessem pegar as bolas de papel espalhadas pelo chão, porém, só podiam recomeçar o jogo nas posições no qual o jogo for paralisado.</p>
Procedimento da aula: atividade 02	Em roda de conversa, o professor debateu com os alunos sobre os conteúdos do lazer e sua relação com a saúde. Ao final, o professor perguntou aos alunos sobre pontos positivos ou negativos da aula vivenciada.
Avaliação:	Entendimento dos alunos demonstrado na prática das atividades; Observação do envolvimento dos alunos com as atividades.

Aula 4 – Orientações sobre a construção de histórias em quadrinhos com o software Flaras.

Objetivo:	Conhecer o software (aplicativo) Flaras.
Conteúdo da aula:	HQ (educação para o lazer) construídas com uso do software Flaras).
Materiais utilizados:	Notebook.
Procedimento da aula: atividade 01	Introdução ao uso do Flaras.
Procedimento da aula: atividade 02	Construção de Tiras (mini HQ) com uso do Flaras.

Avaliação:	Resposta das Tiras construídas pelos alunos em diálogo com as características e dicas de roteiro das HQ apresentadas na aula 02.
-------------------	--

Aula 05 – Construção de histórias em quadrinhos tendo como tema “Conteúdos do lazer, o cuidado com a saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”.

Objetivo:	Elaboração e confecção de HQ com o tema “Conteúdos do lazer, o cuidado com a saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”.
Conteúdo da aula:	Elaboração e Confecção de HQ com material alternativo; habilidades manipulativas e criatividade.
Materiais utilizados:	Notebook.
Procedimento da aula: atividade 01	Os alunos foram divididos em grupos, nos quais receberam um notebook para elaborar e confeccionar as HQ a partir do aplicativo Flaras.
Avaliação:	Observação do professor na organização em grupo e criatividade dos alunos na elaboração e confecção das HQ.

Aula 06 – Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental.

Objetivo:	Compreender a relação das práticas corporais com atividades físicas, lazer e saúde; Vivenciar uma atividade para cada elemento da cultura corporal (esportes, ginásticas, lutas, jogos e danças).
Conteúdo da aula:	Práticas corporais.
Materiais utilizados:	Raquetes e petecas de badminton, arcos e fitas de ginástica rítmica, espadas confeccionadas com “espaguete de natação”, cordas grandes e aparelho de som.
Procedimento da aula: atividade 01	Em roda de conversa, o professor debateu com os alunos sobre a relação das práticas corporais e sua relação com atividade física, lazer e saúde.
Procedimento da aula: atividade 02	Cinco estações foram elaboradas de modo a representar cada um dos grandes grupos das práticas corporais (esportes, ginásticas, lutas, jogos e danças). Em seguida, o professor explicou e demonstrou as atividades de cada estação. Assim, os alunos vivenciaram cada elemento por tempo determinado, a atividade foi finalizada no momento em que todos os alunos tinham vivenciados todas as estações. Nas estações, as atividades foram as seguintes: ESPORTES (Badminton): Em duplas, os alunos dessa estação vivenciaram uma partida de badminton com regras adaptadas.

	<p>GINÁSTICA (Ginástica rítmica: Arco e fita): Arcos e fitas foram disponibilizados aos alunos, de modo que os mesmos experimentassem e vivenciassem movimentos corporais com tais materiais da ginástica rítmica.</p> <p>LUTAS (Kendô): Nessa estação, o professor dividiu os alunos em duplas (cada um com uma espada de espaguete de natação) para duelar. Um espaço delimitado foi definido para o combate, com isso, os lutadores só puderam se locomover pelo mesmo. No combate, para pontuar, o lutador pôde atingir qualquer parte do corpo do oponente, menos a cabeça.</p> <p>JOGOS E BRINCADEIRAS (jogos com cordas): Nessa estação, foram disponibilizadas aos alunos cordas “grandes”, de modo a vivenciar diferentes jogos como “zerinho”; “reloginho”; “Um homem bateu em minha porta...”, “Salada saladinha...” etc.</p> <p>DANÇA (Dança livre): Nessa estação, um aparelho de som reproduziu uma lista de músicas sugeridas pelos alunos na aula anterior, que deveriam dançar de modo a criar e compartilhar passos uns com os outros.</p>
Procedimento da aula: atividade 03	Ao final, o professor perguntou aos alunos sobre pontos positivos e negativos da aula vivenciada.
Avaliação:	Entendimento dos alunos demonstrado na prática das atividades; Observação do envolvimento dos alunos com as atividades.

Aula 07 – Construção de histórias em quadrinhos tendo como tema “Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”.	
Objetivo:	Elaboração e confecção de HQ com o tema “Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”.
Conteúdo da aula:	Elaboração e Confecção de HQ com material alternativo; habilidades manipulativas e criatividade.
Materiais utilizados:	Notebook.
Procedimento da aula: atividade 01	Os alunos foram divididos em grupos, nos quais receberam um notebook para elaborar e confeccionar as HQ a partir do aplicativo Flaras.
Avaliação:	Observação do professor na organização em grupo e criatividade dos alunos na elaboração e confecção das HQ.

Aula 8 – Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde.	
Objetivo:	Confeccionar fantasias de super-heróis com material

	alternativo.
Conteúdo da aula:	Confecção de fantasias com material alternativo; habilidades manipulativas; criatividade e expressão corporal.
Materiais utilizados:	Fita crepe e jornais.
Procedimento da aula: atividade 01	a) Os alunos foram divididos em grupos, nos quais receberam materiais (jornais e fita crepe) para elaborar as fantasias de super-heróis. b) Cada grupo de alunos apresentou seus uniformes no tempo determinado pelo professor.
Procedimento da aula: atividade 02	Ao término da confecção das fantasias, o docente realizou uma sessão de fotos dos alunos.
Avaliação:	Observação do professor na organização em grupo e criatividade dos alunos na elaboração das fantasias.

Aula 09 – Construção de histórias em quadrinhos tendo como tema “Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde”.

Objetivo:	Elaboração e confecção de HQ com o tema “Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde”.
Conteúdo da aula:	Elaboração e Confecção de HQ com material alternativo; habilidades manipulativas e criatividade.
Materiais utilizados:	Notebook.
Procedimento da aula: atividade 01	Os alunos foram divididos em grupos, nos quais receberam um notebook para elaborar e confeccionar das HQ a partir do aplicativo Flaras.
Avaliação:	Observação do professor na organização em grupo e criatividade dos alunos na elaboração e confecção das HQ.

Aula 10 – Leitura e discussão das histórias em quadrinhos construídas.

Objetivo:	Realizar leitura das HQ construídas; Discutir sobre as HQ construídas.
Conteúdo da aula:	Leitura e análise das HQ construídas.
Materiais utilizados:	HQ produzidas nas aulas 05, 07 e 09 pelos alunos participantes da pesquisa.
Procedimento da aula: atividade 01	Foram apresentadas aos alunos as HQ produzidas nas aulas de modo que a leitura das mesmas foram realizadas.
Procedimento da aula:	Após o término da leitura, em roda de conversa, a professora debateu com os alunos sobre as HQ

atividade 02	produzidas, de modo a questionar quais características das HQ estavam presentes, qual era a mensagem dos enredos, pontos positivos e negativos da experiência pedagógica e uso do software Flaras etc.
Avaliação:	Observação do envolvimento dos alunos com a atividade proposta; Compreensão dos alunos por meio dos discursos propostos na roda de conversa.

Aula 11 – Avaliação do uso do aplicativo para a construção das histórias em quadrinhos.

Objetivo:	Realizar com os alunos uma avaliação do uso do aplicativo para a construção das HQ.
Conteúdo da aula:	Avaliação das HQ confeccionadas.
Materiais utilizados:	Sala de aula e data show.
Procedimento da aula: atividade 01	Diálogo sobre os significados das histórias produzidas, facilidades e dificuldades encontradas no uso do aplicativo Flaras.
Avaliação:	Compreensão dos alunos por meio dos discursos propostos na roda de conversa.

Aula 12 – Avaliação Final

Objetivo:	Responder o questionário B de modo a identificar sua compreensão final das atividades da pesquisa; Debater sobre possíveis contribuições da pesquisa.
Conteúdo da aula:	Discussão, análise e interpretação sobre o processo pedagógico vivenciado a partir do tema “lazer, educação e histórias em quadrinhos”.
Materiais utilizados:	Um questionário de avaliação para cada aluno.
Procedimento da aula: atividade 01	Aplicação do questionário final de avaliação.
Procedimento da aula: atividade 02	Roda de conversa sobre possíveis contribuições da pesquisa.
Avaliação:	Respostas dos alunos sobre a pesquisa por meio do questionário final. Compreensão dos alunos por meio dos discursos propostos na roda de conversa.

Ao final da aula, fazíamos uma roda da conversa, e esse momento era posteriormente registrado em um diário de campo, onde se tinha o intuito de identificar junto aos alunos os significados das aulas e das imagens produzidas no processo de construção das HQ. As perguntas realizadas foram: o que vocês acharam da aula? O que a aula representou para vocês? Quais sentimentos a aula proporcionou a vocês?

Vocês já haviam vivenciado essas práticas? Nas aulas 10 e 11, fizemos a leitura das HQ e a análise do aplicativo com os alunos. Nessas aulas fizemos, além das anotações no diário de campo, a gravação da aula a fim de saber dos alunos os significados de cada HQ construída, para assim, posteriormente, analisar as imagens a partir do que os alunos nos relataram. Para o uso do diário de campo seguimos as orientações de Zabalza (1994). O autor afirma que o diário de campo é uma ferramenta que permite que as análises sejam realizadas de acordo como os fatos realmente aconteceram. E para a análise das imagens produzidas nas HQ pelos alunos, seguimos as orientações de Joly (2012). A autora afirma que as imagens são ferramentas que estão presentes na sociedade contemporânea e que por meio delas é possível nos comunicarmos, portanto, torna-se essencial sabermos como entendê-las. Essa análise foi feita a partir da comparação dos significados das imagens relatados pelos alunos nas aulas 10 e 11 em confluência com o referencial teórico levantado.

As HQ foram construídas com o uso do aplicativo Flaras. O Flaras foi desenvolvido pelo Prof. Dr. Claudio Kirner, e está disponível na página <https://sites.google.com/view/hq-ef-ra/home>, projeto financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

Foram realizadas também, na pesquisa de campo, a aplicação dos questionários A e B. O questionário A, aplicado já na primeira aula da pesquisa, teve como finalidade saber o conhecimento prévio dos alunos em relação aos temas que íamos trabalhar no decorrer das aulas, e o questionário B, aplicado na última aula, fizemos a comparação, com o objetivo de saber a contribuição de nossas aulas na construção de conhecimentos por parte dos alunos.

Realizamos também as entrevistas semiestruturadas, após a realização da experiência pedagógica. Participaram da entrevista semiestruturada os alunos que mantiveram a frequência equivalente a 80% nas aulas, sendo esta frequência controlada por meio da chamada realizada em cada aula.

A entrevista semiestruturada contou com questões específicas dos temas abordados nas aulas. A entrevista foi gravada.

Roteiro da entrevista semiestruturada

- 1 – Lazer e seus conteúdos;
- 2 – Conteúdo fisicoesportivo do lazer, abrangente às atividades físicas/práticas corporais;

3 – Relação atividades físicas/práticas corporais e saúde;

4 – Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde.

Principais perguntas (poderão ser formuladas outras questões a depender das respostas dos alunos)

- 1) O que você entendeu sobre lazer?
- 2) Quais conteúdos do lazer foram trabalhados em aula? O que você mais gostou? Por quê?
- 3) O que você entendeu sobre o conteúdo físicoesportivo do lazer?
- 4) Qual o significado das atividades físicas/práticas corporais para você?
- 5) O que significa para você a relação das atividades físicas/práticas corporais e saúde?
- 6) Como os super-heróis influenciam na vida do ser humano?
- 7) Qual a contribuição de nossas aulas para a vida de vocês em relação ao lazer?

Qual a contribuição de nossas aulas para a vida de vocês em relação à saúde?

As análises dos questionários e as análises das entrevistas semiestruturadas foram realizadas a partir do diálogo com a literatura.

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A dissertação no formato de multipaper foi elaborada com base na construção de três artigos científicos, sendo um já publicado, um submetido e o terceiro aguardando submissão. Portanto, o artigo 1 se refere à revisão bibliográfica, relativo às temáticas educação para o lazer e para a saúde. Já o artigo 2 é referente à pesquisa de campo de tipo participante, com a análise imagética das HQ construídas pelos alunos. E o terceiro artigo é referente às análises dos questionários A e B e também à análise das entrevistas semiestruturadas realizadas também na pesquisa de campo de tipo participante.

A seguir, apresentam-se os artigos 1, 2 e 3. O Artigo 1, foi publicado na Editora Atenas. O Artigo 2, foi submetido em uma revista, categorizada como B2, no WEBQUALIS, quadriênio de 2013 a 2016, da CAPES, na área de avaliação Educação Física. E o Artigo 3, será submetido em uma revista, categorizada como B2, no WEBQUALIS, quadriênio de 2013 a 2016, da CAPES, na área de avaliação Educação Física. Todos os artigos seguem as diretrizes para publicação nas respectivas revistas, mantendo as versões originais.

7 ARTIGO 1

EDUCAÇÃO PARA O LAZER E PARA A SAÚDE A PARTIR DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

RESUMO

Muitos alunos não participam efetivamente das aulas de Educação Física escolar ou não gostam dessas aulas por problemas diversos: repetição de conteúdos, organização curricular, formação de professores, dentre outros. Se os alunos não participam das aulas, eles deixam de ter acesso aos conhecimentos acerca do corpo e da cultura corporal de movimento, assim como deixam de compreender as influências e significados que circulam em seu meio acerca de tais temas. Este trabalho tem como objetivo incluir, nas aulas de Educação Física, elementos do lazer e a discussão sobre a saúde para que as mesmas se tornem efetivas e mais interessantes aos alunos. A investigação é de natureza qualitativa e de tipo bibliográfica. A inclusão de temas nas aulas de Educação Física como os conteúdos do lazer, as práticas corporais e as histórias em quadrinhos e sua interface com a saúde podem, além de tornar tais aulas mais interessantes, viabilizar aos alunos a construção de conhecimentos que poderão contribuir para que eles desenvolvam uma visão crítica diante das influências de seu meio social, principalmente nas atividades que desenvolverão no tempo disponível, resultando em um processo de educação para o lazer e para a saúde.

Palavras-chave: Atividades de lazer; Histórias em quadrinhos; Educação Física escolar; Saúde; Cultura.

ABSTRACT

Many students do not effectively participate in school Physical Education classes or do not like these classes due to various problems: repetition of content, curriculum organization, teacher training, among others. If students do not participate in classes, they no longer have access to knowledge about the body and movement bodily culture, as well as fail to understand the influences and meanings that circulate in their environment about such themes. This work aims to include elements of leisure and the discussion about health in Physical Education classes so that they become effective and more interesting to students. The research is qualitative and bibliographic. The inclusion of topics in Physical Education classes such as leisure content, body practices, and comic books and its interface with health can, in addition to making such classes more interesting, enable students to build knowledge that can contribute to developing a critical view of the influences of their social environment, mainly in the activities that they will develop in their spare time, resulting in a process of education for leisure and for health.

Keywords: Leisure activities; Comics; School Physical Education; Health; Culture.

7.1 INTRODUÇÃO

Muitos alunos não participam efetivamente das aulas de Educação Física escolar ou não gostam dessas aulas por problemas diversos: repetição de conteúdos, organização curricular, formação de professores, dentre outros. Tenório e Lopes da Silva (2013), por exemplo, explicam o problema de repetição de conteúdos que leva alunos a passarem um longo tempo da vida escolar fazendo as mesmas coisas, sendo que muitos desses conteúdos são jogos e brincadeiras. A organização curricular é outra questão, já que em muitos casos a proposta é efetiva, porém sua organização e fundamentação não correspondem com a formação tida pelos professores, ocasionando em um uso equivocado da mesma. A formação do professor de Educação Física é um elemento que pode ser decisivo no processo pedagógico. No entanto, muitos cursos oferecidos não tratam de forma eficaz conhecimentos indispensáveis aos professores de Educação Física escolar, como aqueles originários das Ciências Sociais e Humanas, além de conhecimentos específicos do campo do lazer e sua interface com a escola.

7.2 MÉTODO

Trata-se de uma investigação de natureza qualitativa e de tipo bibliográfica. O levantamento bibliográfico foi base para fundamentar três tipos de análises: 1) “Conteúdos do lazer, o cuidado com a saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”; 2) “Atividades físicas/práticas corporais,¹ saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”, e 3) “Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde”. Foram utilizadas bibliotecas de universidades brasileiras e o levantamento foi realizado a partir de livros, artigos, dissertações e teses, bem como, as bases de dados do Scielo e do Google Acadêmico. Para a análise 1, as palavras-chave utilizadas foram: histórias em quadrinhos, conteúdos do lazer, saúde, educação, lazer, Educação Física, Ensino Fundamental; para a análise 2, as palavras-chave utilizadas foram: histórias em

¹ Optamos por utilizar os termos atividade física/práticas corporais porque na literatura encontram-se ambos. “Práticas corporais se refere a manifestações culturais que enfocam a dimensão corporal, característica, segundo os textos analisados, não presente na perspectiva dos pesquisadores que utilizam o conceito de atividade física” (LAZZAROTTI FILHO et al, 2010). “Atividade física: definida como qualquer movimento corporal produzido em consequência da contração muscular que resulte em gasto calórico” (MATSUDO, MATSUDO e BARROS NETO, 2001).

quadrinhos, atividades físicas/práticas corporais, saúde, educação, lazer, Educação Física, Ensino Fundamental; e, para a análise 3, as palavras-chave utilizadas foram: histórias em quadrinhos, super-heróis e saúde.

Para a compreensão dos textos selecionados no levantamento bibliográfico e a construção da análise dos três temas mencionados, adotamos as diretrizes metodológicas apresentadas por Severino (2007). Segundo o autor, para uma leitura rica e proveitosa, ela deve dar-se em cinco fases: análise textual, análise temática, análise interpretativa, problematização e síntese pessoal. O levantamento bibliográfico foi realizado de 2019 a 2021, e não houve restrição com relação ao intervalo de anos da publicação. O critério de inclusão dos textos selecionados foi identificar aqueles que tinham mais relação com o tema investigado, e o critério de exclusão foi a retirada de textos repetitivos ou que não tratavam especificamente do foco da pesquisa.

7.3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram selecionados para este estudo 25 textos. Segue o Quadro 1 representando os títulos, os autores e os anos dessas publicações. E também, apresentamos os dados encontrados nos estudos, dos quais emergiram os seguintes tópicos: Conteúdos do lazer; Histórias em quadrinhos; Histórias em quadrinhos de super-heróis; Atividades físicas / práticas corporais e Atividades de aventura na natureza.

Quadro 1 – Textos selecionados para a revisão bibliográfica.

TEXTO	AUTOR(ES)	ANO
O lúdico, a escola e a saúde: a educação alimentar no gibi.	Alcântara e Bezerra	2016
Contribuições do campo crítico do lazer para a promoção de saúde.	Bacheladenski e Júnior	2010
Alterações do estado de humor em praticantes de ecofitness	Bertoli et al.	2015
Constituição da República Federativa do Brasil.	Brasil	1988
O que é lazer.	Camargo	2003
Atividade Física e saúde: Onde está e quem é o “sujeito” da relação?	Carvalho	2001

Educação Física e corporeidade: paralelos históricos, formação profissional e práticas corporais alternativas.	Cesana et al.	2018
As atividades de aventura e a Educação Física: formação, currículo e campo de atuação.	Correa e Neto	2018
Esportes de aventura e risco na montanha	Costa	2000
Difusão das práticas corporais nas praças públicas da cidade de Porto Alegre (1920-1940).	Cunha e Mazo	2015
Valores e conteúdos culturais do lazer	Dumazedier	1980
A leitura de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics e a etnometodologia: relevância e desdobramentos.	Dumont e Ramos	2018
Atividades de aventura e educação ambiental como foco nos periódicos da área de Educação Física.	Figueiredo e Schwartz	2013
Comunidades virtuais de internet: atualização do debate sobre lazer.	Fraga e Silva	2010
As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos.	Fronza	2016
Lazer e Educação	Marcellino	2004
Estudos do Lazer, uma introdução	Marcellino	2002 2006
Esportes na natureza e atividades de aventura: uma terminologia aporética.	Pimentel	2013
Relações entre a Educação Física escolar, as práticas corporais e a qualidade de vida.	Rigoni et al.	2017
O trabalho com o gênero textual histórias em quadrinhos com alunos que possuem deficiência intelectual.	Schimazaki	2018
O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier.	Schwartz	2003
Práticas corporais: experiências em Educação Física para a outra formação humana.	Silva e Damiani	2005
Lazer e Educação Física: textos didáticos para a formação de profissionais do lazer	Silva e Silva	2012
Educação Física escolar e a não participação dos alunos nas aulas.	Tenório e Lopes da Silva	2013
Super-heróis como recursos para a promoção de resiliência em crianças e adolescentes.	Weschenfelder	2016

Fonte: a autora

Conteúdos do lazer

O lazer é reconhecido como direito social previsto pela Constituição Brasileira de 1988 (BRASIL, 1988) e se insere numa prática ou produção cultural em um espaço de tempo livre e disponível de todas as obrigações, sejam elas, trabalho educação, família e religião.

Marcellino (2006) entende o lazer como cultura, praticado em seu tempo disponível das obrigações sociais, familiares e políticas, sendo fundamental as pessoas desenvolverem-se para terem uma posição crítica e criativa diante das informações que circulam no meio em que se vive.

Dumazedier (1980) caracteriza o lazer em cinco conteúdos, são eles: artísticos, intelectuais, manuais, sociais, físicos. Conteúdos esses também defendidos por Marcellino (2002). Camargo (2003) acrescenta o conteúdo turístico. Segundo o autor, o conteúdo artístico tem relação com a dança, as apresentações de teatro, o cinema, as artes plásticas, entre outros. O conteúdo intelectual é caracterizado pela procura de conhecimentos como informações, leituras, palestras, cursos, entre outros. O conteúdo manual é aquele que fazemos com as mãos, por exemplo, uma pintura em tecido, bordado, jardinagem, sem que se tenha como fim o lucro. O conteúdo social refere-se à socialização do indivíduo, que pode ocorrer por meio da participação em festas e encontros. O conteúdo físicoesportivo está ligado a prática de esportes ou outras atividades como as práticas corporais. O conteúdo turístico é entendido como uma reconstituição temporal-espacial na busca por novas paisagens e novas culturas, como exemplo podemos citar as viagens.

Um sexto conteúdo do lazer é defendido por Schwartz (2003). Trata-se do virtual, onde as pessoas podem, por meio da internet, conhecer lugares, participarem de eventos como também usufruírem de jogos. Este conteúdo surge como um novo conteúdo cultural do lazer, uma vez que ele proporciona às pessoas uma nova experiência de mundo, seja na maneira como as pessoas se comportam, seus valores e atitudes ou nas relações interpessoais. Além disso, este conteúdo traz um novo espaço onde é possível desenvolver as práticas de lazer, o ambiente virtual.

A autora defende ainda que o conteúdo turístico do lazer pode ser amplamente explorado por meio do conteúdo virtual, pois traz às pessoas a possibilidade de conhecer, virtualmente, lugares que elas jamais teriam acesso, por questões financeiras (SCHWARTZ, 2003).

Fraga e Silva (2010) trazem em seu estudo sobre comunidades virtuais de

internet algumas discussões que caminham para outro modo de pensar o conteúdo virtual – como um espaço em que se pode ter acesso a todos os demais conteúdos do lazer. O principal problema que as autoras indicam é a questão dos “laços fracos” que o espaço virtual pode causar. É muito mais fácil fazer amizades com pessoas que nunca se viu. Por outro lado, também se torna fácil desfazer essas amizades, pois como as pessoas não convivem entre si, não desenvolvem sentimentos positivos entre elas. Outro motivo que leva as pessoas a se afastarem é a má interpretação de uma resposta escrita, por exemplo.

O próximo tópico a ser discutido é sobre as histórias em quadrinhos.

Histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos são utilizadas como forma de transmissão de conhecimentos de maneira lúdica. Elas trazem as pessoas para dentro de uma história e são utilizadas há muitos anos pelos povos primitivos por meio de seus desenhos em cavernas (ALCÂNTARA e BEZERRA, 2016).

Ainda de acordo com Alcântara e Bezerra (2016), as histórias em quadrinhos são utilizadas no meio escolar como veículo de uma didática pedagógica que pode ser empregadas em diversas disciplinas, por exemplo, Português, Matemática, História, a própria Educação Física, entre outras. Por meio delas, os alunos aprendem com mais prazer.

Para Fronza (2016), por intermédio das histórias em quadrinhos os estudantes entendem melhor o contexto histórico quando as histórias são trabalhadas em narrativas. Segundo ele, essas histórias são estruturadas como um “fio condutor de sentidos” (FRONZA, 2016, p. 46).

Segundo Shimakaki (2018), as histórias em quadrinhos simbolizam um instrumento que facilita a compreensão e a interpretação do contexto em que a história se passa, podendo também contribuir com o desenvolvimento das pessoas, inclusive daquelas com deficiência intelectual. Diversos conteúdos, como as atividades de aventura na natureza², os super-heróis e as atividades físicas/corporais na comunidade podem ser trabalhados no decorrer das aulas de Educação Física, utilizando o recurso das histórias em quadrinhos tendo como foco a educação para o lazer.

²No meio acadêmico, utilizam-se alguns termos similares como esportes de aventura, práticas corporais de aventura, atividades físicas de aventura na natureza, atividades de aventura na natureza etc. Aqui utilizaremos esse último termo por entendê-lo como mais abrangente ao conjunto de atividades que podem ser realizadas no sentido da aventura e na natureza.

Histórias em quadrinhos de super-heróis

Para Weschenfelder et al (2016), as histórias em quadrinhos de super-heróis demonstram as maneiras como as pessoas vivem, já que usam como exemplo os super-heróis para criar sua própria identidade ou até mesmo como uma forma de superação. Segundo os autores, os super-heróis colaboram também na recuperação de pessoas doentes, sendo utilizados como forma de tratamento em alguns casos de crianças, uma vez que essas se veem como eles: fortes e guerreiros para enfrentar suas batalhas e com isso conseguir superar a doença, como se fosse na ficção.

Dumont e Ramos (2018) afirmam que os super-heróis representam para a população leitora um exemplo de vida, pelo fato de que muitos desses amantes das histórias de super-heróis veem nos personagens uma pessoa parecida com eles mesmos, fortes, que necessitam superar barreiras, um exemplo para eles.

Outro ponto de análise do trabalho foi sobre as atividades físicas/práticas corporais, apresentado a seguir, em que foi possível pontuar uma discussão sintética sobre o tema.

Atividades físicas / práticas corporais

Com a inserção das Ciências Sociais e Humanas na Educação Física, em 1980, tal área passa a ser trabalhada com um olhar voltado para a diversidade cultural, social e histórica. Passa-se a utilizar o termo “práticas corporais”. O termo “atividade física” tem sido trabalhado na área como uma forma de identificação dos conhecimentos fundamentados nas Ciências Biológicas e Naturais.

Segundo Silva e Silva (2012), o lazer, na maioria das vezes, é desenvolvido na escola por meio do conteúdo físicoesportivo, onde ocorrem as dinâmicas voltadas aos esportes, jogos, brincadeiras, ou seja, as atividades físicas/práticas corporais, mas o lazer não se trata apenas desse conteúdo. Segundo as autoras, o lazer deve ser trabalhado com equipes multiprofissionais, ou por profissionais de educação física que tenham conhecimento de sua totalidade e importância, a fim de atingir todos os outros conteúdos, já que o mesmo é um recurso que deve ser utilizado para a educação.

As práticas corporais são atividades trabalhadas na Educação Física escolar, que por uma questão histórica, são conteúdos dessa área. As práticas corporais têm como princípio abranger toda ou maior parte dos envolvidos, uma vez que não irão privilegiar apenas aqueles que possuem mais habilidades como no esporte, voltado ao rendimento, e sim irão proporcionar uma vivência de várias atividades para uma grande

parte dos praticantes, mesmo aqueles que não possuem grandes habilidades, sendo que o intuito é que os alunos conheçam as práticas e a partir daí realizem as mesmas num contexto fora da escola (RIGONI et al, 2017).

Segundo Cunha e Mazo (2015, p. 86), por meio das práticas corporais podemos entender o indivíduo, sua identidade, e essas atividades contribuem para o participante se encontrar no ambiente em que vive, deixando claro como é aquela sociedade. “As práticas se atrelam à idéia da importância do fortalecimento físico, mental e moral dos seus praticantes para o crescimento do Brasil”. Já para Silva e Damiani (2005), as práticas corporais contribuem para a formação dos indivíduos, auxiliando-os no seu processo de autonomia, tornando-os mais críticos e criativos.

Os diversos tipos de práticas corporais, sejam elas a caminhada, o exercício físico, os jogos e brincadeiras, os esportes, entre outros, trazem benefícios à saúde da população e isso se dá por meio da relação do corpo e do movimento (CESANA et al, 2018). A seguir, discutiremos sobre o tópico “atividades de aventura na natureza”.

Atividades de aventura na natureza

Segundo a organização mundial de saúde, é recomendado que as pessoas pratiquem atividade física para ter efeitos positivos em sua saúde, mas ainda se encontra certa resistência em alguns tipos de prática. Com isso, muitas pessoas procuram pelas atividades de aventura na natureza, pois essas proporcionam mais satisfação e prazer, além de também atingir o objetivo de melhorar a saúde (BERTOLI et al, 2015). Correa e Neto (2018) também nos relatam que as atividades de aventura na natureza proporcionam aos praticantes, independente de quem esteja praticando, idade ou sexo, elementos como prazer, emoção, diversão e cooperação.

Segundo Figueiredo e Schwartz (2013), as atividades de aventura na natureza são aquelas que a população desenvolve no seu tempo livre e que proporcionam aos seus praticantes diferentes sensações e emoções, por haver a necessidade de materiais específicos de segurança.

Os autores afirmam que o que torna essas atividades mais interessantes são os riscos presentes nas atividades de aventura na natureza, pois além do prazer em realizar as atividades, os participantes sentem que se superaram. Além disso, essas atividades também aproximam os participantes do convívio com a natureza, fazendo que os sujeitos valorizem o meio ambiente (FIGUEIREDO e SCHWARTZ, 2013).

Para Costa (2000), as atividades de aventura na natureza acontecem devido aos

sonhos dos participantes, pois estes por meio de sua imaginação fazem o impossível tornar-se possível. Pimentel (2013), por sua vez, defende que a procura por esse tipo de prática envolve outros aspectos, como as emoções proporcionadas por essa prática, o contato com a natureza e a tecnologia. Assim, o autor mostra como são diversos os esportes na natureza e o seus critérios.

Figueiredo e Schwartz (2013) e Cesana et al (2018) destacam também que a área de Educação Física, por meio da educação para e pelo lazer, pode trabalhar com a população envolvida a fim de ensinar essa importante relação indivíduo e natureza.

A seguir, faremos considerações sobre os elementos estudados até agora sobre lazer e saúde e seu tratamento a partir das aulas de Educação Física na escola.

O estudo dos elementos do lazer e da saúde a partir da Educação Física escolar

Segundo os autores estudados, o lazer é dividido em sete conteúdos, cada um deles tendo sua importância para ser trabalhado na escola, principalmente nas aulas de Educação Física. O conteúdo físicoesportivo é o mais trabalhado nas aulas por meio das práticas corporais e dos esportes. Além de serem práticas que envolvem os alunos, deixando-os interessados em participar, por não haver a obrigatoriedade de desempenho.

Podemos afirmar que, por meio das aulas de Educação Física escolar, quando exploramos os elementos da cultura corporal de movimento, trabalhados em alguns conteúdos do lazer, os alunos podem ter acesso a diversas práticas e vivências. Esses conhecimentos, segundo Marcellino (2004), tornam os alunos críticos, atingindo, portanto, o objetivo das aulas, que é a educação para o lazer. Desse modo, o conhecimento que os alunos compreendem nas aulas lhes ajudará a realizarem suas escolhas fora do ambiente escolar. Por meio das aulas, os alunos também podem tomar ciência de que o lazer é um direito social, previsto na Constituição de 1988.

Quando falamos em saúde, segundo Carvalho (2001), não podemos pensar apenas em aspectos biológicos, uma vez que este conceito é muito mais abrangente, pois envolve também alimentação, moradia, condições de trabalho, entre outras.

Para os autores Cunha e Mazo (2015), as atividades do contexto do lazer e/ou práticas corporais contribuem para a saúde dos envolvidos, uma vez que elas buscam um crescimento físico e mental de seus praticantes. Já Cesana et al. (2018) trazem a discussão de que as práticas corporais, por meio da cultura corporal de movimento (sejam elas a caminhada, o exercício físico, os jogos e brincadeiras, os esportes, entre

outros), contribuem para a saúde dos envolvidos, uma vez que esse corpo se encontra em movimento. Portanto, quando incluimos esses conhecimentos nas aulas de Educação Física, viabilizamos aos alunos o acesso às reflexões e a uma visão crítica sobre saúde e o cuidado de si e de seu corpo.

Há consenso na literatura científica de que, para obter uma melhora na saúde do ponto de vista biológico, temos que praticar algum tipo de atividade física (DIAS et al, 2020). Infelizmente, no Brasil, contamos com um baixo nível de adeptos, e com isso temos uma grande parte da população sedentária. Isso ocorre devido a muitas atividades não serem atrativas. As atividades de aventura na natureza tornam-se então um elemento que contribui para evitar tal problema, uma vez que seus adeptos optam por essas práticas por serem atrativas, proporcionando aos sujeitos cuidados com a saúde, prazer e a superação (BERTOLI et al, 2015). A construção de conhecimento por tais práticas deve ocorrer inicialmente a partir da Educação Física escolar, quando esse conteúdo é trabalhado nas aulas e a partir daí os alunos ganham um repertório para realizar as escolhas no tempo disponível, para além da escola.

Do ponto de vista pedagógico, qualquer disciplina pode trabalhar as histórias em quadrinhos (HQ) nas aulas da Educação Básica. Segundo Shimakaki (2018), por meio das histórias os alunos compreendem e interpretam melhor o conteúdo tratado. Como exemplo desses conteúdos, podemos citar as histórias em quadrinhos de super-heróis. Por intermédio delas é possível trabalhar a questão da mercantilização do corpo, quebrando os paradigmas em relação aos padrões de beleza, trabalhar o conceito de saúde e colaborar para o desenvolvimento crítico dos mesmos, a ponto de avançarem do modo elementar para o crítico ou para o crítico e criativo, segundo as considerações de Marcellino (2004).

As histórias em quadrinhos também podem ter uma relação positiva com o conteúdo virtual do lazer, ou seja, este conteúdo ou espaço pode contribuir para a busca de conhecimentos utilizando o computador. Portanto, ao utilizar o computador, é possível realizar dinâmicas como a construção das HQ, com o uso de aplicativos, já que este fator virtual é algo que atrai os jovens e pode ser uma possibilidade de interesse dos mesmos.

7.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS DO ARTIGO 1

A inclusão de temas nas aulas de Educação Física, como os conteúdos do lazer,

as práticas corporais e as histórias em quadrinhos e sua interface com a saúde podem, além de tornar essas aulas mais interessantes, viabilizar aos alunos a construção de conhecimentos que poderão contribuir para que eles desenvolvam uma visão crítica diante das influências de seu meio social, principalmente nas atividades que desenvolverão no tempo disponível, e poderão aprender sobre o cuidado com si mesmo e com seu corpo, resultando em um processo de educação para o lazer e para a saúde.

Outros estudos sobre o tema aqui tratado são bem-vindos e poderão ampliar as discussões, principalmente as pesquisas que envolvam experiências em escolas voltadas à educação para o lazer e para a saúde.

7.5 REFERÊNCIAS DO ARTIGO 1

- ALCÂNTARA, C. S.; BEZERRA, J. A. B. O lúdico, a escola e a saúde: a educação alimentar no gibi. **Trab. Educ. Saúde**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 3, p. 889-904, 2016.
- BACHELADENSKI, M. S.; JÚNIOR, E. M. Contribuições do campo crítico do lazer para a promoção de saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 15, Supl. (5), p. 2569-2579, 2010.
- BERTOLI, R. et al. Alterações do estado de humor em praticantes de ecofitness. **Psicologia, Saúde & Doença**, v. 16, Supl. (2), p. 164-173, 2015.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988.
- CAMARGO, L. O. L. **O que é lazer**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- CARVALHO, Y. M. “Atividade física e saúde: Onde está e quem é o ‘sujeito’ da relação?”. **Rev Bras Ciên. Esp**, v. 22, n. 2, pp. 9-21, 2001.
- CESANA, J. et al. **Educação Física e corporeidade: paralelos históricos, formação profissional e práticas corporais alternativas**. 1. ed. São Paulo: Cref4/SP, 2018.
- CORRÊA, E. A.; NETO, S. A. **As atividades de aventura e a educação Física: formação, currículo e campo de atuação**. 1. ed. São Paulo: Cref4/SP, 2018.
- COSTA, V. L. M. **Esportes de aventura e risco na montanha**. 1. ed. São Paulo: Manole, 2000.
- CUNHA, M. L. O.; MAZO, J. Z. Difusão das práticas corporais nas praças públicas da cidade de Porto Alegre (1920-1940). **Rev. Educ. Fís/UEM**, v. 26, n. 1, p. 79-87, 2015.
- DIAS, T. G. et al. Nível de atividade física no lazer em adultos paulistanos: uma análise de tendência de 2006 a 2016. **Rev. Bras Epidemiol**, v. 23, p. 1-13, 2020.

- DUMAZEDIER, J. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo: Sesc, 1980.
- DUMONT, L. M. M.; RAMOS, R. B. T. A leitura de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics e a etnometodologia: relevância e desdobramentos. **Rev Perspectivas em Ciências da Informação**, v. 23, n. 3, p. 188-205, 2018.
- FIGUEIREDO, J. P.; SCHWARTZ, G. Atividades de aventura e educação ambiental como foco nos periódicos da área de Educação Física. **Motriz**, Rio Claro, v. 19, n. 2, p. 467-479, 2013.
- FRAGA, E. A. M.; SILVA, C. L. Comunidades virtuais de internet: atualização do debate sobre lazer. **Licere**, v. 13, n. 4, 2010.
- FRONZA, M. As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 60, p. 43-72, 2016.
- LAZZAROTTI FILHO, A. et al. O termo práticas corporais na literatura científica brasileira e sua repercussão no campo da Educação Física. **Movimento**, v. 16, n. 1, p.11-29, 2010.
- MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação**. 12 ed. Campinas: Papyrus, 2004.
- MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer: uma introdução**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
- MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer: uma introdução**. 4. ed. – Campinas: Autores Associados, 2006.
- MATSUDO, S. M., MATSUDO, V. K. R., BARROS NETO, T. L. Atividade física e envelhecimento: aspectos epidemiológicos. **Rev Bras Med Esporte**, v. 7, n. 1, p. 2-13, 2001.
- PIMENTEL, G. G. A. Esportes na natureza e atividades de aventura: uma terminologia aporética. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 35, n. 3, p. 687-700, 2013.
- RIGONI, A. C. C. *et al.* Relações entre a educação física escolar, as práticas corporais e a qualidade de vida. **Revista CPAQV – Centro de Pesquisas Avançadas em Qualidade de Vida – CPAQV Journal**, v. 9, n. 1, 2017.
- SHIMAZAKI, E. M. O trabalho com o gênero textual histórias em quadrinhos com alunos que possuem deficiência intelectual. **Rev. Bras. Ed. Esp.**, v. 24, n. 1, p. 121-142, 2018.
- SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, v. 6, n. 2, p. 23-31, 2003.
- SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23.ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, A. M.; DAMIANI I. R. **Práticas corporais**: experiências em Educação Física para a outra formação humana. 3. ed. Florianópolis: Nauembla Ciência & Arte, 2005.

SILVA, C. L.; SILVA, T. P. **Lazer e Educação Física**: Textos didáticos para a formação de profissionais do lazer. Campinas: Papyrus, 2012.

TENÓRIO, J. G.; LOPES DA SILVA, C. Educação Física Escolar e a não participação dos alunos nas aulas. **Ciência em Movimento-Educação e Direitos Humanos**, v. 15, n. 31, p. 71-80, 2013.

WESCHENFELDER, G. V. et al. Super-heróis como recursos para promoção de resiliência em crianças e adolescentes. **Rev Psic.: Teor. e Pesq.**, Brasília, v. 33, p. 1-8, 2016.

8 ARTIGO 2

QUADRINHOS E TECNOLOGIA: RESSIGNIFICANDO A TRADIÇÃO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

RESUMO

Historicamente, a Educação Física escolar tem se estabelecido como uma disciplina de imposição de ordem e controle aos estudantes por meio do corpo. Esta pesquisa teve como objetivo descrever uma experiência pedagógica com o intuito de ressignificar essa tradição das aulas, propondo aos alunos a construção de histórias em quadrinhos a partir de um aplicativo e analisar as imagens produzidas. Trata-se de um trabalho de natureza qualitativa e participante. Foi utilizado diário de campo e análise imagética. As histórias em quadrinhos produzidas nas aulas de Educação Física demonstraram subversão à ordem e controle ao permitir aos alunos exporem as suas emoções.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Educação Física escolar; Subversão; Cultura.

ABSTRACT

Historically, school Physical Education has been established as a subject that imposes order and control on students through the body. This research aimed to describe a pedagogical experience in order to give new meaning to this tradition of classes, proposing to students the construction of comic books from an application and analysing the images produced. It is a qualitative and participative research. Field diary and image analysis were used. The comic books produced in Physical Education classes demonstrated subversion to order and control by allowing students to express their emotions.

Keywords: Comics; School Physical Education; Subversion; Culture.

RESUMEN

Históricamente, la Educación Física en la escuela se tiene establecido como una disciplina que impone orden y control a los estudiantes a través del cuerpo. Esta investigación tuvo como objetivo describir una experiencia pedagógica el fin de dar un nuevo significado a esta tradición de clases, proponiendo a los estudiantes la construcción de cómics a partir de una aplicación y analizando las imágenes producidas. Es una investigación cualitativa y participativa. Se utilizó diario de campo y análisis de imágenes. Los cómics producidos en clases de Educación Física demostraron una subversión al orden y control al permitir que los estudiantes expresen sus emociones.

Palabras clave: Cómics; Educación Física Escolar; Subversión; Cultura.

8.1 INTRODUÇÃO

De acordo com a tradição e história da Educação Física escolar, esta disciplina tem se caracterizado como uma forma de imposição de ordem e controle aos estudantes por meio do corpo. No período da Segunda República (1930-1946), por exemplo, as escolas passaram a ter uma orientação de educação higienista e militarista, a fim de preparar as crianças para que seus corpos fossem fortes e saudáveis (VAGO, 1999). Os alunos deveriam cuidar do corpo como uma maneira de se higienizar, ter cuidados com a casa e com a alimentação, a postura ereta e, por fim, os exercícios físicos, especificidade das aulas de Educação Física.

As aulas de Educação Física tinham, então, por objetivo trabalhar com os alunos, por meio de exercícios físicos, o fortalecimento físico e mental dos mesmos, sendo que para os meninos os exercícios eram ancorados na força e para as meninas alongamentos. O autor reassalta ainda que esse dever era único e exclusivo da escola (VAGO, 1999). A escola herdou essa tradição e até os dias de hoje podemos observar em algumas instituições de ensino essa orientação. Aulas em que o professor impõe sua autoridade por meio da disciplina do corpo, da repetição de movimentos corporais e da cobrança de movimento corporais tidos como “corretos”.

Novas reformulações no ensino ocorreram em 1996, com a implantação da LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e a Educação Física passou a ser uma disciplina obrigatória como as outras. Segundo Vago (1999), o uso inapropriado das leis influencia a Educação Física a fim de descaracterizar essa área de conhecimento. Diante disso, Vago (1999) defende a ideia de que a Educação Física escolar deve ser trabalhada a partir da perspectiva da cultura corporal de movimento, por meio das práticas corporais, com o objetivo de proporcionar vivências a todos os envolvidos, sem haver exclusão ou distinção de qualquer aluno.

Segundo Soares (1996), só a partir dos anos 1990 é que esse debate é posto no campo acadêmico e a Educação Física passa novamente a ser entendida como uma área de conhecimento, não apenas voltada para o ensino de gestos técnicos tido como “corretos”, característicos dos esportes dirigidos ao rendimento, ou aulas direcionadas às melhoras físicas e biológicas, mas sim passa a ser trabalhada, considerando a subjetividade dos alunos, uma vez que “o lugar da performance não é na escola” (SOARES, 1996, p. 10).

A formação do professor de Educação Física é um elemento que pode ser

decisivo no processo pedagógico, no entanto, muitos cursos oferecidos não tratam de forma eficaz conhecimentos indispensáveis aos professores de Educação Física escolar como aqueles originários das Ciências Sociais e Humanas, como defendido por Soares (1996), Vago (1999), Daolio (1994), dentre outros, além de conhecimentos específicos do campo do lazer e sua interface com a escola.

Como “educação para o lazer”, compreende-se o processo educativo que pode ser desenvolvido no âmbito escolar ou fora dele. No âmbito escolar, sua presença pode se dar no horário das aulas, considerando tanto a frequência de crianças e jovens, em alguns casos, em período integral, quanto a pouca presença em nossa cultura do desenvolvimento de projetos na escola abertos à comunidade nos fins de semana. Entende-se que a aula não é um tempo e espaço para o desenvolvimento de atividades do contexto do lazer propriamente ditas, por ser um horário que se classifica como das atividades obrigatórias, mas é uma oportunidade para se trabalhar o tema lazer (incluindo conteúdos da mídia e de diferentes linguagens: HQ, filmes, contação de histórias etc.) de maneira sistematizada como parte integrante do conhecimento da cultura.

A introdução e a construção de histórias em quadrinhos (HQ) em aulas de Educação Física são um exemplo de ações pedagógicas que fazem contraponto à ordem e disciplina das aulas tradicionais de Educação Física. Esse recurso pedagógico é defendido por Alcântara e Bezerra (2016) e por Fronza (2016). Os autores afirmam que as HQ proporcionam um aprendizado mais prazeroso aos alunos, por isso as aulas se tornam mais atrativas, além de tornar a interpretação dos conteúdos quando trabalhados por meio das narrativas mais fáceis. Quando a produção de HQ ocorrer a partir do uso da tecnologia como o uso de aplicativos, por exemplo, temos mais uma inovação presente que pode trazer novos elementos a serem considerados e refletidos a partir das aulas de Educação Física escolar. Quais os significados atribuídos pelos sujeitos às HQ produzidas nas aulas de Educação Física com uso da tecnologia? Quais os efeitos da introdução desse recurso didático diante da tradição da Educação Física escolar no Brasil? Essas são questões que procuraremos responder no decorrer deste artigo.

8.2 MÉTODO

Trata-se de um estudo de natureza qualitativa. Esse tipo de estudo, segundo Minayo (1994, p. 22), trabalha com o “[...] universo de significados, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”.

A realização da experiência pedagógica envolveu uma pesquisa de campo, realizada nos meses de maio e junho de 2021, em uma escola da rede pública de ensino do Estado de São Paulo, na cidade de Piracicaba, junto aos alunos dos 8º anos do Ensino Fundamental e aprovada pelo CEP no dia 8 de dezembro de 2020, conforme CAAE nº 33081320.5.0000.5507. A escolha por essa instituição deve-se ao fator de acessibilidade.

A pesquisa de campo trata-se de uma pesquisa de tipo participante que, segundo Brandão (1998, p. 43), é defendida como sendo “a metodologia que procura incentivar o desenvolvimento autônomo (autoconfiante) a partir das bases e uma relativa independência do exterior”. Assim, procurou-se, a partir das aulas, viabilizar aos alunos autonomia com relação aos conteúdos trabalhados, sendo a pesquisa realizada a partir de uma experiência pedagógica em que a professora era também a pesquisadora e acompanhou todo o processo didático, realizando as mediações pedagógicas junto aos alunos.

Devido à pandemia do novo coronavírus, as aulas foram adiadas por um longo período, e quando retornaram, seguiram um sistema de escalonamento, modificando, portanto, toda a rotina escolar. Os alunos foram divididos entre turmas A e turmas B, uma semana os alunos da turma A frequentaram as aulas de segunda-feira, quarta-feira e sexta-feira e os alunos da turma B nesta mesma semana frequentaram as aulas de terça-feira e quinta-feira. Na semana seguinte, essa sequência se invertia. O limite para cada sala de aula era 35% dos alunos, portanto, dentro da sala de aula poderiam ficar no máximo 15 alunos, mantendo o distanciamento social e seguindo todos os protocolos de segurança. Não havia obrigatoriedade por parte dos alunos em frequentar as aulas presencialmente.

Devido a essa nova realidade na rotina escolar, realizamos as aulas com a autorização prévia da escola, sendo diretora, coordenador e professores envolvidos, com as quatro salas de 8º anos, pois não tínhamos certeza da quantidade de alunos

que iriam frequentar essas aulas. Sendo assim, garantíamos, todos os dias, uma quantidade considerável de alunos no decorrer da pesquisa. As aulas foram desenvolvidas no decorrer das disciplinas dos horários que nos foram cedidos, sempre em aulas duplas. Contamos com a participação de no mínimo nove alunos e no máximo 28 alunos, sendo que para a pesquisa consideramos 23 alunos, pois foram aqueles que nos entregaram os termos devidamente assinados. As aulas, predominantemente teóricas e com o uso dos computadores, foram realizadas no pátio da escola, seguindo todos os protocolos de segurança, uso obrigatório de máscara, álcool em gel, mesas com cadeiras espaçadas de acordo com o distanciamento social, local aberto e arejado. As aulas, predominantemente práticas, foram realizadas na quadra, seguindo os mesmos protocolos de segurança. As estratégias de ensino utilizadas foram o debate, a realização de vivências e da construção das HQ, tendo como foco a educação para o lazer e sua interface com a saúde.

Para o desenvolvimento da pesquisa foram realizadas doze aulas para cada turma (A e B):

Tabela 01: Descrição das aulas realizadas no decorrer da pesquisa.

AULA	PREDOMINÂNCIA	OBJETIVOS
01	Teórica	Conhecer a proposta pedagógica de inclusão da tecnologia nas aulas de Educação Física; responder o questionário A de modo a identificar sua compreensão inicial sobre o tema “lazer, saúde, educação e histórias em quadrinhos”.
02	Teórica	Identificar características das HQ; Orientar sobre a construção de HQ a partir do uso de um aplicativo.
03	Prática	Vivenciar o esporte handebol; compreender a relação da prática pedagógica dos esportes com o cuidado com a saúde.
04	Teórica/Prática	Conhecer o software (aplicativo) Flaras.
05	Teórica/Prática	Elaboração e confecção de HQ com o tema “Conteúdos do lazer, o cuidado com a saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”.

06	Prática	Compreender a relação das práticas corporais com atividades físicas, lazer e saúde; vivenciar uma atividade para cada elemento da cultura corporal (esportes, atividades de aventura, ginásticas, lutas, jogos e danças).
07	Teórica/Prática	Elaboração e confecção de HQ com o tema “Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”.
08	Prática	Confeccionar fantasias de super-heróis com material alternativo.
09	Teórica/Prática	Elaboração e confecção de HQ com o tema “Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde”.
10	Teórica	Realizar a leitura das HQ construídas; discutir sobre as histórias em quadrinhos construídas.
11	Teórica	Realizar com os alunos uma avaliação do uso do aplicativo para a construção das HQ.
12	Teórica	Responder o questionário B de modo a identificar sua compreensão final das atividades da pesquisa; Debater sobre possíveis contribuições da pesquisa.

A autora.

A experiência pedagógica foi gravada ao final de cada aula. A seguir, fazíamos uma roda da conversa e esse momento era posteriormente registrado em um diário de campo, onde se tinha o intuito de identificar junto aos alunos os significados das aulas e das imagens produzidas no processo de construção das HQ. As perguntas realizadas foram: o que vocês acharam da aula? O que a aula representou para vocês? Quais sentimentos a aula proporcionou a vocês? Vocês já haviam vivenciado essas práticas? Nas aulas 10 e 11 fizemos a leitura das HQ e a análise do aplicativo com os alunos. Nessas aulas fizemos, além das anotações no diário de campo, a gravação da aula a fim de saber dos alunos os significados de cada HQ construída, para assim, posteriormente, analisar as imagens a partir do que os alunos nos relataram. Para a realização do diário de campo, seguimos as orientações de Zabalza (1994). O autor afirma que o diário de campo é uma ferramenta que permite que as análises sejam realizadas de acordo como os fatos realmente aconteceram. E para a análise das

imagens produzidas nas HQ pelos alunos, seguimos as orientações de Joly (2012). Essa análise foi feita a partir da comparação dos significados das imagens relatados pelos alunos nas aulas 10 e 11, em confluência com o referencial teórico levantado.

Para as finalidades deste artigo, teremos como foco a análise das imagens de HQ produzidas pelos alunos. As HQ foram construídas com o uso do aplicativo Flaras. O Flaras foi desenvolvido pelo Prof. Dr. Claudio Kirner, e está disponível na página <https://sites.google.com/view/hq-ef-ra/home>, projeto financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

8.3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados e as discussões aqui apresentados correspondem às HQ construídas pelos alunos participantes da pesquisa no decorrer da aula 05, com o tema “Conteúdos do lazer, o cuidado com a saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”, da aula 07, com o tema “Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental” e da aula 09, com o tema, “Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde”.

HQ construídas pelos alunos no decorrer das aulas 05, 07 e 09.

Figura 01: HQ 01



A figura 01, “Olha o gol!” e “Goooooll!”, trata-se de uma cena construída pelos alunos na aula 05, que teve como tema “Conteúdos do lazer, o cuidado com a saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”. Essa é uma tira completa, contendo duas cenas confeccionadas pelos alunos. Em suas características, podemos observar na primeira cena a utilização de uma personagem de cotidiano, do gênero feminino, em posição de ataque com a bola na mão, um balão de pensamento, onde a jogadora estava pensando no seu ato. Na segunda cena, a utilização de três personagens do cotidiano representando a torcida, a posição dos braços e pernas demonstra que os mesmos estavam vibrando devido ao gol realizado pela personagem da cena um, um balão de fala mostrando que o gol se concretizou, os pontos de exclamação representam a vibração da torcida. Segundo os alunos, na primeira cena eles quiseram mostrar que o handebol é um jogo diferente, mas é divertido e inspira as pessoas a praticarem esportes. Na segunda cena, os alunos mostram que a personagem

conseguiu realizar o gol, expressando sentimento de alegria.

Nessa tira, temos alguns pontos a destacar, a questão de novos jogos como relatado pelos alunos. Podemos considerar as afirmações de Rigoni et al. (2017), pois quando trabalhamos as práticas corporais a partir da cultura corporal de movimento, então exploramos diferentes tipos de práticas e esportes, contribuindo para um repertório amplo de vivências por parte dos alunos. Outro ponto a ser discutido é a questão do gênero. Na figura, os alunos colocam uma personagem do gênero feminino praticando o esporte, deixando claro que a expressão “futebol é para meninos” e “balé é para as meninas” foi ressignificada.

Outro elemento presente nessa tira é o fato de os sentimentos nela representados, na primeira cena o entusiasmo da menina em realizar o gol e, na segunda cena, a vibração da torcida de o mesmo ter se concretizado. Os alunos deixaram claro em suas falas que quiseram demonstrar o sentimento de alegria proporcionado pelo momento. Com isso, é possível afirmar que as emoções fazem a diferença no processo de ensino e aprendizagem, conforme aborda Ferrés Prats (2014), uma vez que os sentimentos ocasionados pelas práticas tornam as atividades motivadoras e, quando positivamente, elas passam a despertar em seus praticantes o interesse em realizá-las.

Figura 02: HQ 02



A figura 02, “bora andar de slackline!”, trata-se de uma cena construída pelos alunos na aula 07, que teve como tema “Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”. Em suas características, podemos observar um personagem de cotidiano, um balão de grito que teve como finalidade chamar a atenção das pessoas.

Podemos perceber que a aula vivencial proporcionada aos alunos sobre as práticas corporais, tendo como um dos conteúdos as atividades de aventura na natureza, mais especificamente, o slackline (fita de equilíbrio) traz contribuições aos alunos. Além de serem práticas nunca vivenciadas por diversos alunos, trazendo, portanto, o aprendizado de novas práticas, o grupo traz para dentro da história os sentimentos que essa prática significou para eles e que pode propiciar a outros praticantes. Os sentimentos citados pelos alunos foram a tristeza e a alegria. Se levarmos em consideração o estudo de Correa e Neto (2018), podemos afirmar que essas atividades proporcionam aos praticantes emoções e diversões, então trabalhar esse conteúdo nas aulas de Educação Física escolar tornará as mesmas mais atrativas e com isso teremos um número cada vez maior de adeptos às aulas, o que amenizaria ou acabaria com o problema de aulas que tenham como intuito controlar e disciplinar os alunos.

Podemos também fazer uma ligação da cena construída pelos alunos com o estudo de Lopes da Silva e Ferrés Prats (2020), em relação aos sentimentos relatados por eles. Os autores defendem que é necessário atingir as emoções dos alunos, a partir de eles as identificarem e, com isso, desenvolverem um aprendizado convincente dos conteúdos propostos. Portanto, quando as aulas de Educação Física têm como finalidade a educação para o lazer, os alunos terão cada vez mais conhecimento em relação à cultura corporal de movimento, o que viabilizará o acesso a reflexões e a uma visão crítica sobre a saúde e o cuidado de si e de seu corpo, decorrendo de uma orientação no sentido da educação para a saúde.

Figura 03: HQ 03



A figura 03, “estamos quase lá”, trata-se de uma cena construída pelos alunos na aula 07, que teve como tema “Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”. Em suas características, podemos observar personagens de cotidiano (representados pelos alunos e pela professora), um cenário que acontece na quadra poliesportiva da escola, uma ação que ocorre no decorrer de uma aula de Educação Física com a utilização de materiais específicos da ginástica artística, um balão de fala coletiva, expressando um sentimento de superação. Segundo o grupo, essa cena teve como objetivo transmitir ao leitor a mensagem de que os alunos estão quase conseguindo praticar o esporte que a professora está ensinando.

O contexto da história criada pelos alunos vai ao encontro das afirmações de Rigoni at al. (2017). Os autores defendem que as práticas corporais têm como objetivo envolver uma grande quantidade de alunos, pois são atividades que não exigem performance no seu desenvolvimento, portanto, mesmo aqueles que não possuem muitas habilidades irão praticar e se sentirem satisfeitos por conseguirem fazer a atividade. Um fator de muita relevância é que, com essa participação dos alunos nas aulas, quando os professores de Educação Física ministram suas aulas com a premissa de uma educação para o lazer, os alunos poderão ter acesso ao

conhecimento acerca das práticas e isso contribuirá para eles realizarem suas escolhas no tempo disponível. Essas práticas, quando realizadas fora do contexto escolar, são também resultado de uma educação para a saúde, pelo incentivo aos alunos do cuidado de si.

Figura 04: HQ 04



A figura 04, “se exercite para ter um incrível mundo”, trata-se de uma cena construída pelos alunos na aula 07, que teve como tema “Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”. Em suas características, podemos observar uma personagem de cotidiano, um balão de fala transmitindo a mensagem para as pessoas praticarem exercícios físicos.

Essa expressão dos alunos afirma a importância das aulas de Educação Física partirem do pressuposto de uma educação para o lazer. Os conteúdos propostos nas aulas trouxeram possibilidades de atividades a serem realizadas no contexto fora do ambiente escolar relacionadas com as atividades do âmbito do lazer e o que elas representam aos seus praticantes, como aborda Marcellino (2006). Além disso, a aula fez que os alunos transmitissem uma mensagem positiva da atividade realizada. Isso está relacionado com outros aspectos presentes na vida social deles, como a questão

da moradia, da alimentação, entre outros fatores, conforme aborda Carvalho (2001), trazendo a discussão da saúde vista por um olhar das Ciências Humanas, despertando nos alunos o cuidado de si e do corpo.

Figura 05: HQ 05



A figura 05, “Divertida, interessante etc.,” trata-se de uma cena construída pelos alunos na aula 07, que teve como tema “Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”. Em suas características, podemos observar a utilização de um personagem de cotidiano praticando um esporte que é o badminton, o corpo em posição de ataque e segurando uma raquete. A peteca com as linhas cinéticas mostra que a mesma está em movimento, ou seja, que foi arremessada pela raquete e, um balão de fala expressando o que o personagem acha daquele esporte. Segundo o grupo, esta cena mostra que é divertido praticar esse esporte, o badminton, e que é um esporte legal e saudável.

Como já abordado, o contexto da história criada pelos alunos vai ao encontro das afirmações de Rigoni et al. (2017). Os autores defendem que as práticas corporais têm como objetivo envolver uma grande parte de alunos, pois são atividades que não exigem performance no seu desenvolvimento, portanto mesmo aqueles que não

possuem muitas habilidades irão praticar e se sentirão satisfeitos por conseguir. Um fator de muita relevância é que com essa participação dos alunos nas aulas, os mesmos poderão adquirir conhecimento de práticas diferenciadas e com isso no contexto fora do ambiente escolar esses alunos terão mais opções de escolha, atingindo assim o objetivo da aula, ou seja, a educação para o lazer e para a saúde.

Figura 06: HQ 06



A figura 06, “O parkour nos deixa com a sensação de desafio e radicalidade”, trata-se de uma cena construída pelos alunos na aula 07, que teve como tema “Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”. Em suas características, podemos observar a utilização de um personagem de cotidiano realizando um salto, componente do esporte de aventura na natureza, o Parkour, um cenário urbano em branco e preto, um balão de pensamento representando as sensações proporcionadas ao praticante. Segundo o grupo, pelos nossos registros no diário de campo, essa cena mostra como praticar o Parkour, mesmo sendo difícil é saudável.

Segundo Correa e Neto (2018), os esportes de aventura na natureza apresentam

características que estão ligadas às emoções de seus praticantes, por exemplo, o medo, a superação, entre outros. E isso é o que motiva as pessoas a realizarem esse tipo de prática, por conseguinte, passam a se exercitar mais, melhorando a saúde. Por isso, a importância de trabalhar nas aulas de Educação Física os elementos da cultura corporal de movimento, pois os alunos adquirem conhecimento dessas práticas, do cuidado de si e do corpo a partir de uma educação para a saúde.

Figura 07: HQ 07



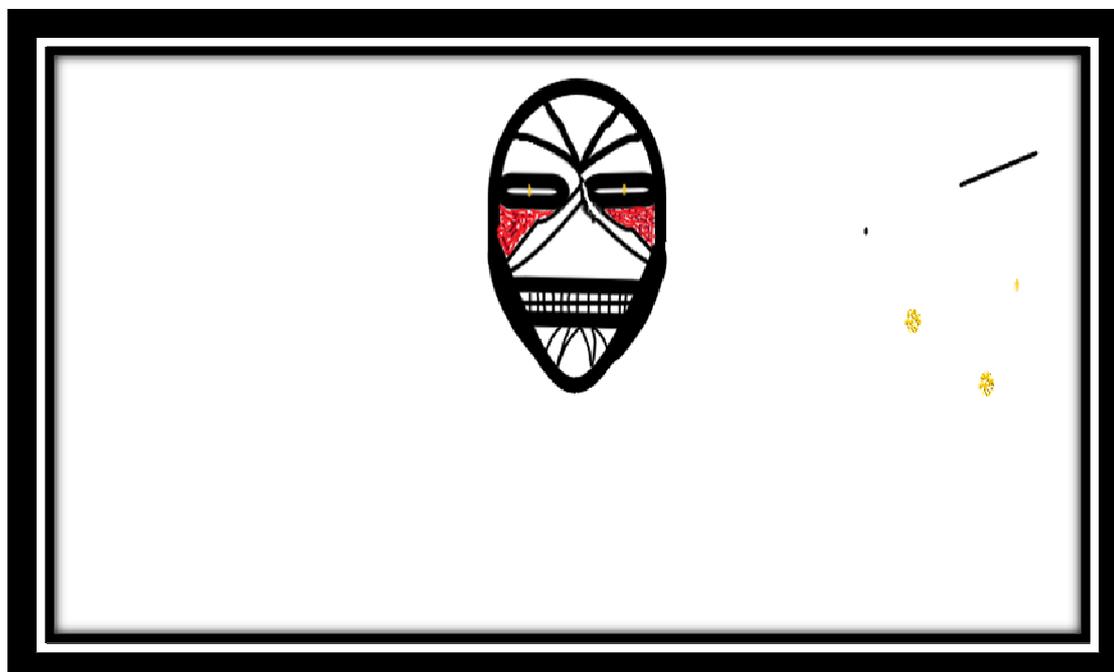
A figura 07, “a imaginação é a melhor diversão”, trata-se de uma cena construída pelos alunos na aula 09, que teve como tema “Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde”. Em suas características, podemos observar uma personagem, um balão de fala expressando que a diversão pode estar relacionada à imaginação. Segundo o grupo de alunos, essa cena teve como objetivo transmitir ao leitor a mensagem de que você se diverte imaginando, dependendo do que se imagina. Assim, podemos identificar que os alunos estão se referindo à própria construção das HQ, em que o tema da aula, relacionado aos super-heróis e à saúde, levou-os à construção de uma mensagem positiva das aulas a partir da construção de HQ com o uso de um aplicativo.

Essas imagens, produzidas e analisadas, dão “voz” às HQ, uma vez que despertam nos alunos as emoções (LOPES DA SILVA E FERRÉS PRATS, 2020). As

aulas de Educação Física se tornam mais atrativas quando trabalhadas por meio das HQ, pois são uma aula que subverte as aulas convencionais, orientada pelo objetivo de uma educação para o lazer e para a saúde, uma vez que a participação efetiva dos alunos nas aulas trará aos mesmos novos conhecimentos que resultarão em opções de escolha do que fazer no tempo livre, conforme abordado por Marcellino (2004).

Além das reflexões citadas no quesito das emoções, podemos fazer uma relação da história criada pelo grupo com o estudo de Weschenfelder et al. (2016). Os autores defendem a ideia de que os super-heróis, por serem modelos e referências para as pessoas, servem como inspiração para elas. Portanto, elas criam suas identidades, e assim fazem suas escolhas e, por conseguinte, o que desejam para se divertir. Diante dessa discussão, é fundamental que os professores de Educação Física tenham como princípios em suas aulas a educação para o lazer e, com isso, resultando em uma educação para a saúde, para aflorar em seus alunos atitudes críticas, a fim de os mesmos saberem distinguir a imagem dos super-heróis que eles imaginam com a realidade de cada um.

Figura 08: HQ 8



A figura 08, trata-se de um desenho construído pelos alunos na aula 09, que teve como tema “Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde”. Segundo o grupo de alunos, eles optaram por construir um super-herói próprio ao invés de utilizar as

imagens já salvas no computador. Em suas características, podemos observar um personagem de super-herói.

As HQ e seus elementos fazem as pessoas despertem suas emoções e desenvolvam seus conhecimentos. Diante dessa criação é possível mostrar a importância de trabalhar as HQ nas aulas, uma vez que elas envolvem os alunos e, com isso, podem ajudá-los a interpretar melhor o conteúdo proposto nas aulas (AICÂNTARA e BEZERRA, 2016; FRONZA, 2016 e SCHIMAKAKI, 2018).

Podemos também trazer as interpretações de Ferrés e Prats (2014). Em seus estudos, o autor traz a questão de as emoções serem elementos fundamentais para o campo da comunicação, e que as produções artísticas devem ser valorizadas, uma vez que o “cérebro emocional” pode ser uma alternativa para ensinar por meio das mídias audiovisuais. Com isso, quando trabalhamos com as HQ nas aulas de Educação Física escolar, proporcionamos aos alunos o desenvolvimento de sua criatividade. A partir daí, vemos a importância de explorar os elementos da cultura corporal de movimento e assim contribuir para que os alunos se desenvolvam e se tornem pessoas mais críticas e criativas, conhecendo esse leque de atividades a serem escolhidas durante o tempo disponível fora da escola.

Figura 09: HQ 09



A figura 09, “Quem é você? Eu sou o homem aranha!!!”, trata-se de uma cena construída pelos alunos na aula 09, que teve como tema “Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde”. Em suas características, podemos observar a utilização de um cenário urbano com um personagem de super-herói, um personagem cotidiano, dois balões de fala representando uma conversa entre eles. Segundo o grupo, esta cena representa a aula que eles participaram e o personagem que eles criaram.

Os alunos representaram em sua HQ um contexto vivenciado por eles mesmos a partir de uma aula onde tivemos como tema os super-heróis, explorando os conteúdos manuais e artísticos do lazer. Com essa tira, fica muito clara a importância de trabalhar com as HQ como elementos pedagógicos nas aulas, conforme abordado por Lopes da Silva e Férres Prats (2020), pois elas desenvolvem a criatividade dos alunos e permitem expor as suas emoções.

As imagens dão vozes às representações. Nessa HQ, por exemplo, conforme dito pelos alunos, os mesmos se colocam como personagem. Portanto, a construção de HQ caracteriza uma aula que subverte a tradição da Educação Física escolar, contribuindo para que os alunos pensem a partir de uma aula fundamentada na educação para o lazer, resultando também em uma educação para a saúde.

8.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS DO ARTIGO 2

As análises das HQ demonstram que os conteúdos do lazer e as práticas corporais, quando trabalhadas por meio das ações pedagógicas, no caso em questão as HQ de super-heróis são elementos fundamentais, que devem ser trabalhados nas aulas de Educação Física. Esses elementos são facilitadores para que os alunos atinjam níveis de desenvolvimento mais elevados como o crítico ou até mesmo o crítico e criativo em relação ao lazer e à saúde.

As análises indicaram que as atividades do contexto do lazer e as práticas corporais proporcionam diferentes sentimentos em seus participantes, vindos das emoções causadas por elas. Sentimentos esses expressos nas HQ e que dão vozes às imagens criadas.

Conclui-se que a inclusão de temas nas aulas de Educação Física, como os conteúdos do lazer e as práticas corporais, quando trabalhadas por meio das HQ,

podem, além de tornar as aulas mais interessantes, viabilizar aos alunos a construção de conhecimentos que poderão contribuir para que eles desenvolvam uma visão crítica diante das influências de seu meio social, principalmente nas atividades que desenvolverão no tempo disponível, e poderão aprender a partir dos princípios de uma educação para o lazer, sobre o cuidado com si mesmo e com o seu corpo, resultando em um processo de educação para a saúde.

Portanto, as perguntas que apresentamos no início do artigo “quais os significados atribuídos pelos sujeitos às HQ produzidas nas aulas de Educação Física com uso da tecnologia? Quais os efeitos da introdução desse recurso didático diante da tradição da Educação Física escolar no Brasil? Sobre a primeira pergunta, podemos respondê-la pela indicação, por parte dos alunos, de uma visão positiva das aulas propostas que refletem nas HQ construídas. As imagens transmitem igualmente uma visão positiva do esporte e das práticas corporais trabalhadas em aula, envolvendo, assim, um processo de educação para o lazer e para a saúde. No entanto, quando aqui falamos de saúde, não se trata do sentido como foi pensado no período da Primeira República do Brasil, de uma visão higienista de saúde, com intencionalidade dos sujeitos não adoecerem para servirem à nação e serem mão de obra efetiva, mas no sentido de os sujeitos aprenderem a cuidar de si, de seu corpo, de terem uma vida em que a saúde é uma construção e depende de vários fatores, dentre os quais, os seus direitos sociais e a possibilidade de optarem na vida. Sobre a segunda pergunta, as aulas de Educação Física escolar, tendo como base as Ciências Sociais e Humanas, subvertem a questão da ordem e controle da tradição da Educação Física escolar, por meio de ações pedagógicas atrativas, como as HQ, que permitem aos alunos explorarem as suas emoções.

Assim, esperamos que outros estudos possam ser realizados no sentido de explorarem as imagens, as HQ, filmes etc. nas diferentes disciplinas escolares, mas aqui consideramos particularmente a Educação Física. Essas outras linguagens podem contribuir para a revisão tanto de valores e sentidos por parte dos sujeitos envolvidos nos processos didáticos como de ressignificar a própria tradição da Educação Física.

8.5 REFERÊNCIAS DO ARTIGO 2

ALCÂNTARA, C. S.; BEZERRA, J. A. B. O lúdico, a escola e a saúde: a educação

- alimentar no gibi. **Trab. Educ. Saúde**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 3, p. 889-904, 2016.
- BRANDÃO, C. R. (1998). Participar-pesquisar. In: Brandão, Carlos Rodrigues (org). *Repensando a pesquisa participante*. 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- CARVALHO, Y. M. “Atividade física e saúde: Onde está e quem é o ‘sujeito’ da relação?”. **Rev Bras Ciên. Esp**, v. 22, n. 2, pp. 9-21, 2001.
- CORRÊA, E. A.; NETO, S. A. **As atividades de aventura e a educação Física: formação, currículo e campo de atuação**. 1. ed. São Paulo: Cref4/SP, 2018.
- DAÓLIO, J. **Da cultura do corpo**. Campinas: Papyrus, 1994.
- FERRÉS PRATS, J. **Las pantallas y el cerebro emocional**. Barcelona: Editorial Gedisa, 2014.
- FRONZA, M. As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 60, p. 43-72, 2016.
- JOLY, M. **Introdução à Análise da Imagem**. Campinas: Papyrus, 2012.
- LOPES DA SILVA, C. FERRÉS, J. Educación educativa y educación para el ocio en educación física escolar. **Licere**, v. 23, n. 1, p. 394-418, 2020.
- MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação**. 12 ed. Campinas: Papyrus, 2004.
- MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer: uma introdução**. 4. ed. – Campinas: Autores Associados, 2006.
- MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, p. 9-29, 1994.
- RIGONI, A. C. C. *et al.* Relações entre a educação física escolar, as práticas corporais e a qualidade de vida. **Revista CPAQV-Centro de Pesquisas Avançadas em Qualidade de Vida-CPAQV Journal**, v. 9, n. 1, 2017.
- SHIMAZAKI, E. M. O trabalho com o gênero textual histórias em quadrinhos com alunos que possuem deficiência intelectual. **Rev. Bras. Ed. Esp.**, v. 24, n. 1, p. 121-142, 2018.
- SOARES, C. L., Educação Física escolar: conhecimento e especialidade. **Rev. Paul. Educ. Fís.**, Supl. 2, p. 6-12, 1996.
- VAGO, T. M. Início e fim do século XX: maneiras de fazer educação física na escola. **Cadernos Cedes**, n. 48, pp. 30-51, 1999.
- WESCHENFELDER, G. V. et al. Super-heróis como recursos para promoção de resiliência em crianças e adolescentes. **Rev Psic.: Teor. e Pesq.**, Brasília, v. 33, p. 1-8, 2016.

ZABALZA, M. A. **Diários de aula: contributo para o estudo dos dilemas práticos dos professores.** Porto: Porto Editora, 1994.

9 ARTIGO 3

CONTRIBUIÇÕES DO LAZER NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: TRABALHANDO COM HQ

LEISURE CONTRIBUTIONS IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION CLASSES: WORKING WITH HQ

RESUMO

Nos anos finais do Fundamental é onde encontramos hoje o maior problema do fluxo escolar brasileiro. Nas aulas de Educação Física, dentre os alunos que estão na Educação Básica, muitos não participam dessas aulas por diversos motivos: questões de ordem didático-metodológicas e de organização curricular que ocasionam exclusão e evasão das atividades propostas e, até mesmo, a formação dos professores. A construção de histórias em quadrinhos nas aulas de Educação Física, portanto, poderá ser utilizada como uma ferramenta pedagógica, viabilizando e facilitando aos alunos o acesso ao conhecimento. Esta investigação teve como objetivo identificar e analisar a compreensão dos alunos do ensino fundamental acerca do lazer (sobretudo seu conteúdo físicoesportivo), da saúde e dos significados das atividades físicas/práticas corporais. Trata-se de uma investigação de natureza qualitativa e de tipo participante, contendo uma pesquisa de campo junto a alunos dos oitavos anos do Ensino Fundamental de uma escola pública de Piracicaba-SP. Utilizamos como técnicas de pesquisa o diário de campo, questionários e entrevistas semiestruturadas. As histórias em quadrinhos foram construídas pelos alunos utilizando o aplicativo Flaras. Conclui-se que as aulas contribuíram para o aprendizado dos alunos no que diz respeito às atividades e práticas desenvolvidas na quadra e as experiências novas, assim como os materiais utilizados, além de como fazer e/ou construir as histórias em quadrinhos usando o aplicativo. As aulas serviram para fazer um diagnóstico do que trabalhar nos

próximos anos com esses alunos, para que, assim, seja possível os mesmos atingirem estágios mais avançados de desenvolvimento em relação ao lazer.

Palavras-chave: Lazer; Saúde; Educação Física.

ABSTRACT

The final years of Elementary School is where we find the biggest problem of the Brazilian school flow at present. In Physical Education classes, among the students who are in Basic Education, many do not participate in such classes for several reasons: didactics, methodological and curricular organization issues that cause exclusion and dodging of the proposed activities and even teachers' training. The construction of comics in Physical Education classes, therefore, can be used as a pedagogical tool, enabling and facilitating students' access to knowledge. This investigation is aimed at identifying and analyzing the understanding of elementary school students about leisure (especially its physical and sports contents), health and the meanings of physical activities/body practices. This is an investigation of qualitative nature and participant type, consisting of a field research with students of the eighth grade of a public Elementary School in Piracicaba-SP. The research techniques used were the field diary, questionnaires and semi-structured interviews. The comics were built by the students using the Flaras application. It has been concluded that the classes contributed to the learning of the activities and practices developed on the school court and the new experiences as well as the materials used. In addition to that, the students also learned how to make and/or build the comics using the app. The main purpose was to make a diagnosis of what content to work with these students in the coming years, so that they can reach more advanced stages of development towards leisure.

Abstract: Leisure; Health; Physical Education.

9.1 INTRODUÇÃO

Nos anos finais do Fundamental é onde encontramos hoje o maior problema do fluxo escolar brasileiro. Nas aulas de Educação Física, dentre os alunos que estão na Educação Básica, muitos não participam dessas aulas por diversos motivos: questões de ordem didático-metodológicas e de organização curricular que ocasionam exclusão e evasão das atividades propostas e, até mesmo a formação dos professores. A construção de histórias em quadrinhos nas aulas de Educação Física, portanto, poderá ser utilizada como uma ferramenta pedagógica, viabilizando e facilitando aos alunos o acesso ao conhecimento, tendo como finalidade a educação para o lazer e para a saúde, sendo uma contribuição para a melhoria do processo pedagógico no Ensino Fundamental.

A partir dos anos 1990, a Educação Física se efetiva como uma área de conhecimento, priorizando não apenas o ensino de gestos técnicos, característicos dos esportes de rendimento, mas considerando a subjetividade dos sujeitos (SOARES, 1996). Essa nova proposta pedagógica da Educação Física escolar também é defendida por Vago (1999). O autor afirma que as aulas devem ser trabalhadas por meio da cultura corporal de movimento, utilizando as práticas corporais, pois assim torna-se possível a participação de todos ou maior parte dos alunos, uma vez que são atividades que não exigem performance.

Essa também é uma visão defendida por Daolio (1996). O autor afirma que a Educação Física escolar, quando trabalhada a partir das ciências naturais, acaba não englobando a maioria dos alunos, pois aqueles que não se enquadram no padrão como “bem dotados” deixam de participar das aulas. Então, é preciso adotar uma Educação Física Plural, onde a técnica e a precisão de movimentos não são o que importa, mas sim o envolvimento de todos os alunos acerca dos elementos da cultura corporal de movimento. Para isso, a Educação Física escolar deve ser ministrada por seus professores com base nas Ciências Sociais e Humanas e Biológicas, tendo como princípios os elementos da cultura corporal de movimento.

Mesmo com a falta de recursos didáticos para se atingir essa Educação Plural, defendida por Daolio (1996), nos conteúdos propostos pelos professores devem estar inseridas as práticas corporais, uma vez que são práticas que não necessitam de performance em sua execução e, com isso, não há exclusão de nenhum aluno, independente de sua condição física e/ou gênero. Essas aulas mais atrativas contarão

com uma maior participação dos alunos do Ensino Fundamental e isso poderá proporcionar aos mesmos um nível de desenvolvimento elevado, atingindo os estágios crítico e criativo, ao receberem as influências da Indústria Cultural e interagirem com seus produtos, assim como, com o mercado das atividades físicas/práticas corporais. Consideramos como fundamental que tenham acesso a elementos teóricos que possam lhes dar condições para uma compreensão dos produtos que são difundidos no meio em que vivem.

Segundo Rodrigues Júnior e Silva (2008), na escola e, por conseguinte, nas aulas de Educação Física escolar, é comum os alunos virem com pensamentos pré-formados em relação aos conteúdos trabalhados na disciplina, sejam eles subentendidos ou originários do senso comum. Por isso, muitas vezes a disciplina “Educação Física” é entendida como área de conhecimento voltada para os esportes de alto rendimento, onde prioriza-se a performance.

Por esse motivo, é imprescindível que o professor tenha uma visão ampla em relação aos significados da aula para com os alunos, pois as aulas de Educação Física são compostas de signos e trocas de conhecimentos. Esses significados são responsáveis pela resignificação da Educação Física escolar voltada para um ser social que se expressa (RODRIGUES JÚNIOR E SILVA, 2008).

Em relação aos conteúdos repetitivos, os autores Tenório e Lopes da Silva (2013) afirmam que o fato de os professores trabalharem sempre com os mesmos conteúdos acaba desmotivando os alunos a participarem das aulas, pois esses, por muito tempo, no decorrer de sua vida escolar, acabam vivenciando apenas conteúdos voltados aos esportes.

As atividades físicas/práticas corporais são parte do conteúdo fisicoesportivo do lazer, assim como os significados atribuídos ao corpo. São suscetíveis à dinâmica cultural de contextos específicos. Elas não escapam das lógicas de mercado que servem de base para a sociedade capitalista e são transformadas em produtos a serem consumidos, seja com finalidade estética, voltada à saúde, ou como forma de entretenimento, as atividades físicas/práticas corporais, já há algum tempo, são mediadas pelos valores mercadológicos. As atividades físicas de aventura na natureza, por exemplo, encontram-se cada vez mais geridas por empresas e, em muitos casos, são oferecidas aos interessados como mera mercadoria a ser consumida. Pela lógica do mercado, o participante não precisa mais de conhecimento acumulado sobre a prática que vai executar, também não precisa possuir um vínculo identitário sólido com

a atividade, pois ela está organizada de maneira planejada, ficando à disposição do consumidor efêmero, o qual busca experiências novas, com fácil acesso. Portanto, se os alunos não participam das aulas de Educação Física, eles deixam de ter acesso aos conhecimentos acerca do corpo e das atividades físicas/práticas corporais, assim como, da educação para o lazer e perdem a possibilidade de refletir sobre as influências de seu meio social.

Essa discussão também vai ao encontro das ideias de Daolio (1994). O autor defende o corpo como sendo elemento da cultura corporal de movimento, dando importância aos significados construídos individualmente e coletivamente no meio em que se vive. Portanto, o corpo não é apenas biológico, mas uma unidade que envolve os fatores biológicos e culturais. Essa visão é também compartilhada por Carvalho (2001). A autora traz para o debate uma visão ampla da saúde, onde o meio social é o elemento principal. Para a autora, a saúde está relacionada além de seu aspecto biológico, com a questão da alimentação, moradia, saneamento básico, entre outros. Assim, é fundamental trabalhar com os alunos nas aulas de Educação Física a educação para o lazer e sua interface com a saúde, a fim de que compreendam conceitos e tenham condições de interpretar criticamente as influências de seu meio relacionadas ao lazer e à saúde.

Como “educação para o lazer”, compreende-se o processo educativo que pode ser desenvolvido no âmbito escolar ou fora dele. No âmbito escolar, sua presença pode se dar no horário das aulas, considerando a frequência de crianças e jovens, em alguns casos, em período integral, e também é possível, apesar de ser raro, o desenvolvimento de projetos na escola abertos à comunidade nos fins de semana. Entende-se que a aula não é um tempo e espaço para o desenvolvimento de atividades do contexto do lazer propriamente ditos, por ser um horário que se classifica como das atividades obrigatórias, mas é uma oportunidade para se trabalhar o tema lazer (incluindo conteúdos da mídia e de diferentes linguagens: HQ, filmes, contação de histórias etc.) de maneira sistematizada, como parte integrante do conhecimento da cultura.

O lazer, segundo Marcellino (1996), é um instrumento que pode ser utilizado como um recurso para a educação, mas para que se possa realizar as atividades do contexto do lazer é necessário avançar do estágio conformista para o estágio crítico e criativo, contribuindo, portanto, para o desenvolvimento dos envolvidos.

Quando se refere à Educação Física escolar, Marcellino (2000) faz uma crítica à

área, uma vez que os conteúdos do lazer explorados em aula, na maioria das vezes, são apenas voltados ao conteúdo físicoesportivo, onde as vivências estão direcionadas ao esporte. Para contemplar a abrangência do lazer, o professor teria que desenvolver junto aos alunos outros conteúdos, ainda que sua especialidade seja o físicoesportivo.

Segundo Bracht (2003), a educação para o lazer pode ser trabalhada por qualquer disciplina escolar, mas a disciplina de Educação Física ganha um destaque maior, uma vez que a mesma trabalha em seus conteúdos os elementos da cultura corporal de movimento, ou seja, os jogos, as ginásticas, as danças, as lutas e os esportes. O mesmo autor ainda reforça que se a escola realmente adotar em suas aulas a premissa de uma educação para o lazer, é possível identificarmos mudanças em sua cultura.

Esta investigação teve como objetivo identificar e analisar a compreensão dos alunos do ensino fundamental participantes da investigação acerca do lazer (sobretudo seu conteúdo físicoesportivo), da saúde e dos significados das atividades físicas/práticas corporais.

9.2 MÉTODO

Trata-se de um estudo de natureza qualitativa. Esse tipo de estudo, segundo Minayo (1994, p. 22), trabalha com o “[...] universo de significados, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”.

A realização da experiência pedagógica envolveu uma pesquisa de campo, realizada nos meses de maio e junho de 2021, em uma escola da rede pública de ensino do Estado de São Paulo, na cidade de Piracicaba, junto aos alunos dos 8º anos do Ensino Fundamental e aprovada pelo CEP no dia 8 de dezembro de 2020, conforme CAAE nº 33081320.5.0000.5507. A escolha por tal instituição deve-se ao fator de acessibilidade.

A pesquisa de campo trata-se de uma pesquisa de tipo participante, que segundo Brandão (1998, p. 43), é defendida como sendo “a metodologia que procura incentivar o desenvolvimento autônomo (autoconfiante) a partir das bases e uma relativa independência do exterior”. Assim, procurou-se, a partir das aulas, viabilizar aos alunos autonomia com relação aos conteúdos trabalhados, sendo a pesquisa realizada

a partir de uma experiência pedagógica em que a professora era também a pesquisadora e acompanhou todo o processo didático realizando as mediações pedagógicas junto aos alunos.

Devido à pandemia do novo coronavírus, as aulas foram adiadas por um longo período, e quando retornaram, seguiram um sistema de escalonamento, modificando, portanto, toda a rotina escolar. Os alunos foram divididos entre turmas A e turmas B. Uma semana os alunos da turma A frequentaram as aulas de segunda-feira, quarta-feira e sexta-feira, e os alunos da turma B nesta mesma semana frequentaram as aulas de terça-feira e quinta-feira. Na semana seguinte, essa sequência se invertia. O limite para cada sala de aula era 35% dos alunos.

Devido a esta nova realidade na rotina escolar, realizamos as aulas com a autorização prévia da escola, sendo diretora, coordenador e professores envolvidos, com as quatro salas de 8º anos, pois não tínhamos certeza da quantidade de alunos que iriam frequentar essas aulas. Sendo assim, garantíamos, todos os dias, uma quantidade considerável de alunos durante a pesquisa. As aulas foram desenvolvidas no decorrer das disciplinas dos horários que nos foram cedidos, sempre em aulas duplas. Contamos com a participação de no mínimo nove alunos e no máximo 28 alunos, sendo que para a pesquisa consideramos 22 alunos, pois foram aqueles que nos entregaram os termos devidamente assinados. As aulas, predominantemente teóricas e com o uso dos computadores, foram realizadas no pátio da escola, seguindo todos os protocolos de segurança, uso obrigatório de máscara, álcool em gel, mesas com cadeiras espaçadas de acordo com o distanciamento social, local aberto e arejado. As aulas, predominantemente práticas, foram realizadas na quadra, seguindo os mesmos protocolos de segurança. As estratégias de ensino utilizadas foram o debate, a realização de vivências e da construção das HQ, tendo como foco a educação para o lazer e sua interface com a saúde.

Para o desenvolvimento da pesquisa foram realizadas doze aulas para cada turma (A e B):

Tabela 01: Descrição das aulas realizadas no decorrer da pesquisa.

AULA	PREDOMINÂNCIA	OBJETIVOS
01	Teórica	Conhecer a proposta pedagógica de inclusão da tecnologia nas aulas de Educação Física; responder o questionário A de modo a identificar sua compreensão inicial sobre o tema “lazer, saúde, educação e histórias

		em quadrinhos”.
02	Teórica	Identificar características das HQs; Orientar sobre a construção de HQs a partir do uso de um aplicativo.
03	Prática	Vivenciar o esporte handebol; compreender a relação da prática pedagógica dos esportes com o cuidado com a saúde.
04	Teórica/Prática	Conhecer o software (aplicativo) Flaras.
05	Teórica/Prática	Elaboração e confecção de HQ com o tema “Conteúdos do lazer, o cuidado com a saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”.
06	Prática	Compreender a relação das práticas corporais com atividades físicas, lazer e saúde; vivenciar uma atividade para cada elemento da cultura corporal (esportes, atividades de aventura, ginásticas, lutas, jogos e danças).
07	Teórica/Prática	Elaboração e confecção de HQ com o tema “Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”.
08	Prática	Confeccionar fantasias de super-heróis com material alternativo.
09	Teórica/Prática	Elaboração e confecção de HQ com o tema “Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde”.
10	Teórica	Realizar a leitura das HQs construídas; discutir sobre as histórias em quadrinhos construídas.
11	Teórica	Realizar com os alunos uma avaliação do uso do aplicativo para a construção das HQs.
12	Teórica	Responder o questionário B de modo a identificar sua compreensão final das atividades da pesquisa; Debater sobre possíveis contribuições da pesquisa.

A autora.

A experiência pedagógica foi gravada ao final de cada aula. Em seguida, fazíamos uma roda da conversa e esse momento era posteriormente registrado em um diário de campo, onde se tinha o intuito de identificar junto aos alunos os significados das aulas e das imagens produzidas no processo de construção das HQ. As perguntas realizadas foram: o que vocês acharam da aula? O que a aula representou para vocês? Quais sentimentos a aula proporcionou a vocês? Vocês já haviam vivenciado essas práticas? Nas aulas 10 e 11, fizemos a leitura das HQ e a análise do aplicativo com os alunos. Nessas aulas fizemos, além das anotações no diário de campo, a gravação da aula a fim de saber dos alunos os significados de cada HQ construída. Para a realização do diário de campo seguimos as orientações de Zabalza (1994). O autor afirma que o diário de campo é uma ferramenta que permite que as análises sejam

realizadas de acordo como os fatos realmente aconteceram.

Foram realizadas também na pesquisa de campo a aplicação dos questionários A e B. O questionário A, aplicado já na primeira aula da pesquisa, teve como finalidade saber o conhecimento prévio dos alunos em relação aos temas que íamos trabalhar no decorrer das aulas e, o questionário B, aplicado na última aula, fizemos a comparação, com o objetivo de saber a contribuição de nossas aulas na construção de conhecimentos por parte dos alunos.

O questionário A contou com as seguintes questões:

1. Você já conhecia ou já leu Histórias em Quadrinhos (por exemplo, de super-heróis, turma da Mônica, mangás? Se sim, quais?
2. Os elementos das Histórias em Quadrinhos (imagens, diálogos, a forma de ser dos personagens) lembram algo que você vê no seu dia a dia acontecer? Ou que você observa as pessoas fazerem?
3. O que você acha da forma corporal dos personagens de histórias em quadrinhos?
4. Você conhece os conteúdos do lazer? Já praticou algum? Se sim, quais?
5. Você conhece as atividades físicas/práticas corporais como esporte, ginástica, jogos etc.? Você acha importante conhecer essas atividades? Por quê?

O questionário B contou com as seguintes questões:

1. O que chamou a atenção em nossas aulas?
2. Os elementos das Histórias em Quadrinhos (imagens, diálogos, a forma de ser dos personagens) lembram algo que você vê no seu dia a dia acontecer? Ou que você observa as pessoas fazerem?
3. O que você acha da forma corporal dos personagens de histórias em quadrinhos?
4. O que você aprendeu nas nossas aulas?
5. O que você aprendeu sobre os conteúdos do lazer?
6. O que você aprendeu sobre as atividades físicas/práticas corporais? Você gostou de construir histórias em quadrinhos pelo aplicativo? Por quê?

Foram realizadas, ainda, as entrevistas semiestruturadas, após a realização da experiência pedagógica. Participaram da entrevista semiestruturada os alunos que mantiveram a frequência equivalente a 80% nas aulas, sendo esta frequência controlada por meio da chamada realizada em cada aula. A entrevista foi gravada.

Tabela 02: Roteiro da entrevista semiestruturada

TEMAS	PRINCIPAIS QUESTÕES
Lazer e seus conteúdos	O que você entendeu sobre lazer? Quais conteúdos do lazer foram trabalhados em aula? O você mais gostou? Por quê?
Conteúdo físicoesportivo do lazer, abrangente às atividades físicas/práticas corporais	O que você entendeu sobre o conteúdo físicoesportivo do lazer? Qual o significado das atividades físicas/práticas corporais para você?
Relação atividades físicas/práticas corporais e saúde	O que significa para você a relação das atividades físicas/práticas corporais e saúde?
Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde	Como os super-heróis influenciam na vida do ser humano? Qual a contribuição de nossas aulas para a vida de vocês em relação ao lazer?

A autora.

Para as finalidades deste artigo, teremos como foco uma síntese da análise do questionário A, aplicado junto aos alunos no início da pesquisa e a análise de apenas algumas questões do questionário B, ou seja, aquelas relacionadas às atividades físicas/práticas corporais, lazer e saúde, questionário este aplicado no final da pesquisa. O artigo contará também com a análise das entrevistas semiestruturadas realizadas com os alunos no último dia da pesquisa.

9.3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados e as discussões aqui apresentados correspondem à comparação dos questionários A e B aplicados no início e ao final da pesquisa junto aos alunos participantes e a entrevista semiestruturada realizada com os alunos que tiveram uma frequência de no mínimo 80% (oitenta por cento) de participação nas aulas.

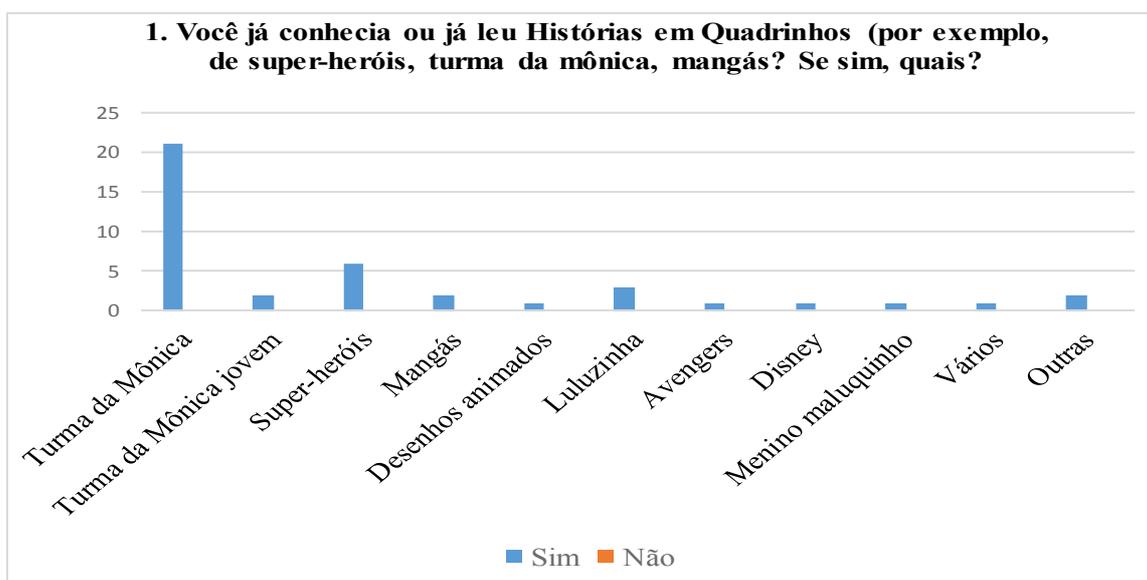
Análise dos Questionários:

A seguir apresentaremos uma síntese dos resultados do questionário A,

mostrando o conhecimento prévio dos alunos em relação aos temas que trabalharíamos no decorrer da pesquisa. E, também, os resultados de algumas questões do questionário B, que mostrarão o que os alunos aprenderam em nossas aulas.

Análise do Questionário A:

Figura 01: Gráfico referente à pergunta 01 do questionário A



Resposta dos alunos referente à pergunta 01 do questionário A.

O gráfico 01 nos mostra que todos os alunos já tiveram algum tipo de contato com as histórias em quadrinhos. Muitos relataram conhecer ou ter lido as HQ da turma da Mônica, que pertence ao cartunista Maurício de Souza. Outra questão levantada na análise desta primeira pergunta é a baixa aquisição pelas histórias dos super-heróis e mangás. Este fator está ligado aos aspectos financeiros, uma vez que para ter acesso às mesmas é necessário comprá-las, o que torna muitas vezes impossível, nos deparando, portanto, com as barreiras intraclasses sociais.

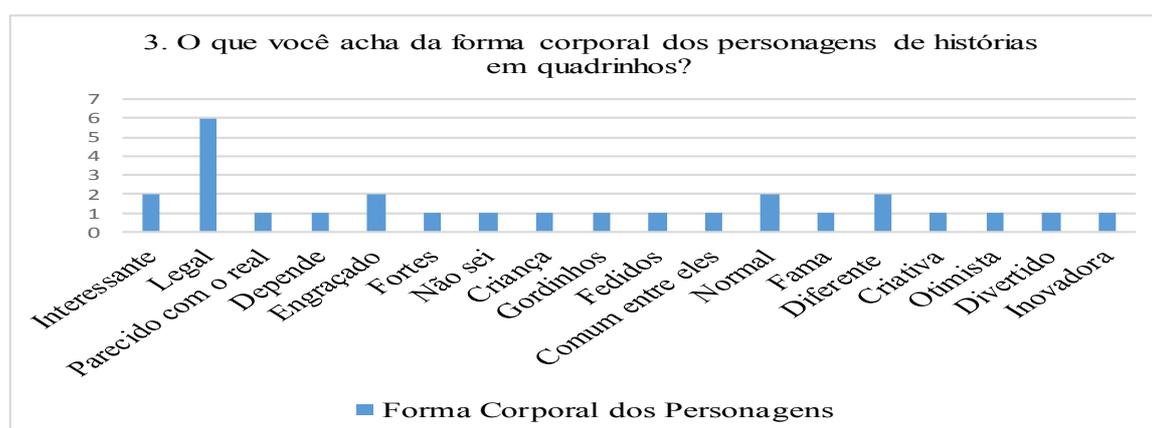
Figura 02: Gráfico referente à pergunta 02 do questionário A



Resposta dos alunos referente à pergunta 02 do questionário A.

O gráfico 02 trata-se da relação do cotidiano dos alunos e os elementos das histórias em quadrinhos. Neste gráfico, notamos que muitos dos alunos não identificam esses elementos em seu dia a dia, já aqueles que identificam, foram várias as opções, mas as de maiores relevâncias foram as falas e gírias e as trocas de consoantes. Isso se dá pelo fato de eles terem um maior contato com as histórias em quadrinhos da turma da Mônica, onde o personagem Cebolinha faz essa troca de consoantes. Neste gráfico, também contamos com três respostas que os alunos não nos apontaram que elementos estariam presentes.

Figura 03: Gráfico referente à pergunta 03 do questionário A



Resposta dos alunos referente à pergunta 03 do questionário A.

O gráfico 03 nos mostra como os alunos veem a forma corporal dos personagens, sendo que a maioria deles acha legal, mas também outros adjetivos são mencionados por eles como interessante, normal, forte e diferente. Esses

adjetivos podem estar relacionados com os super-heróis e as super-heroínas, uma vez nas histórias em quadrinhos essas são as características dos personagens. Esses relatos dos alunos vão ao encontro das idéias de Weschenfelder et al. (2016) e Dumont e Ramos (2018). Os autores afirmam que os super-heróis representam para os leitores pessoas fortes e guerreiras, ou seja, um exemplo de vida que eles se espelham. Por isso, os super-heróis têm um papel fundamental na vida dos leitores. Não é apenas uma questão de entretenimento, mas sim, por meio de suas representações, as pessoas podem superar seus medos, além de construírem sua própria identidade.

Figura 04: Gráfico referente à pergunta 04 do questionário A



Resposta dos alunos referente à pergunta 04 do questionário A.

O gráfico 04 trata sobre os conteúdos do lazer. Percebemos que muitos alunos conhecem e já praticaram alguma atividade que tenha relação com o lazer. O que ficou muito evidente é a presença do conteúdo físicoesportivo do lazer, uma vez que as atividades mencionadas pelos alunos foram esportes, jogos e brincadeiras. Não podemos deixar de ressaltar também o conteúdo virtual, mencionado por um dos alunos. Tivemos ainda um número de seis alunos que relataram não conhecer os conteúdos do lazer.

O fato de muitos dos alunos relatarem várias práticas que se relacionam apenas com o conteúdo físicoesportivo como atividades do contexto do lazer, e outros não conhecerem os conteúdos do lazer, mostra que as aulas de Educação Física escolar

possuem uma tradição onde priorizam-se os esportes como elemento principal para as aulas.

Diante disso, ressaltamos a importância de se trabalhar nas aulas de Educação Física escolar os elementos da cultural corporal de movimento por meio de uma educação para o lazer e, aproximando a visão da Educação Física Plural dos estudos do lazer. Sendo assim, é possível minimizar os problemas de ordem metodológica e conteúdos repetitivos, proporcionando aos alunos uma diversidade de vivências que se tornarão oportunidades de escolhas em sua vida fora do ambiente escolar, tornando-os mais autônomos e críticos.

Figura 05: Gráfico referente à pergunta 05 do questionário A



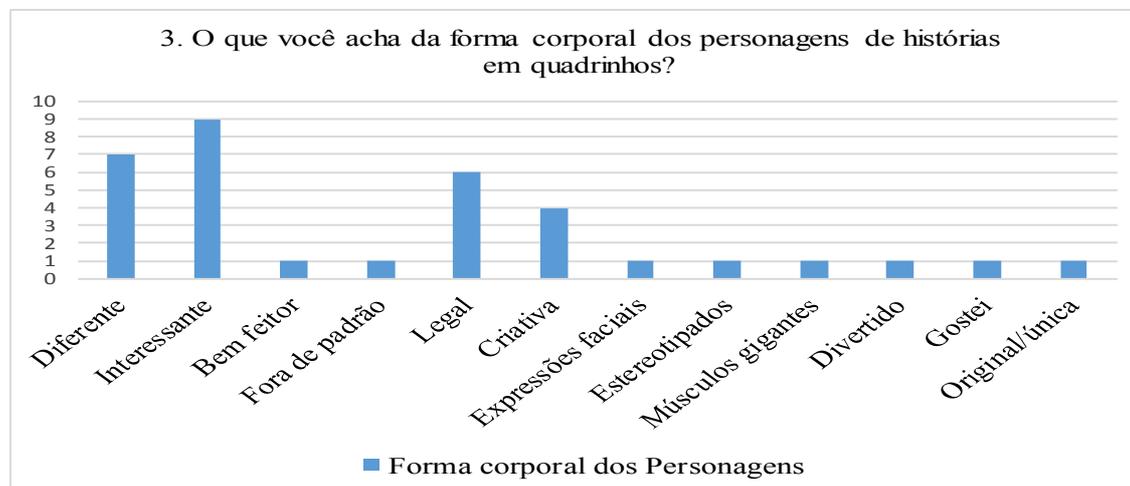
Resposta dos alunos referente à pergunta 05 do questionário A.

No gráfico 05, temos a percepção dos alunos em relação às atividades físicas/práticas corporais. Apenas dois dos alunos não tinham conhecimento das mesmas, já a maior parte conhece e acha importante conhecer.

Essa importância mencionada pela maior parte dos alunos é devido à saúde, ou seja, deixar de ser sedentários e também ter um corpo melhor. Essa é uma visão voltada para os aspectos biológicos, portanto, muitos alunos veem nas atividades físicas/práticas corporais, que é um dos conteúdos propostos pela Educação Física escolar, algo para melhorar a saúde e não para adquirir novos conhecimentos. Já alguns dos alunos citam que acham importante para saber, aprender, para ter um futuro melhor e também como uma possibilidade de carreira.

Análise do Questionário B:

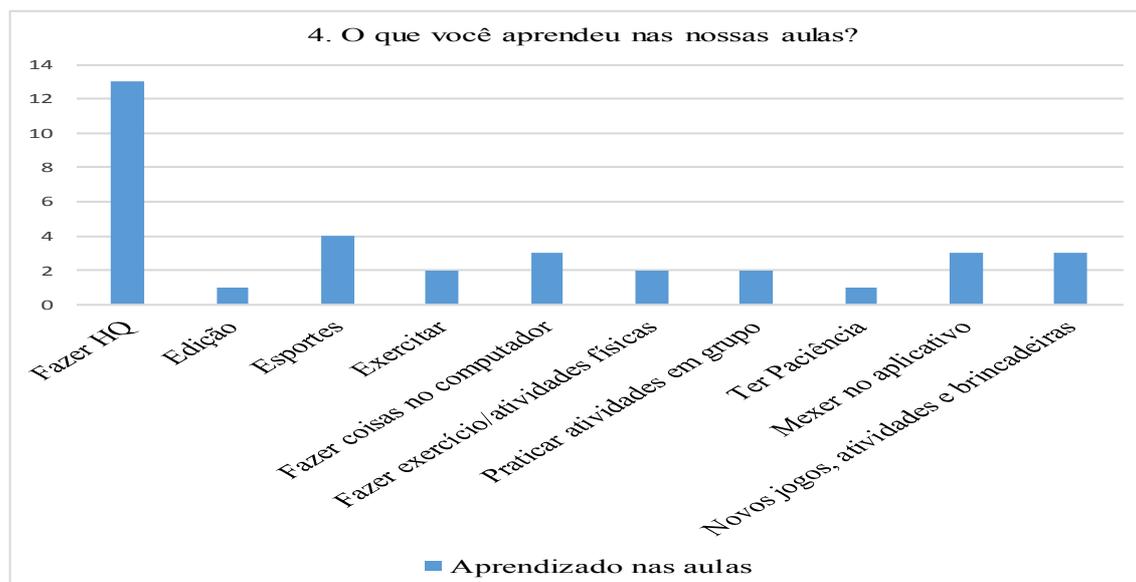
Figura 06: Gráfico referente à pergunta 03 do questionário B



Resposta dos alunos referente à pergunta 03 do questionário B.

Em relação à forma corporal dos personagens, muitos dos alunos relatam que essas são diferentes, interessantes, legal e criativas, muitas vezes associando adjetivos aos mesmos. Outros descrevem as características de como eles realmente enxegam os personagens, ou seja, fora de padrão, estereotipados, músculos gigantes e bem feitos.

Em comparação com o questionário A, pudemos perceber que alguns alunos atribuíram outras características aos super-heróis. Mesmo com a escassez de recursos didáticos para se ensinar, tentamos por meio de uma Educação Física Plural, utilizando os elementos elementos da cultura corporal de movimento e a aproximação com a educação para o lazer, proporcionar uma aula aos alunos cujo tema foi os super-heróis. Os alunos criaram e/ou se tornaram um super-herói como eles quiseram ou imaginavam, quebrando paradigmas em relação ao que o mercado coloca como correto. Neste sentido, podemos afirmar que nossas aulas contribuíram para o aprendizado dos alunos, uma vez que os mesmos conseguiram diferenciar e ampliar as características dos super-heróis.

Figura 07: Gráfico referente à pergunta 04 do questionário B**Resposta dos alunos referente à pergunta 04 do questionário B.**

Neste gráfico, ficou muito evidente que nossas aulas contribuíram para o aprendizado dos alunos no que diz respeito de como fazer e/ou construir as histórias em quadrinhos, ressaltando que essas foram realizadas utilizando o aplicativo.

A questão da tecnologia também é citada por eles, com os item fazer coisas no computador e mexer no aplicativo. Outras contribuições que nossas aulas proporcionaram aos alunos foram o aprendizado de esportes, novos jogos e atividades.

Diante dessas afirmações, podemos destacar que a ferramenta pedagógica que utilizamos, as HQ, que em nossa pesquisa foi construída por meio do aplicativo Flaras com a utilização do computador, proporcionou aos alunos uma diversidade de conteúdos, e isso poderá ser usufruído por eles em sua vida fora da escola, aumentando a opção de escolha no que se refere às atividades do contexto do lazer. Por isso a importância das aulas terem como objetivo uma educação para o lazer, uma vez que seus conteúdos contribuem para o desenvolvimento dos alunos, tornando possível mudanças em sua cultura, como afirmam Bracht (2003) e Marcellino (1996).

Figura 08: Gráfico referente à pergunta 05 do questionário B



Resposta dos alunos referente à pergunta 05 do questionário B.

Em relação aos conteúdos do lazer, o que ficou muito evidente foi o conteúdo físicoesportivo. Os alunos relatam que aprenderam jogos, esportes, atividades físicas e se exercitaram. Relatam, ainda, que faz bem à saúde, que trabalha em equipe. A evidência pelo conteúdo físicoesportivo do lazer é um fator de relevância nas aulas de Educação Física escolar, uma vez que ele trabalha com os elementos da cultura corporal de movimento, especificidade da área.

Figura 09: Gráfico referente à pergunta 06 do questionário B



Resposta dos alunos referente à pergunta 06 do questionário B.

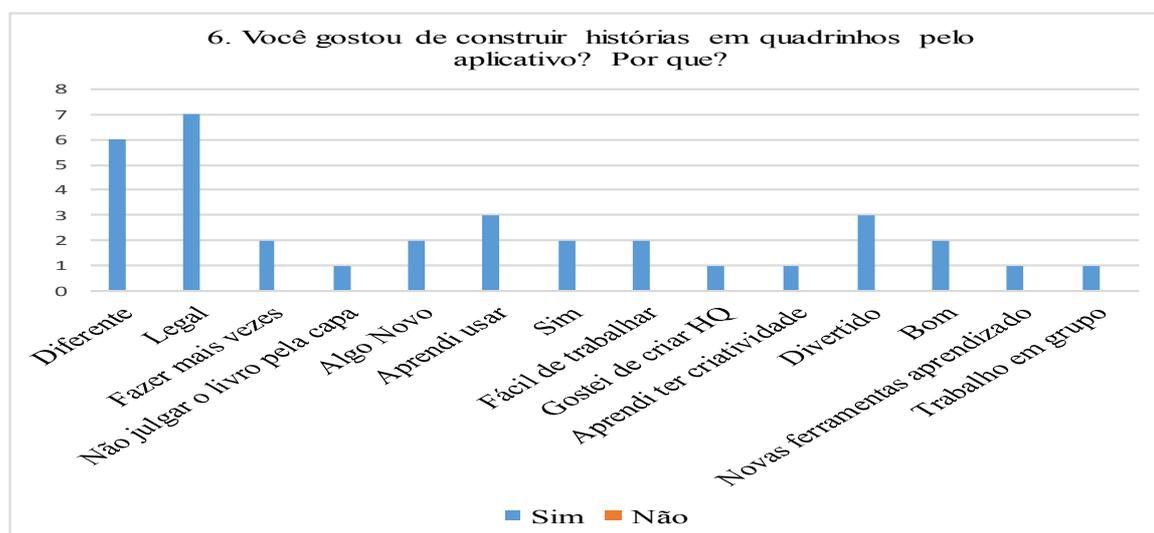
O gráfico 06 é composto de duas questões em uma mesma pergunta, a primeira é direcionada a fim de saber os que os alunos aprenderam sobre as

atividades físicas/práticas corporais. Neste gráfico, percebemos que os alunos fazem uma relação com os benefícios que essas práticas trazem para as nossas vidas. Em maior evidência, eles citam que as mesmas são importantes para a saúde e que são legais.

Muitos dos alunos fazem uma relação das atividades físicas/práticas corporais com a saúde no quesito biológico. Como abordado por Daólio (1996), o corpo não é apenas biológico, mas sim, uma unidade que envolve além dos fatores biológicos, fatores culturais. Carvalho (2001) nos afirma que a saúde vai muito além de questões biológicas, pois abrange aspectos como alimentação, moradia, emprego, entre outras. É importante ressaltar que, para que isso aconteça, os professores precisam ter sua formação com base nas Ciências Sociais e Humanas.

Pudemos constatar que as aulas proporcionaram uma diversidade de conteúdos aos alunos envolvidos e isso se deu por meio das HQ, ferramenta utilizada para tornar as aulas mais atrativas e, com isso, atingir um grande número de alunos e contribuir para o aprendizado e desenvolvimento dos mesmos.

Figura 10: Gráfico referente à pergunta 06 do questionário B



Resposta dos alunos referente à pergunta 06 do questionário B.

Já neste segundo gráfico da mesma questão, perguntamos se os alunos gostaram de construir as histórias em quadrinhos utilizando o aplicativo e por quê. O gráfico nos aponta que tivemos apenas respostas positivas por parte dos alunos, uma vez que todos os envolvidos nos responderam que sim, ou seja, que gostaram de

trabalhar dessa maneira.

Dentre as diferentes respostas dos alunos, usar o aplicativo foi algo positivo, pois é algo diferente, legal e divertido. Um dos alunos cita o aplicativo como uma nova ferramenta de aprendizado, sendo possível a construção de HQ utilizando o aplicativo e/ou tecnologia.

Essa relação positiva que os alunos fazem com o uso do aplicativo se dá devido ao uso da tecnologia ser um elemento muito presente na vida e no cotidiano desses sujeitos, conforme abordam Pillon et al. (2021). Outro ponto a ser reforçado é a importância de se trabalhar com todos os conteúdos do lazer nas aulas, neste caso em específico, o uso do computador é explorado por meio do conteúdo virtual do lazer, como afirma Marcellino (2000).

Análise das entrevistas:

As entrevistas foram realizadas com os alunos que tiveram uma participação de 80% nas aulas, sendo essa frequência controlada pela lista de chamada realizada em cada aula. Portanto, contamos com a participação de onze entrevistados, com idades entre 13 e 15 anos, sendo três meninas e oito meninos, conforme quadro a seguir:

Quadro 01 – Identificação dos alunos participantes da entrevista semiestruturada.

PARTICIPANTES	IDADE	GÊNERO
Aluno 01	13 anos	Masculino
Aluno 02	13 anos	Masculino
Aluno 03	13 anos	Feminino
Aluno 04	14 anos	Masculino
Aluno 05	13 anos	Masculino
Aluno 06	14 anos	Feminino
Aluno 07	13 anos	Masculino
Aluno 08	14 anos	Masculino
Aluno 09	13 anos	Masculino
Aluno 10	15 anos	Masculino
Aluno 11	13 anos	Feminino

A autora.

A seguir, faremos as análises da entrevista semiestruturada:

1) O que você entendeu sobre lazer?

Entrevistado 01: Entendi que é bom se exercitar, é bom fazer atividade física, foi bem divertida.

Entrevistado 02: Entendi que é uma atividade física que pode ser realizada com um ou mais participantes, experiência que pode ser para diversão ou competição.

Entrevistado 03: Lazer é algo que faz bem, melhora a saúde, fica mais alegre.

Entrevistado 04: Várias coisas legais, não dá só para ficar em casa, tenho que fazer mais coisas do lazer.

Entrevistado 05: Legal e interessante, primeira vez que vivenciei, aprendi a fazer as atividades.

Entrevistado 06: Esportes que pratica em casa.

Entrevistado 07: Práticas corporais e conteúdo físicoesportivo.

Entrevistado 08: Lazer é um momento de diversão, de relaxar, esquecer dos problemas.

Entrevistado 09: É algo divertido, distrai a mente.

Entrevistado 10: É algo que fazemos quando estamos de boa, sem cobrança.

Entrevistado 11: Precisa fazer atividades físicas.

Percebe-se que os alunos entendem o lazer como algo bom e divertido. Fica muito claro que os alunos relacionam o lazer com o conteúdo físicoesportivo, uma vez que muitas respostas relatam as práticas corporais, os esportes, exercícios, entre outras. Isso se dá devido à própria tradição das aulas de Educação Física, pois, na maioria das vezes o conteúdo trabalhado é apenas esse. Esse fato é uma crítica levantada por Marcellino (2000), uma vez, mesmo este conteúdo, físicoesportivo, sendo uma especialidade das aulas de Educação Física escolar, todos os outros conteúdos devem ser trabalhados, para que assim seja possível desenvolver estágios críticos e/ou crítico e criativos desses alunos. Por isso, torna-se muito

importante que as aulas tenham como princípios uma educação para o lazer, uma vez que os alunos, por meio das vivências realizadas nas aulas, saberão escolher e também transmitir para outras pessoas esses conteúdos fora do ambiente escolar. Com isso, terão uma melhora na sua saúde, com o cuidado do corpo e de si mesmos. No decorrer das aulas não foi possível atingir uma melhora da saúde, pois o tempo da aula é muito curto para haver uma resposta tão abrangente em relação aos benefícios biológicos. Por meio das aulas foi trabalhada a complexidade do conceito de saúde, conforme é defendido por Carvalho (2001), mas elas serviram para direcionar os conteúdos que os professores deverão continuar trabalhando nos anos seguintes.

2) Quais conteúdos do lazer foram trabalhados em aula? O que você mais gostou? Por quê?

Entrevistado 01: O handebol. Gostei porque foi legal.

Entrevistado 02: Badminton. Foi bem legal, ele utiliza muito o corpo, as mãos, pernas.

Entrevistado 03: Foi trabalhado o badminton, arco, fitas, corda, slackline. Gostei das fitas.

Entrevistado 04: Várias atividades na quadra, as HQ. Gostei porque fez sair de casa, agora sai para brincar as atividades que praticou, motivou.

Entrevistado 05: Trabalhou badminton, queimada. Gostei do slackline. Achei legal e gostei de fazer porque ajuda no equilíbrio e ajuda a vivenciar uma prática.

Entrevistado 06: Foram trabalhados esportes, HQ. Gostei dos esportes, porque aprendi coisas novas.

Entrevistado 07: Trabalhou as lutas, slackline, paintball. Gostei de tudo, legal, porque foi bom.

Entrevistado 08: Trabalhou em grupo, pensamento rápido, corrida.

Entrevistado 09: Trabalhou o paintball, handeball, corda, badminton, slackline. Gostei slackline e badminton, porque dá para fazer em grupo.

Entrevistado 10: Trabalhou o badminton, queimada, corda. Gostei do badminton e do paintball porque são difíceis de entender, mas depois que entende fica legal.

Entrevistado 11: Trabalhou o slackline, fitas, arcos. Gostei do arco, porque foi o mais fácil.

Os alunos relatam diversas atividades realizadas que foram trabalhadas no decorrer das aulas, sendo que as que mais tiveram evidências foram as atividades relacionadas com as práticas corporais, por exemplo, os elementos da ginástica artística (arco, bola, fitas etc.), o badminton, que representou o jogo na aula, e o slackline, que trata-se da fita de equilíbrio. Percebemos que o conteúdo físico-esportivo continua prevalecendo.

Os conteúdos destacados pelos alunos não são comuns nas aulas de Educação Física das escolas da rede pública, como é o caso desta escola onde desenvolvemos a pesquisa. Esse problema é derivado da falta de conhecimentos por parte do professor e também de recursos didáticos que muitas vezes acaba influenciando a didática da aula do professor. O professor, na maioria das vezes, necessita adaptar o material para que assim a aula aconteça, sendo que é obrigação do Estado fornecer o material.

Outro fator importante trazido pelos alunos é a questão da importância que eles dão para o trabalho em grupo. Os alunos ressaltam que gostaram das atividades porque as mesmas podem ser trabalhadas em grupo.

O relato do entrevistado 04 nos traz os reflexos do que nossas aulas proporcionaram para ele em sua vida fora da escola. Ele diz que a aula o motivou a fazer atividades quando está em seu tempo disponível, sendo que antes ficava apenas dentro de casa. Diante dessa afirmação, podemos ressaltar a importância de trabalhar com os elementos da cultura corporal de movimento, por meio das práticas corporais nas aulas de Educação Física, pois assim as aulas tornam-se mais atrativas, envolvendo um número muito maior de alunos, pois essas atividades não exigem performance (TENÓRIO E LOPES DA SILVA, 2013). Com isso, os alunos adquirem conhecimento de práticas diferentes que podem ser realizadas em seu tempo disponível fora da escola, como aconteceu com o aluno, entrevistado 04.

O aluno 11 nos relata que gostou do arco porque era o mais fácil. Isso nos

mostra que a aula abrangeu a todos os alunos, pois contou com diversas atividades, desde as que possuíam um grau de habilidade maior, como também aquelas que eram mais fáceis, priorizando sempre a vivência das mesmas e não a performance.

3) O que você entendeu sobre o conteúdo físicoesportivo do lazer?

Entrevistado 01: É para relaxar, se divertir com os amigos.

Entrevistado 02: Ele é muito bom para o corpo, para que no futuro o corpo não fique mal acostumado.

Entrevistado 03: É bom fazer porque faz bem para a saúde se exercitar, além do físico, faz bem para a mente, distrai.

Entrevistado 04: O meu físico não está proporcional ao esporte, fica cansado rápido, não sabe explicar, só consegue pensar.

Entrevistado 05: Muitas coisas, praticar esportes, vivenciar atividades.

Entrevistado 06: É bom fazer exercícios, aprender coisas novas, faz bem para a saúde.

Entrevistado 07: Bem relaxante, uma área de lazer mais completa.

Entrevistado 08: Esportes em grupo, existem competições e podem ser brincadeiras, esquecer dos problemas, se divertir.

Entrevistado 09: Não muita coisa, não sabe explicar.

Entrevistado 10: Melhora o físico e o mental, são boas, são esporte de competição.

Entrevistado 11: São importantes para a saúde, importante fazer tanto na escola e também fora dela.

Conforme o relato da maioria dos alunos, os mesmos relacionam o conteúdo físicoesportivo do lazer com exercícios, esportes e brincadeiras e que o mesmo faz bem para a saúde, para o corpo e para a mente. A partir desses relatos, podemos perceber que os alunos ainda têm uma visão de saúde voltada para o biológico.

Essa é uma questão da tradição da Educação Física escolar, mas deve ser mudada, pois o corpo não é apenas biológico, como também afirma Daolio (1994),

mas sim é uma unidade que envolve além dos fatores biológicos a cultura. Essa discussão também é compartilhada por Carvalho (2001). A autora nos traz a reflexão de que a saúde vai muito além de questões biológicas, pois abrange aspectos como alimentação, moradia, emprego, entre outras. É importante ressaltar que para que isso aconteça, os professores precisam ter sua formação com base nas Ciências Sociais e Humanas.

A partir dessas discussões, podemos ressaltar a importância das aulas de Educação Física terem como premissa uma educação para o lazer e para a saúde. As aulas, por meio das ações pedagógicas que foram utilizadas, trouxeram aos alunos uma variedade de aprendizados e serviram para fazer um diagnóstico do que se trabalhar nos anos posteriores, para que assim possamos atingir o objetivo dos alunos de se desenvolverem e tornarem-se críticos em relação à saúde, o cuidado de si e de seu corpo.

4) Qual o significado das atividades físicas/práticas corporais para você?

Entrevistado 01: Não sei, faltou.

Entrevistado 02: São atividades físicas e corporais, não sei direito.

Entrevistado 03: Energia.

Entrevistado 04: Não pensou no significado, proporcionou esportes de lazer, sair de casa e não usar celular, comecei fazer mais atividades.

Entrevistado 05: Bastante coisa, se equilibrar no slackline, fazer jogos novos.

Entrevistado 06: Foi bom, fazer mais esportes para perder uns quilos.

Entrevistado 07: Relaxante, saudável e bom.

Entrevistado 08: Sentimento de liberdade, divertido e que eu gosto.

Entrevistado 09: Fazer a vivência, faz tempo que não temos aula fora da sala, foi bom, aprendemos mais na prática.

Entrevistado 10: Muito boa, mexeu com o corpo, conversei com o outro grupo.

Entrevistado 11: Foram importantes, porque temos que ter lazer e diversão e não só

costrar.

Vários alunos relacionam as atividades físicas/práticas corporais com o conteúdo físicoesportivo do lazer, por exemplo, jogos, esportes, entre outras atividades realizadas na quadra, e também trazem a discussão de que as mesmas fazem bem para a saúde. Assim como na questão anterior, que tratava do conteúdo físicoesportivo do lazer, nesta questão, que trata das práticas corporais, os alunos também possuem uma visão de saúde voltada para o biológico. Essa relação entre o conteúdo físicoesportivo e as práticas corporais se dá devido aos elementos das práticas corporais fazerem parte do conteúdo físicoesportivo.

Como abordado, essa é uma questão da tradição da Educação Física escolar, mas deve ser mudada, pois o corpo não é apenas biológico, como também afirma Daólio (1994), mas sim é uma unidade que envolve, além dos fatores biológicos, a cultura. Essa discussão também é compartilhada por Carvalho (2001). A autora nos traz a reflexão de que a saúde vai muito além de questões biológicas, pois abrange aspectos como alimentação, moradia, emprego, entre outros. É importante ressaltar que, para que isso aconteça, os professores precisam ter sua formação com base nas Ciências Sociais e Humanas.

A partir dessas discussões, podemos ressaltar a importância das aulas de Educação Física terem como premissa uma educação para o lazer, para que os alunos se desenvolvam a ponto de se tornarem críticos e criativos em relação à saúde, o cuidado de si e de seu corpo.

O entrevistado 09 nos traz um relato muito interessante. Ele cita a importância das aulas práticas para o aprendizado.

5) O que significa para você a relação das atividades físicas/práticas corporais e saúde?

Entrevistado 01: Se exercitar, não ter problemas de saúde, artrite, dores nas costas, fazer amizades, brincar com os amigos.

Entrevistado 02: saber a movimentação do corpo, se ficar parado as juntas e articulações, o corpo fica preparado e mente.

Entrevistado 03: Não soube responder.

Entrevistado 04: Está comendo certo, melhora a saúde, adequação do corpo.

Entrevistado 05: Ajuda a saúde, os músculos, ossos, incentiva as pessoas a fazerem a prática.

Entrevistado 06: Fazer bem para a respiração.

Entrevistado 07: Autoestima.

Entrevistado 08: Se você não pratica esporte, você pode ter dores e ganhar peso, quem pratica esporte é mais saudável, protege o corpo, resistência, fôlego, ajuda o psicológico.

Entrevistado 09: É uma prática para a saúde, faz bem para a saúde porque movimenta o corpo e melhora a mente, concentração.

Entrevistado 10: Condicionamento físico e melhora mental, bem-estar, conhecer melhor.

Entrevistado 11: Tem tudo a ver, mais saudável.

Muitos dos alunos fazem uma relação das atividades físicas/práticas corporais com a saúde no quesito biológico. Segundo Lopes da Silva et al. (2017), grande parte dos estudos também faz essa correlação, daí a importância das aulas terem como princípios uma educação para o lazer. Com isso, além da satisfação em realizar essas atividades, com o intermédio do professor ancorado nas Ciências Sociais e Humanas e Biológicas, as atividades serão desenvolvidas com o intuito de construir valores e conceitos de saúde ampliada e a partir disso atingir o cuidado de si e de seu corpo.

6) Como os super-heróis influenciam na vida do ser humano?

Entrevistado 01: Poder salvar o ser humano, dar força de vontade.

Entrevistado 02: Uma referência heróica, ajudar o próximo ou alguém da família ou que você não conheça também.

Entrevistado 03: Na maioria das vezes, são referências na vida para algumas pessoas.

Entrevistado 04: a história pode melhorar a leitura, desempenho da HQ, o personagem influencia ler mais, ser mais interessante a história em quadrinhos.

Entrevistado 05: Ajudando, influencia as pessoas a serem elas, porque gosta das coisas que eles fazem.

Entrevistado 06: Salvar, destruir o vilão e salvar o mundo, ajudar o próximo.

Entrevistado 07: Proteção, luta, poder.

Entrevistado 08: Boas ações que fazem no mundo, as pessoas se inspiram para fazer o bem.

Entrevistado 09: Ensinam coisas.

Entrevistado 10: Fazer o bem, você segue ele.

Entrevistado 11: É uma fantasia, as pessoas se inspiram para fazer o bem.

Todos os alunos fazem uma avaliação positiva dos super-heróis. Para eles, os super heróis influenciam as pessoas a fazerem o bem, ajudar outras pessoas. Essas afirmações vão ao encontro do que pensam Weschenfelder et al. (2016). Os autores afirmam que os super-heróis são modelos e/ou referências para as pessoas, e essas pessoas buscam inspiração nos super-heróis para criarem suas identidades, e assim fazerem suas escolhas e o que desejam para se divertir.

Já para Dumont e Ramos (2018), os super-heróis representam para a população leitora um exemplo de vida, pelo fato de que muitos desses amantes das histórias de super-heróis veem nos personagens uma pessoa parecida com eles mesmos, fortes, que necessitam superar barreiras, um exemplo para eles. Como podemos perceber, os alunos acabam se espelhando nos super-heróis como modelos de vida.

O entrevistado 04 nos traz um relato diferente dos demais. Ele faz uma relação das HQ como uma ação pedagógica a ser trabalhada nas aulas. O mesmo afirma que, por meio das narrativas, ele se sente motivado a ler mais e isso melhora o seu desempenho. Essas afirmações vão ao encontro de Shimakaki (2018). O autor afirma que, quando trabalhamos as HQ, os alunos interpretam melhor os conteúdos propostos. No caso dos super-heróis, por exemplo, podemos trabalhar conceitos como saúde, o cuidado do corpo, entre outros.

7) Qual a contribuição de nossas aulas para a vida de vocês em relação ao lazer?

Entrevistado 01: Fazer atividade física é bom para não ficar obeso.

Entrevistado 02: As práticas que realizamos na quadra podemos fazer material, socialização e fazer amizades

Entrevistado 03: Aprendi muitas coisas na aula que farei em um momento de lazer, fazer em casa ou em outro lugar.

Entrevistado 04: Desempenho nos esportes, não ficar dentro de casa, só no celular.

Entrevistado 05: Foi bom, não tinha feito antes, vou ensinar outras pessoas a jogar.

Entrevistado 06: Ajudar o próximo, ensinar a fazer esportes.

Entrevistado 07: Praticaria o slackline, painteball.

Entrevistado 08: O lazer é o momento que tem que aproveitar, sem lazer não se sente bem, se você trabalha o dia todo e não tem descanso, você tem estresse, dores, com lazer fica mais relaxado.

Entrevistado 09: Pode ajudar a ter noção lá fora.

Entrevistado 10: Aprendeu viver em grupo, fazer atividades, vai saber lá fora as atividades porque teve na escola.

Entrevistado 11: Agora que aprendeu vai fazer lá fora.

Nesta questão, temos muitos alunos que responderam que farão as atividades que foram desenvolvidas na quadra, em seu tempo disponível, fora da escola e, além disso estarão ensinando a outras pessoas. O entrevistado 10 ainda ressalta que fará lá fora porque aprendeu na escola.

Isso só comprova que mesmo a aula não sendo um tempo e espaço para o desenvolvimento de atividades do contexto do lazer propriamente dito, por ser um horário que se classifica como das atividades obrigatórias, a oportunidade proporcionada por se trabalhar o tema lazer colabora para o desenvolvimento dos alunos.

A partir disso, podemos concluir que as aulas fazem um diagnóstico que servirá de guia para o trabalhar nos próximos anos com esses alunos, para que, assim, seja possível eles atingirem estágios mais avançados de desenvolvimento em relação ao lazer.

8) Qual a contribuição de nossas aula para a vida de vocês em relação à saúde?

Entrevistado 01: Se manter saudável.

Entrevistado 02: Exercício, movimentos do corpo e a mente como um meio de raciocínio rápido.

Entrevistado 03: Alguns esportes que aprendi na aula vou fazer em casa e exercitar para melhorar a saúde física e mental.

Entrevistado 04: A alimentação, cada esporte exige uma alimentação, comer corretamente.

Entrevistado 05: Aprendizagem das práticas corporais pois leva à saúde, ajuda as pessoas a praticarem os esportes, ajuda na saúde, corpo.

Entrevistado 06: Respiração, melhorar.

Entrevistado 07: Praticar com cuidado, proteção.

Entrevistado 08: Trabalho em grupo, pois sem os médicos com esse trabalho você fica prejudicado.

Entrevistado 09: Saúde mental, melhora o raciocínio.

Entrevistado 10: Bem-estar, influencia a fazer.

Entrevistado 11: Vai ter uma vida mais saudável porque ficou inspirada, fazer atividades e não ficar só em casa, saúde mental.

Nota-se que os alunos possuem uma visão ainda biologicista em relação ao conceito de saúde. Portanto, podemos ressaltar que nossas aulas servem como um parâmetro para nortear os professores de Educação Física do que eles podem trabalhar nos anos seguintes para colaborar com o desenvolvimento desses alunos,

ou seja, o trabalho centrado nas barreiras e na educação para o lazer (MARCELLINO, 2012).

9.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS DO ARTIGO 3

Os estudos demonstram que as aulas contribuíram para o aprendizado dos alunos no que diz respeito às atividades e práticas desenvolvidas na quadra, ou seja, o aprendizado e as experiências novas assim como os materiais utilizados, muitos nunca tiveram contato, além de como fazer e/ou construir as histórias em quadrinhos utilizando o aplicativo.

Os alunos relacionam o lazer com o conteúdo físicoesportivo e o entendem como algo bom e divertido e que pode ser trabalhado em grupo, além de ser motivador, a ponto de realizar as atividades em seu tempo disponível.

As aulas serviram também para fazer um diagnóstico do que trabalhar nos próximos anos com esses alunos, para que, assim, seja possível os mesmos atingirem estágios mais avançados de desenvolvimento em relação ao lazer.

Portanto, para que os alunos se desenvolvam a ponto de se tornarem críticos e criativos em relação à saúde, o cuidado de si e de seu corpo, é necessário que as aulas de Educação Física escolar tenham como premissa uma educação para o lazer e, também professores com formação nas Ciências Sociais e Humanas.

9.5 REFERÊNCIAS DO ARTIGO 3

- BRACHT, W. Educação física escolar e lazer. In: WERNECK, C. L. G.; SAYAMA, H. F. **Lazer, recreação e educação física**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003, p. 147-172.
- BRANDÃO, C. R. (1998). Participar-pesquisar. In: Brandão, Carlos Rodrigues (org). **Repensando a pesquisa participante**. 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- CARVALHO, Y. M. "Atividade física e saúde: Onde está e quem é o 'sujeito' da relação?". **Rev Bras Ciên. Esp**, v. 22, n. 2, pp. 9-21, 2001.
- DAÓLIO, J. **Da cultura do corpo**. Campinas: Papirus, 1994.

- DAOLIO, J. Educação Física escolar: em busca da pluralidade. **Rev. Paul. Educ. Fís.**, São Paulo, Supl. (2), p. 40-42, 1996.
- DUMONT, L. M. M.; RAMOS, R. B. T. A leitura de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics e a etnometodologia: relevância e desdobramentos. **Rev Perspectivas em Ciências da Informação**, v. 23, n. 3, p. 188-205, 2018.
- LOPES DA SILVA et al. Atividade Física de lazer e saúde: uma revisão sistemática. **Rev. Mudanças – Psicologia da Saúde**, v. 25, Supl. (1), p. 57-65, 2017.
- MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer**: uma introdução. 1. ed. – Campinas: Autores Associados, 1996.
- MARCELLINO, N. C. O lazer na atualidade brasileira: perspectivas na formação/atuação profissional. **Licere**, v. 3, n. 1, p. 125-133, 2000.
- MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer**: uma introdução. 5. ed. – Campinas: Autores Associados, 2012.
- MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, p. 9-29, 1994.
- PILLON, R. et al. **Educação para o lazer e para a saúde a partir das aulas de educação física escolar**. Ciências do Esporte e educação física: Pesquisas científicas inovadoras, interdisciplinares e contextualizadas. 2. ed. – Paraná: Editora Atenas, 2021.
- RODRIGUES JÚNIOR, J. C.; SILVA, C. L. A significação na aulas de Educação Física: encontro e confronto dos diferentes subúrbios de conhecimento. **Rev. Pro-Posições**, v. 19, n. 1, Supl. (55), p. 159-172, 2008.
- SHIMAZAKI, E. M. O trabalho com o gênero textual histórias em quadrinhos com alunos que possuem deficiência intelectual. **Rev. Bras. Ed. Esp.**, v. 24, n. 1, p. 121-142, 2018.
- SOARES, C. L., Educação Física escolar: conhecimento e especialidade. **Rev. Paul. Educ. Fís.**, Supl. 2, p. 6-12, 1996.
- TENÓRIO, J. G.; LOPES DA SILVA, C. Educação Física Escolar e a não participação dos alunos nas aulas. **Ciência em Movimento-Educação e Direitos Humanos**, v. 15, n. 31, p. 71-80, 2013.
- VAGO, T. M. Início e fim do século XX: maneiras de fazer educação física na escola. **Cadernos Cedes**, n. 48, pp. 30-51, 1999.
- WESCHENFELDER, G. V. et al. Super-heróis como recursos para promoção de resiliência em crianças e adolescentes. **Rev Psic.: Teor. e Pesq.**, Brasília, v. 33, p. 1-8, 2016.

ZABALZA, M. A. Diários de aula: contributo para o estudo dos dilemas práticos dos professores. **Porto: Porto Editora, 1994.**

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos abordados no referencial teórico, assim como as análises das HQ construídas pelos alunos, demonstram que os conteúdos do lazer, as práticas corporais, as HQ e a interface com a saúde são elementos muito importantes e que devem ser trabalhados nas aulas de Educação Física, uma vez que por meio deles é possível atingir um nível de desenvolvimento mais elevado nos alunos, alcançando o estágio crítico ou até mesmo crítico e criativo.

As análises das HQ indicaram que as atividades de lazer e as práticas corporais proporcionam diferentes sentimentos em seus participantes vindos das emoções causadas por elas. Sentimentos esses expressos nas HQ e que dão vozes às imagens criadas. Portanto, considera-se até o momento que as aulas de Educação Física escolar resultaram em um processo didático de educação para o lazer e para a saúde, tendo como base as Ciências Sociais e Humanas, subvertendo, assim, a questão da ordem e controle por meio da introdução das HQ nas aulas de Educação Física. Permitindo aos alunos a exploração de suas emoções e tornando possível o acesso ao conhecimento acerca de seu corpo e de si mesmo.

A pesquisa nos deixou claro que as aulas de Educação Física se tornam mais atrativas quando trabalhadas por meio de uma educação para o lazer. No decorrer das mesmas, inserimos elementos da cultura corporal de movimento, priorizando uma Educação Física Plural e com isso obtivemos respostas positivas dos alunos, como por exemplo, relacionar o lazer com o conteúdo físicoesportivo, além de entenderem este conteúdo como algo bom e divertido e que pode ser trabalhado em grupo.

Podemos afirmar ainda que as aulas de Educação Física, quando trabalhadas com a premissa de uma educação para o lazer, além de serem motivadoras, elas permitem uma quantidade maior de alunos envolvidos. Os alunos adquirem um repertório de atividades que poderão ser suas escolhas futuras em seu tempo disponível, com isso, poderão ter uma melhor relação de cuidado com o corpo, com a saúde e consigo mesmo.

A pesquisa aponta também como os professores de Educação Física devem trabalhar em anos futuros para que suas aulas minimizem os pré conceitos que os alunos possuem sobre as mesmas, trazendo-os para as aulas e, a partir disso, contribuir para que eles atinjam estágios mais avançados de desenvolvimento em

relação ao lazer.

Podemos ressaltar a importância de se trabalhar com o tema lazer nas aulas de Educação Física escolar, pois ele é um elemento que proporciona aos alunos aprendizados que os direcionam ao desenvolvimento pessoal que os levará ao cuidado consigo mesmo. Portanto a educação para o lazer é um meio para a educação para a saúde.

Nesse trabalho, utilizamos como estratégia pedagógica a construção de histórias em quadrinhos, com o uso de um aplicativo. Como já abordado por diversos autores, as narrativas atraem os alunos e facilitam o entendimento do conteúdo proposto e, esta pesquisa também nos comprova esta afirmação, reafirmando mais uma vez que o lazer e a tecnologia como fundamentais para os processos de ensino e aprendizagem.

Conclui-se, portanto, que as aulas de Educação Física escolar quando trabalhadas por meio de uma educação para o lazer, utilizando estratégias inovadoras de ensino, contribui para a conscientização da atenção à saúde e ao cuidado de si mesmo dos envolvidos.

11 REFERÊNCIAS

- ALCÂNTARA, C. S.; BEZERRA, J. A. B. O lúdico, a escola e a saúde: a educação alimentar no gibi. **Trab. Educ. Saúde**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 3, p. 889-904, 2016.
- BACHELADENSKI, M. S.; JÚNIOR, E. M. Contribuições do campo crítico do lazer para a promoção de saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 15, Supl. (5), p. 2569-2579, 2010.
- BERTOLI, R. et al. Alterações do estado de humor em praticantes de ecofitness. **Psicologia, Saúde & Doença**, v. 16, Supl. (2), p. 164-173, 2015.
- BRACHT, W. Educação física escolar e lazer. In: WERNECK, C. L. G.; SAYAMA, H. F. **Lazer, recreação e educação física**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003, p. 147-172.
- BRANDÃO, C. R. (1998). **Participar-pesquisar**. In: Brandão, Carlos Rodrigues (org). *Repensando a pesquisa participante*. 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Comum Curricular**. Brasília, DF, 2018.
- CAMARGO, L. O. L. **O que é lazer**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- CARVALHO, Y. M. “Atividade física e saúde: Onde está e quem é o ‘sujeito’ da relação?”. **Rev Bras Ciên. Esp**, v. 22, n. 2, pp. 9-21, 2001.
- CESANA, J. et al. **Educação Física e corporeidade: paralelos históricos, formação profissional e práticas corporais alternativas**. 1.ed. São Paulo: Cref4/SP, 2018.
- CORRÊA, E. A.; NETO, S. A. **As atividades de aventura e a educação Física: formação, currículo e campo de atuação**. 1.ed. São Paulo: Cref4/SP, 2018.
- COSTA, V. L. M. **Esportes de aventura e risco na montanha**. 1.ed. São Paulo: Manole, 2000.
- COSTA, W. N. G. Dissertações e teses multipaper: uma breve revisão bibliográfica. In: VIII Seminário Sul-Mato-Grossense de Pesquisa em Educação Matemática. **Anais**, 2014.
- CUNHA, M. L. O.; MAZO, J. Z. Difusão das práticas corporais nas praças públicas da cidade de Porto Alegre (1920-1940). **Rev. Educ. Fís/UEM**, v. 26, n. 1, p. 79-87, 2015.
- DAOLIO, J. **Da cultura do corpo**. Campinas: Papirus, 1994.
- DAOLIO, J. Educação Física escolar: em busca da pluralidade. **Rev. Paul. Educ. Fís.**, São Paulo, Supl. (2), p. 40-42, 1996.
- DIAS, T. G. et al. Nível de atividade física no lazer em adultos paulistanos: uma análise de tendência de 2006 a 2016. **Rev. Bras Epidemiol**, v. 23, p. 1-13, 2020.

- DUMAZEDIER, J. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo: Sesc, 1980.
- DUMAZEDIER, J. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 1979.
- DUMONT, L. M. M.; RAMOS, R. B. T. A leitura de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics e a etnometodologia: relevância e desdobramentos. **Rev Perspectivas em Ciências da Informação**, v. 23, n. 3, p. 188-205, 2018.
- FERRÉS PRATS, J. **Las pantallas y el cerebro emocional**. Barcelona: Editorial Gedisa, 2014.
- FIGUEIREDO, J. P.; SCHWARTZ, G. Atividades de aventura e educação ambiental como foco nos periódicos da área de Educação Física. **Motriz**, Rio Claro, v. 19, n. 2, p. 467-479, 2013.
- FRAGA, E. A. M.; SILVA, C. L. Comunidades virtuais de internet: atualização do debate sobre lazer. **Licere**, v. 13, n. 4, 2010.
- FRONZA, M. As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 60, p. 43-72, 2016.
- JOLY, M. **Introdução à Análise da Imagem**. Campinas: Papirus, 2012.
- LAZZAROTTI FILHO, A. et al. O termo práticas corporais na literatura científica brasileira e sua repercussão no campo da Educação Física. **Movimento**, v. 16, n. 1, p.11-29, 2010.
- LOPES DA SILVA, C. Nas linhas e entrelinhas dos Parâmetros Curriculares Nacionais/Educação Física/Ensino Médio. **Rev. Pro-Posições**, v. 14, n. 2, supl. (41), 2003.
- LOPES DA SILVA, C. et al. Atividade Física de lazer e saúde: uma revisão sistemática. **Rev. Mudanças – Psicologia da Saúde**, v. 25, Supl. (1), p. 57-65, 2017.
- LOPES DA SILVA, C. FERRÉS, J. Educación educativa y educación para el ocio en educación física escolar. **Licere**, v. 23, n. 1, p. 394-418, 2020.
- LOPES DA SILVA, C. et al. **Lazer, educação e tecnologia**: construindo quadrinhos nas aulas de educação física escolar. Piracicaba, SP: Editora UNIMEP, 2021.
- MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer**: uma introdução. 1. ed. – Campinas: Autores Associados, 1996.
- MARCELLINO, N. C. O lazer na atualidade brasileira: perspectivas na formação/atuação profissional. **Licere**, v. 3, n. 1, p. 125-133, 2000.
- MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer**: uma introdução. Campinas, SP:

Autores Associados, 2002.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação**. 12 ed. Campinas: Papirus, 2004.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer: uma introdução**. 4. ed. – Campinas: Autores Associados, 2006.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer: uma introdução**. 5. ed. – Campinas: Autores Associados, 2012.

MATSUDO, S. M., MATSUDO, V. K. R., BARROS NETO, T. L. Atividade física e envelhecimento: aspectos epidemiológicos. **Rev Bras Med Esporte**, v. 7, n. 1, p. 2-13, 2001.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, p. 9-29, 1994.

MUTTI, G. de S. L.; KLÜBER, T. E. Formato multipaper nos programas de pós-graduação stricto sensu brasileiros das áreas de Educação e Ensino: um panorama. In: V Seminário Internacional de Pesquisa e Estudos Qualitativos. **Anais**, 2018.

PILLON, R. et al. **Educação para o lazer e para a saúde a partir das aulas de educação física escolar**. Ciências do Esporte e educação física: Pesquisas científicas inovadoras, interdisciplinares e contextualizadas. 2. ed. – Paraná: Editora Atenas, 2021.

PIMENTEL, G. G. A. Esportes na natureza e atividades de aventura: uma terminologia aporética. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 35, n. 3, p. 687-700, 2013.

RIGONI, A. C. C. *et al.* Relações entre a educação física escolar, as práticas corporais e a qualidade de vida. **Revista CPAQV-Centro de Pesquisas Avançadas em Qualidade de Vida-CPAQV Journal**, v. 9, n. 1, 2017.

RODRIGUES JÚNIOR, J. C.; SILVA, C. L. A significação na aulas de Educação Física: encontro e confronto dos diferentes subúrbios de conhecimento. **Rev. Pro-Posições**, v. 19, n. 1, Supl. (55), p. 159-172, 2008.

SHIMAZAKI, E. M. O trabalho com o gênero textual histórias em quadrinhos com alunos que possuem deficiência intelectual. **Rev. Bras. Ed. Esp.**, v. 24, n. 1, p. 121-142, 2018.

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, v. 6, n. 2, p. 23-31, 2003.

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

SILVA, A. M.; DAMIANI I. R. **Práticas corporais: experiências em Educação Física para a outra formação humana**. 3.ed. Florianópolis: Nauemblu Ciência & Arte, 2005.

SILVA, C. L.; SILVA, T. P. **Lazer e Educação Física: Textos didáticos para a formação de profissionais do lazer**. Campinas: Papirus, 2012.

SOARES, C. L. Educação Física escolar: conhecimento e especialidade. **Rev. Paul. Educ. Fís.**, Supl. 2, p. 6-12, 1996.

SOARES, C. L. **Educação Física raízes europeias e Brasil**. 5. ed. – Campinas: Autores Associados, 2012.

SOARES, E. R. Educação Física no Brasil: da origem até os dias atuais. **EFDesportes.com**, Revista Digital, Buenos Aires, ano 17, n. 169, 2012. Disponível em: < <http://www.efdesportes.com/>> Acesso em: 9 fev. 2022.

TENÓRIO, J. G.; LOPES DA SILVA, C. Educação Física Escolar e a não participação dos alunos nas aulas. **Ciência em Movimento-Educação e Direitos Humanos**, v. 15, n. 31, p. 71-80, 2013.

VAGO, T. M. Início e fim do século XX: maneiras de fazer educação física na escola. **Cadernos Cedes**, n. 48, pg. 30-51, 1999.

WESCHENFELDER, G. V. et al. Super-heróis como recursos para promoção de resiliência em crianças e adolescentes. **Rev Psic.: Teor. e Pesq.**, Brasília, v. 33, p. 1-8, 2016.

ZABALZA, M. A. **Diários de aula: contributo para o estudo dos dilemas práticos dos professores**. Porto: Porto Editora, 1994.

“O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil”.

APÊNDICE 1 – ROTEIRO DE ENTREVISTAS

1 – Lazer e seus conteúdos;

2 – Conteúdo fisicoesportivo do lazer, abrangente às atividades físicas/práticas corporais;

3 – Relação atividades físicas/práticas corporais e saúde;

4 – Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde.

Principais perguntas (poderão ser formuladas outras questões a depender das respostas dos alunos)

- 1) O que você entendeu sobre lazer?
- 2) Quais conteúdos do lazer foram trabalhados em aula? O que você mais gostou? Por quê?
- 3) O que você entendeu sobre o conteúdo fisicoesportivo do lazer?
- 4) Qual o significado das atividades físicas/práticas corporais para você?
- 5) O que significa para você a relação das atividades físicas/práticas corporais e saúde?
- 6) Como os super-heróis influenciam na vida do ser humano?
- 7) Qual a contribuição de nossas aulas para a vida de vocês em relação ao lazer?
- 8) Qual a contribuição de nossas aulas para a vida de vocês em relação à saúde?

APÊNDICE 3 – QUESTIONÁRIO B

Questionário B

Nome: _____

Idade: _____ Série: _____

Questões:

7. O que chamou a atenção em nossas aulas?

 8. Os elementos das Histórias em Quadrinhos (imagens, diálogos, a forma de ser dos personagens) lembram algo que você vê no seu dia a dia acontecer? Ou que você observa as pessoas fazerem?

 9. O que você acha da forma corporal dos personagens de histórias em quadrinhos?

 10. O que você aprendeu nas nossas aulas?

 11. O que você aprendeu sobre os conteúdos do lazer?

 12. O que você aprendeu sobre as atividades físicas/práticas corporais?
- Você gostou de construir histórias em quadrinhos pelo aplicativo? Por quê?

APÊNDICE 4 – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA VOLUNTÁRIOS DA PESQUISA

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE (para voluntários da pesquisa)

(Conf. Resolução Nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde)

Projeto de pesquisa: “Lazer, saúde e tecnologia: construção de histórias em quadrinhos no Ensino Fundamental”.

Pesquisadora responsável: Profa. Rosiane Pillon

Se você concorda em participar da investigação aqui apresentada, preencha os campos a seguir com seu nome e assinatura.

Eu, _____, ____ anos de idade, RG _____, Residente à _____, nº _____, bairro _____, cidade _____, concordo em participar do projeto de pesquisa acima mencionado e que está detalhado abaixo em formato de carta convite.

Caro (a) aluno:

Vimos por este meio fazer um convite para que você participe de uma experiência pedagógica que é parte de uma investigação na Universidade Metodista de Piracicaba (Unimep), com o tema das histórias em quadrinhos, saúde e lazer. Os objetivos dessa experiência pedagógica são: Identificar e analisar a compreensão dos alunos do Ensino Fundamental participantes da investigação acerca do lazer (sobretudo seu conteúdo físicoesportivo) e da saúde; Identificar e analisar a compreensão dos alunos do Ensino Fundamental participantes da investigação acerca dos significados das atividades físicas/práticas corporais e Analisar as histórias em quadrinhos construídas pelos alunos participantes da experiência pedagógica com o uso de um aplicativo.

A experiência pedagógica será uma vez por semana, as quais envolverá um total de 12 aulas exclusivamente presenciais. Os alunos do 8º ano do Ensino Fundamental, a partir das aulas da disciplina eletiva “Lazer, saúde e tecnologia: construção de histórias em quadrinhos no Ensino Fundamental”, participarão de atividades teórico/práticas na quadra e posteriormente em sala de aula utilizando o notebook, para a construção de histórias em quadrinhos no aplicativo Flaras, na Escola Estadual Prof. Eudir Benedicto Scarppari, em Piracicaba – SP.

A programação para as aulas é a seguinte:

Aula 1: os alunos preencherão o questionário de avaliação (anexo 1) em relação ao que conhecem sobre o tema “lazer, saúde, tecnologia e histórias em quadrinhos” e, em seguida, o professor apresentará a eles a ideia de inclusão da tecnologia nas aulas de Educação Física, a partir da construção de histórias em quadrinhos, tendo como finalidade a educação para o lazer.

Aula 2: orientações sobre a construção de histórias em quadrinhos a partir do uso de um aplicativo.

Aula 3: discussão/vivência do tema “Conteúdos do lazer, o cuidado com a saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”.

Aula 4: aula teste, como utilizar o aplicativo para a construção de histórias em quadrinhos e suas ferramentas, por exemplo a utilização dos sons.

Aula 5: construção de histórias em quadrinhos tendo como tema a aula anterior (3).

Aula 6: discussão/vivência do tema “Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”.

Aula 7: construção de histórias em quadrinhos tendo como tema a aula anterior (5).

Aula 8: discussão/vivência “Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde”.

Aula 9: construção de histórias em quadrinhos tendo como tema a aula anterior (7).

Aula 10: leitura e discussão das histórias em quadrinhos construídas.

Aula 11: Será realizada com os alunos uma avaliação do uso do aplicativo para a construção das histórias em quadrinhos.

Aula 12: os alunos preencherão um questionário de avaliação do que puderam compreender acerca da experiência pedagógica realizada (anexo 2) e será realizado fechamento das discussões.

Na experiência pedagógica serão feitas observações a serem registradas em um caderno e também será utilizado gravador de voz para registrar as falas dos alunos participantes. Convidaremos de 20 a 30 alunos a participar da experiência pedagógica. Será respeitada a sua opinião, seja ela qual for, se não quiser participar das aulas por motivos variados.

No caso de apresentação de trabalhos, decorrentes das experiências pedagógicas, não será colocado o nome verdadeiro dos alunos participantes.

Os alunos terão a liberdade em não querer participar ou desistir das aulas a

qualquer momento sem ter qualquer prejuízo e poderão ainda buscar indenização nos termos da lei caso a pesquisa lhes cause qualquer dano. Os benefícios para os alunos participantes serão a produção de novos conhecimentos a partir da experiência pedagógica realizada, relacionada ao tema do lazer, saúde e tecnologia, a fim de minimizar a evasão escolar na Educação Básica. Este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido será feito em duas vias de igual teor, sendo uma via para o pesquisador e a outra via para os alunos e seus pais ou responsáveis.

Em qualquer etapa do estudo o aluno e seus pais poderão falar com a pesquisadora responsável, para eventuais esclarecimentos de dúvidas que possam surgir, via e-mail: ro_pillon@hotmail.com e/ou telefone: (19) 99316-9188. O aluno da pesquisa e seus pais também poderão falar com o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Metodista de Piracicaba para qualquer tipo de desconforto que tenha com a pesquisa, esse é o órgão que estará à disposição dos participantes da pesquisa e seus responsáveis durante e após o término da pesquisa. O e-mail do Comitê de Ética é comitedeetica@unimep.br, o telefone é: 3124-1515, ramal 1274. Este trabalho é parte de uma pesquisa desenvolvida na Universidade Metodista de Piracicaba (Unimep).

Piracicaba, ____, de _____ de 2021.

Rosiane Pillon (Pesquisadora responsável)

Assinatura do aluno

APÊNDICE 5 – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA PAIS DOS VOLUNTÁRIOS DA PESQUISA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE (para pais dos
voluntários da pesquisa)

(Conf. Resolução Nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde)

Projeto de pesquisa: “Lazer, saúde e tecnologia: construção de histórias em quadrinhos no Ensino Fundamental”.

Pesquisadora responsável: Profa. Rosiane Pillon

Se você concorda que seu filho (a) participe da investigação aqui apresentada, preencha os campos abaixo com seu nome e assinatura.

Eu, _____, ____ anos de idade, RG
_____, Residente

à _____, nº _____, bairro
_____, cidade _____, voluntariamente concordo que
meu filho _____ participe do projeto de pesquisa
acima mencionado e que está detalhado abaixo em formato de carta convite.

Caro (a) pai, mãe ou responsável:

Vimos por este meio fazer um convite para que autorizem seu filho (a) a participar de uma experiência pedagógica que é parte de uma investigação na Universidade Metodista de Piracicaba (Unimep), com o tema das histórias em quadrinhos, saúde e lazer. Os objetivos dessa experiência pedagógica são: Identificar e analisar a compreensão dos alunos do Ensino Fundamental participantes da investigação acerca do lazer (sobretudo seu conteúdo físicoesportivo) e da saúde; Identificar e analisar a compreensão dos alunos do Ensino Fundamental participantes da investigação acerca dos significados das atividades físicas/práticas corporais e Analisar as histórias em quadrinhos construídas pelos alunos participantes da experiência pedagógica com o uso de um aplicativo.

A experiência pedagógica será uma vez por semana, a qual envolverá um total de 12 aulas exclusivamente presenciais. Os alunos do 8º (oitavo) ano do Ensino Fundamental, a partir das aulas da disciplina eletiva “Lazer, saúde e tecnologia: construção de histórias em quadrinhos no Ensino Fundamental”, participarão de atividades teórico/práticas na quadra e posteriormente em sala de aula utilizando o notebook, para a construção de histórias em quadrinhos no aplicativo Flaras, na Escola

Estadual Prof. Eudir Bendicto Scarppari, em Piracicaba – SP.

A programação para as aulas é a seguinte:

Aula 1: os alunos preencherão o questionário de avaliação (anexo 1) em relação ao que conhecem sobre o tema “lazer, saúde, tecnologia e histórias em quadrinhos” e, em seguida, o professor apresentará a eles a ideia de inclusão da tecnologia nas aulas de Educação Física, a partir da construção de histórias em quadrinhos, tendo como finalidade a educação para o lazer.

Aula 2: orientações sobre a construção de histórias em quadrinhos a partir do uso de um aplicativo.

Aula 3: discussão/vivência do tema “Conteúdos do lazer, o cuidado com a saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”.

Aula 4: aula teste, como utilizar o aplicativo para a construção de histórias em quadrinhos e suas ferramentas, por exemplo, a utilização dos sons.

Aula 5: construção de histórias em quadrinhos tendo como tema a aula anterior (3).

Aula 6: discussão/vivência do tema “Atividades físicas/práticas corporais, saúde e educação para o lazer no Ensino Fundamental”.

Aula 7: construção de histórias em quadrinhos tendo como tema a aula anterior (5).

Aula 8: discussão/vivência “Histórias em quadrinhos de super-heróis e saúde”.

Aula 9: construção de histórias em quadrinhos tendo como tema a aula anterior (7).

Aula 10: leitura e discussão das histórias em quadrinhos construídas.

Aula 11: Será realizada com os alunos uma avaliação do uso do aplicativo para a construção das histórias em quadrinhos.

Aula 12: os alunos preencherão um questionário de avaliação do que puderam compreender acerca da experiência pedagógica realizada (anexo 2) e será realizado fechamento das discussões.

Na experiência pedagógica serão feitas observações a serem registradas em um caderno e também será utilizado gravador de voz para registrar as falas dos alunos participantes. Convidaremos de 20 a 30 alunos a participar da experiência pedagógica. Será respeitada a sua opinião, seja ela qual for, se não quiser participar das aulas por motivos variados.

Para esse tipo de contato previsto os riscos serão praticamente inexistentes, poderá ocorrer o fato do seu filho (a) não querer participar da atividade proposta por

motivos variados, nesse caso será respeitado o ponto de vista dele, seja qual for.

Em todas as etapas da pesquisa serão mantidos sigilo e privacidade dos participantes da experiência pedagógica. Publicações futuras dos dados da investigação poderão ocorrer em congressos, artigos científicos, livro, encontros científicos de modo geral. Também será mantido total sigilo com relação ao nome dos participantes da pesquisa.

Seu filho (a) tem liberdade em recusar-se a participar da investigação ou desistir da mesma a qualquer momento, sem ter qualquer prejuízo financeiro ou pessoal por isso, e poderão ainda buscar indenização nos termos da lei caso a pesquisa lhe cause qualquer dano decorrente da investigação. Os benefícios para os alunos participantes serão a produção de novos conhecimentos a partir da experiência pedagógica realizada, relacionada ao tema do lazer, saúde e tecnologia, a fim de minimizar a evasão escolar na Educação Básica. Este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido será feito em duas vias de igual teor, sendo uma via para o pesquisador e a outra via para os alunos e seus pais ou responsáveis. Não haverá despesas de qualquer tipo para você e seu filho (a) decorrentes da pesquisa.

Em qualquer etapa do estudo poderei esclarecer eventuais dúvidas que possam surgir via e-mail: ro_pillon@hotmail.com e/ou telefone: (19) 99316-9188. Você e seu filho (a) também poderão recorrer ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Metodista de Piracicaba para qualquer tipo de desconforto que tenham com a pesquisa, esse é o órgão que estará à disposição dos participantes da pesquisa e de seus responsáveis durante e após o término da investigação. O e-mail do Comitê de Ética é comitedeetica@unimep.br, o telefone é: 3124-1515, ramal 1274. Este trabalho é parte de uma pesquisa desenvolvida na Universidade Metodista de Piracicaba (Unimep).

Piracicaba, ____, de _____ de 2021.

Rosiane Pillon (Pesquisadora responsável)

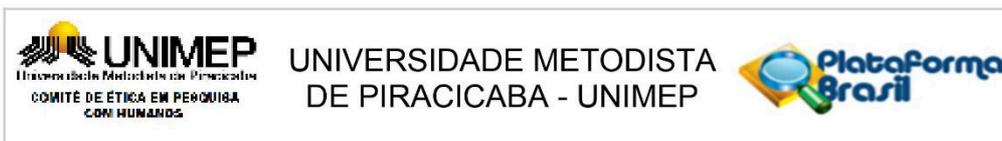
Assinatura do pai, mãe ou responsável

ANEXOS

ANEXO A – Parecer Comitê de Ética em Pesquisa UNIMEP

ANEXO B – Comprovante de publicação do artigo 1

ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: LAZER, SAÚDE E TECNOLOGIA: CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO FUNDAMENTAL.

Pesquisador: ROSIANE PILLON

Área Temática:

Versão: 4

CAAE: 33081320.5.0000.5507

Instituição Proponente: INSTITUTO EDUCACIONAL PIRACICABANO DA IGREJA METODISTA

Patrocinador Principal: FUND COORD DE APERFEICOAMENTO DE PESSOAL DE NIVEL SUP

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.447.359

Apresentação do Projeto:

Conforme parecer nº 4.307.998:

Projeto adequadamente apresentado, contendo todos os dados necessários para sua análise.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivos claros, coerentes com o desenho do projeto e exequíveis dentro do cronograma exposto.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

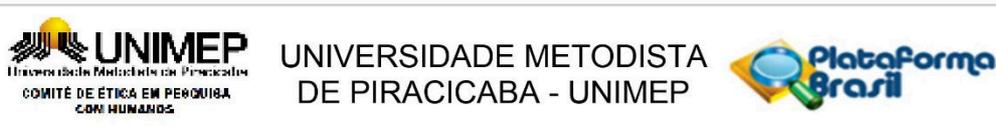
Conforme parecer nº 4.307.998:

Os riscos aos sujeitos são mínimos e o projeto assegura o cuidado para reduzi-los. Os benefícios (diretos e indiretos) aos sujeitos estão presentes.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Destacam-se a relevância e as contribuições da pesquisa apresentada. As bases teóricas estão adequadas, a metodologia é coerente e a coleta de dados é adequada à proposta. A pesquisadora fez os ajustes necessários, e anexou uma carta declarando que não realizou nenhuma coleta até o momento, e que esta só ocorrerá após aprovação do projeto pelo CEP. Em adição, acrescentou que as coletas ocorrerão de fevereiro a junho de 2021.

Endereço: Rodovia do Açúcar, Km 156
Bairro: Taquaral **CEP:** 13.400-911
UF: SP **Município:** PIRACICABA
Telefone: (19)3124-1513 **Fax:** (19)3124-1515 **E-mail:** comitedeetica@unimep.br



Continuação do Parecer: 4.447.359

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Os documentos apresentados estão em conformidade com a Resolução 466/12 e a Norma Operacional 001/2013.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

As diligências apontadas no parecer anterior foram atendidas. O projeto está aprovado.

Considerações Finais a critério do CEP:

Este colegiado acolhe o parecer acima e aprova o protocolo. A coleta de dados poderá ser iniciada conforme o cronograma indicado no protocolo. Ressalta-se que cabe ao pesquisador responsável encaminhar os relatórios parciais e final da pesquisa, por meio da Plataforma Brasil, via notificação do tipo "relatório" para que sejam devidamente apreciados no CEP, conforme Norma Operacional CNS nº 001/13, item XI.2.d.

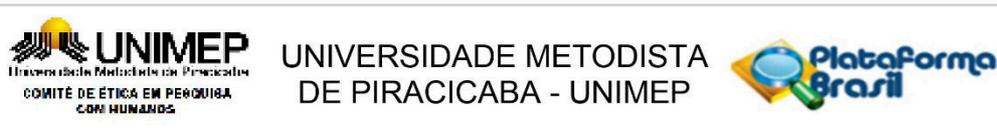
Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1567984.pdf	02/12/2020 09:36:48		Aceito
Declaração de Pesquisadores	Declaracao.pdf	02/12/2020 09:36:03	ROSIANE PILLON	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO.doc	02/12/2020 09:34:21	ROSIANE PILLON	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLepaispesquisalC2020.doc	23/10/2020 18:45:35	ROSIANE PILLON	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLeparavoluntariosIC2020.doc	23/10/2020 18:45:16	ROSIANE PILLON	Aceito
Outros	autorizacao_escola.pdf	04/06/2020 14:28:55	ROSIANE PILLON	Aceito
Declaração de Pesquisadores	DECLARACAO_RESPONSABILIDADE_DO_PESQUISADOR.pdf	04/06/2020 14:24:06	ROSIANE PILLON	Aceito
Folha de Rosto	FOLHA.pdf	04/06/2020 14:19:03	ROSIANE PILLON	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Endereço: Rodovia do Açúcar, Km 156
Bairro: Taquaral **CEP:** 13.400-911
UF: SP **Município:** PIRACICABA
Telefone: (19)3124-1513 **Fax:** (19)3124-1515 **E-mail:** comitedeetica@unimep.br



Continuação do Parecer: 4.447.359

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

PIRACICABA, 08 de Dezembro de 2020

Assinado por:
Anna Gabriela Silva Vilela Ribeiro
(Coordenador(a))

Endereço: Rodovia do Açúcar, Km 156
Bairro: Taquaral **CEP:** 13.400-911
UF: SP **Município:** PIRACICABA
Telefone: (19)3124-1513 **Fax:** (19)3124-1515 **E-mail:** comitedeetica@unimep.br

DECLARAÇÃO DE PUBLICAÇÃO

A Atena Editora, especializada na publicação de livros e coletâneas de artigos científicos em todas as áreas do conhecimento, com sede na cidade de Ponta Grossa-PR, declara que após avaliação cega pelos pares, membros do nosso Conselho Editorial, declara que os direitos autorais do artigo intitulado "EDUCAÇÃO PARA O LAZER E PARA A SAÚDE A PARTIR DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR" permanecem com os autores "ROSIANE PILLON, CINTHIA LOPES DA SILVA, RICARDO RICCI UVINHA", foi aprovado e publicado no livro eletrônico "Ciências do esporte e educação física: Pesquisas científicas inovadoras, interdisciplinares e contextualizadas 2", sob ISBN 978-65- 5983-685-7 e DOI 10.22533/at.ed.8572116112.

Agradeço a escolha pela Atena Editora como meio de transmitir ao público científico e acadêmico o trabalho e parabênizo os autores pela publicação.

Reitero protestos de mais elevada estima e consideração.

PONTA GROSSA, 10 de fevereiro de 2022.

Prof.ª Dr.ª Antonella Carvalho de Oliveira
Editora Chefe
ATENA EDITORA
PREFIXO DOI 10.22533
PREFIXO EDITORIAL ISBN 93243
Certificado digitalmente por Atena Edição de Livros