



**VENI CREATOR CHRISTIAN UNIVERSITY  
MASTER'S IN EDUCATION SCIENCES**

**VALDINELLI DOS SANTOS OLIVEIRA**

**JOGOS INTERNOS E EXTERNOS: RESSIGNIFICANDO OS PRINCÍPIOS E  
VALORES POR MEIO DO AMBIENTE COMPETITIVO DO “ESPORTE DA  
ESCOLA”**

*INTERNAL AND EXTERNAL GAMES: CIVING NEW MEANING TO PRINCIPLES  
AND VALUES THROUGH THE COMPETITIVE ENVIRONMENT OF THE SCHOOL  
SPORT*

**FLÓRIDA-FL-USA**

**2021**

**VALDINELLI DOS SANTOS OLIVEIRA**

**JOGOS INTERNOS E EXTERNOS: RESSIGNIFICANDO OS PRINCÍPIOS E  
VALORES POR MEIO DO AMBIENTE COMPETITIVO DO “ESPORTE DA  
ESCOLA”**

*INTERNAL AND EXTERNAL GAMES: REFLAGING PRINCIPLES AND VALUES  
THROUGH THE COMPETITIVE ENVIRONMENT OF “SCHOOL SPORT”*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Ciências da Educação da Veni Creator Christian University, como parte dos requisitos para obtenção do título de Master of Arts in Education.

**Orientador:** Prof. Dr. Shslayder Lira dos Santos.

**FLÓRIDA – USA**

**2021**

**International Cataloging-in-Publication Data**

**Library - VCCU**

M637f dos Santos Oliveira, Valdinelli

Internal and external games: reflagging principles and values through the competitive environment of "school sport" / Valdinelli dos Santos Oliveira. – Flórida-USA: Veni Creator Christian University - VCCU, 2019.

129f.

Master In Education Sciences - Veni Creator Christian University - VCCU, Florida-USA, 2019.

Advisor: Shslayder Lira dos Santos, PhD

1. Resignification. 2. Principles. 3. Values. 4. Games. I. Title.

CDU 370=(134.3)

**VALDINELLI DOS SANTOS OLIVEIRA**

**JOGOS INTERNOS E EXTERNOS: RESSIGNIFICANDO OS PRINCÍPIOS E VALORES POR MEIO DO AMBIENTE COMPETITIVO DO “ESPORTE DA ESCOLA”**

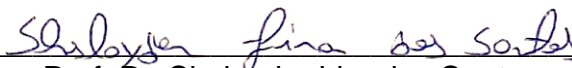
*INTERNAL AND EXTERNAL GAMES: REFLAGING PRINCIPLES AND VALUES THROUGH THE COMPETITIVE ENVIRONMENT OF “SCHOOL SPORT”*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Ciências da Educação da Veni Creator Christian University, como parte dos requisitos para obtenção do título de Master of Arts in Education.

**Orientador:** Prof. Dr. Shslayder Lira dos Santos.

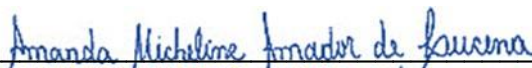
Aprovada em: 21/12/2021

**BANCA EXAMINADORA**



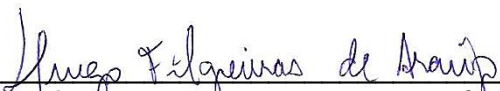
---

Prof. Dr. Shslayder Lira dos Santos  
Orientador



---

Profa. Dra. Amanda Micheline Amador de Lucena.  
1º Examinadora



---

Prof. Dr. Hugo Filgueiras de Araújo  
2º Examinador



---

Profa. Dra. Marcela Tarciana Cunha Silva Martins  
3º Examinadora

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente a Deus, por ter me proporcionado a capacidade de pensar e refletir, por ter me dado a dádiva da vida e está sempre presente em minhas escolhas.

As meus Pais, Maria Nerivalda Marinho Oliveira e Valdir dos Santos Oliveira, que sempre estiveram presentes nos momentos altos e baixos da minha vida, me direcionando, apoiando, educando. Ao meu Irmão, Amigo e Herói, Valdimar dos Santos Oliveira, o qual me proporcionou a oportunidade de ir em busca do meu sonho de estudar.

A minha esposa Cecilia Regina Gomes, por ter compreendido os momentos de ausência e está sempre disposta a me auxiliar.

Ao meu grande amigo José Henrique de Almeida Costa e sua esposa Emagna Maia, sem o qual esse projeto não teria sido possível, por todas as noites perdidas me auxiliando, por todas as conversas e incentivos a seguir em frente. A meus amigos Fabiosmara Silva e seu esposo Benildo Virginio, por estarem sempre de portas abertas nos momentos de dúvidas.

Ao colega de profissão, professor Renan Silva de Sousa que não mediu esforços para auxiliar na construção do festival. A todos os monitores que se dispuseram a ajudar buscando socializar seus condimentos os demais.

A toda equipe educacional da Escola Intermediária Maria José, que sempre estiveram dispostos a traçar novos objetivos e executar as medidas necessárias para se obter as respostas esperadas, em especial aos meus amigos Márcio Gomes; Josiane Falcão; Ivaneildo Silva; Zeneilton Souza e Bruna Silva.

A toda minha família, em especial aos meu avô Bernardo Monteiro que sempre apoiou o caminho da educação e aos meus tios Benaldo Marinho e Bethânia Marinho que me acolheram e auxiliaram nos momentos mais difíceis da jornada acadêmica.

Aos professores Rodrigo Melo; Emanuel Campos e as professoras Jaidene Siqueira e Lucélia Campos, aos quais tenho uma dívida eterna por terem feito seu papel de mestres e de seres humanos como nenhum outro profissional em minha vida.

A todos os alunos que estiveram presentes nessa construção, esse projeto tem a contribuição de cada um de vocês.

A minha orientadora, Professor Dr. Shslayder Lira dos Santos, por me proporcionar esclarecimentos sobre o mundo acadêmico.

*“O jogo satisfaz necessidades das crianças, especialmente a necessidade de “ação”. Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação. Não sendo o jogo aspecto dominante da consciência, ele deve ser entendido como “fator de desenvolvimento” por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê.”*

Coletivo de autores.

## RESUMO

Os jogos têm a possibilidade de estimular o aprimoramento do ser humano, o ambiente competitivo é atraente, tornando sua prática apazível. O objetivo do estudo foi analisar como o ambiente competitivo ao longo do ano pode ressignificar os princípios e valores dos educados dentro do contexto educacional. Para tanto se fez necessário: a) identificar os valores e princípios enraizados na conduta dos estudantes e os possíveis problemas de convivência dentro da comunidade escolar; b) analisar como as regras e normas do ambiente competitivo podem inferir no significado dos princípios e valores exteriorizados pelos educandos; c) construir coletivamente um ambiente competitivo autônomo onde os valores e princípios ressignificados sejam evidenciados. O estudo utilizou-se de uma abordagem qualitativa, os instrumentos de coleta de dados empregados foram: observação participante, diário de campo, além da realização do grupo focal por vídeo conferência, respeitando as normas de isolamento no momento da pandemia. Por meio da amostragem intencional foi selecionado os indivíduos que compuseram o grupo focal, os dados obtidos foram organizados respeitando suas especificidades, em seguida foi realizada a análise de conteúdo. Por meio da construção do projeto, foi possível modificar comportamentos inadequados dos educandos, que eram preexistentes no ambiente educacional, fortalecer as interrelações entre os gêneros, permitir aos estudantes compreender o real sentido dos jogos, que a obtenção da vitória é uma consequência, não seu objetivo principal. Por fim, tornou-se evidente que o ambiente competitivo escolar internos e externos, quando trabalhado pela perspectiva do “esporte da escola”, oportunizam a ressignificação dos princípios e valores dos educandos.

**Palavras-chave:** Ressignificação. Princípios. Valores. Jogos.

## ABSTRACT

The games have the possibility to stimulate the improvement of the human being, the competitive environment is attractive, making its practice pleasant. The aim of the study was to analyze how the competitive environment throughout the year can re-signify the principles and values of the educated within the educational context. For that, it was necessary: a) to identify the values and principles rooted in the conduct of students and the possible problems of living within the school community; b) analyze how the rules and norms of the competitive environment can infer the meaning of the principles and values expressed by the students; c) collectively build an autonomous competitive environment where the re-signified values and principles are evidenced. The study used a qualitative approach, the data collection instruments used were: participant observation, field diary, in addition to conducting the focal group by video conference, respecting the isolation rules at the time of the pandemic. Through intentional sampling, the individuals who made up the focus group were selected, the data obtained were organized respecting their specificities, then content analysis was performed. Through the construction of the project, it was possible to modify inappropriate behaviors of students, who were preexisting in the educational environment, strengthen the interrelationships between genders, allowing students to understand the real meaning of games, that winning is a consequence, not their main objective. Finally, it became evident that the competitive school environment internally and externally, when worked from the perspective of the "school sport", provide a new meaning for the students' principles and values.

**Keywords:** Resignification. Principles. Values. Games.

## LISTA DE SIGLAS/ABREVIATURAS

**BNCC** - Base Nacional Comum Curricular

**ESA** - Escola Santo Antônio

**FJCC** - Festival de Jogos da Cultura Corporal

**JEMSCC** - Jogos Escolares Municipais de Santa Cruz do Capibaribe

**PPP** - Projeto Político Pedagógico

**W.O.** - *Walk Over* (Vitória fácil).

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Interação entre todas as partes que compõe o Esporte “da escola” .....	34
Figura 2- Etapa cronológica das competições de acordo com seu nível de impacto	35
Figura 3- Interação de alguns valores a respeito da responsabilidade .....	38
Figura 4- Interação de alguns valores relacionados à cooperação .....	39
Figura 5- Os princípios fundamentais do esporte educacional.....	41
Figura 6- Penalidades referente a infrações ocorridas em quadra.....	45
Figura 7- Interação de alguns contravalores a respeito da amizade .....	48
Figura 8- Interação de alguns valores a respeito da amizade .....	48
Figura 9- Interação de alguns valores a respeito da amizade .....	51
Figura 10- Resposta do aluno-atleta sobre a postura dos adversários .....	57
Figura 11- Resposta a conduta dos atletas .....	57
Figura 12- Resposta da coordenação escolar sobre a conduta dos atletas.....	58
Figura 13- Mapa das oficinas .....	64
Figura 14- Exemplo da ficha de tarefa por equipe.....	65
Figura 15- Reflexão sobre ação e autonomia desenvolvida.....	67
Figura 16- Quadro de pontuação referente as atitudes dentro do ambiente educacional e competitivo .....	101

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Comparativo do mundo imaginário ao mundo real.....	25
Quadro 2- Ações ocorridas no festival de jogos .....	29
Quadro 3- Habilidades desenvolvidas por meio das brincadeiras e jogos .....	63
Quadro 4- Sistematização da oficina queimada cone no FJCC .....	66
Quadro 5- Sistematização da oficina jogos de salão no FJCC (regras do dominó) ..	69
Quadro 6- Sistematização da oficina jogos de salão no FJCC (regras da dama) .....	69
Quadro 7- Sistematização da oficina mini futebol no FJCC .....	70
Quadro 8- Sistematização da oficina bola a torre no FJCC .....	72
Quadro 9- Sistematização da oficina voleibol no FJCC .....	74
Quadro 10- Sistematização da oficina barra bandeira no FJCC .....	76
Quadro 11- Sistematização da oficina vôlei sentado no FJCC.....	77
Quadro 12- Sistematização da oficina atletismo no FJCC .....	79

## LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 1- Time feminino em conjunto com seus treinadores .....	46
Fotografia 2- Companheirismo entre os educandos antes da competição.....	47
Fotografia 3- Equipe do 9º ano momentos antes da competição .....	49
Fotografia 4- Equipe infantil, utilizando a camisa do time São Matheus .....	55
Fotografia 5- Equipe pré-mirim composta em sua maioria por alunos que nunca participaram dos JEMSCC .....	56
Fotografia 6- Alunos-atletas que se dispuseram a jogar no time adversário .....	59
Fotografia 7- Momento de descontração entre os alunos-atletas.....	59
Fotografia 8- Líderes reunidos para a aplicação das atividades piloto .....	62
Fotografia 9- Execução do FJCC em sua totalidade .....	63
Fotografia 10- Prática da oficina queimada cone (equipe masculina) .....	67
Fotografia 11- Prática da oficina dos jogos de salão (equipe masculina).....	68
Fotografia 12- Prática da oficina mini futebol (equipe feminina).....	71
Fotografia 13- Prática da oficina mini futebol (equipe masculina) .....	71
Fotografia 14- Cesta humana oficina bola a torre (equipe masculina) .....	73
Fotografia 15- Prática da oficina bola a torre (equipe feminina) .....	73
Fotografia 16- Prática da oficina vôlei (equipe feminina).....	74
Fotografia 17- Prática da oficina vôlei (equipe masculina) .....	75
Fotografia 18- Prática da oficina barra bandeira (equipe feminina).....	76
Fotografia 19- Prática da oficina vôlei sentado (equipe feminina) .....	78
Fotografia 20- Prática da oficina atletismo (equipe masculina) .....	79
Fotografia 21- Prática da oficina atletismo .....	80
Fotografia 22- Comemoração de encerramento.....	81
Fotografia 23- Torcidas na abertura da Copa ESA .....	83
Fotografia 24- Equipe masculina infantil .....	83
Fotografia 25- Equipe feminina infantil .....	84

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 1- Boletim dos jogos interclasse .....	44
Imagem 2- Da competência sobre a participação dos atletas .....	45
Imagem 3- Ficha referente a inscrição dos alunos para os jogos interclasse .....	50
Imagem 4- Da competência sobre a pontuação referente a manutenção do ambiente educacional .....	52

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>16</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>22</b>
2.1 OS JOGOS DENTRO DO AMBIENTE EDUCACIONAL AUXILIANDO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM.....	<b>22</b>
2.2 OS JOGOS COMO FATOR SOCIALIZANTE NO AMBIENTE EDUCACIONAL	<b>25</b>
2.3 OS JOGOS ESCOLARES (INTERNOS E EXTERNOS) NA CONSTRUÇÃO DO SER SOCIAL POR MEIO DOS PRINCÍPIOS E VALORES DO EDUCANDO .....	<b>30</b>
2.4 OS JOGOS INTERCLASSE EM BUSCA DE DESPERTAR OS VALORES POR MEIO DO ESPORTE.....	<b>36</b>
<b>2.4.1 A execução dos Jogos Interclasse: contribuições para desenvolver princípios e valores na comunidade escolar</b> .....	<b>43</b>
<b>2.4.2 Os Jogos Escolares Municipais: a competição pondo em prova os valores e princípios ressignificados no ambiente educacional</b> .....	<b>54</b>
2.5 O FESTIVAL DE JOGOS DA CULTURA CORPORAL COMO FERRAMENTA SOCIALIZANTE: EM BUSCA DA TOTALIDADE .....	<b>60</b>
<b>2.5.1 Execução das oficinas do Festival de Jogos da Cultura Corporal</b> .....	<b>64</b>
2.5.1.1 <i>Oficina queimada cone</i> .....	65
2.5.1.2 <i>Oficina jogos de salão</i> .....	68
2.5.1.3 <i>Oficina Mini futebol</i> .....	70
2.5.1.4 <i>Oficina bola a torre e vôlei sentado</i> .....	72
2.5.1.5 <i>Oficina barra bandeira</i> .....	75
2.5.1.6 <i>Oficina vôlei sentado</i> .....	77
2.5.1.7 <i>Oficina atletismo</i> .....	78
2.6 ENCERRAMENTO DO FESTIVAL DE JOGOS DA CULTURA CORPORAL .....	<b>81</b>
2.7 A PARTICIPAÇÃO NA XIII OLIMPÍADA (COPA) ESA: EVIDENCIANDO A EVOLUÇÃO DOS EDUCANDOS.....	<b>82</b>
<b>3 O PERCURSO METODOLÓGICO</b> .....	<b>86</b>
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	<b>86</b>
3.2 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	<b>86</b>
3.3 SUJEITOS DA PESQUISA.....	<b>87</b>
3.4 CAMPO DE PESQUISA .....	<b>88</b>
3.5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	<b>90</b>
<b>4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS</b> .....	<b>92</b>

<b>4.1 ANÁLISE DO GRUPO FOCAL.....</b>	<b>92</b>
<b>4.1.1 As necessidades encontradas no ambiente educacional: como o esporte era tratado antes da aplicação do projeto.....</b>	<b>92</b>
<b>4.1.2 As necessidades encontradas no ambiente educacional: como o ambiente competitivo e educacional era percebido pelos educandos, professores e coordenação após a implementação do projeto.....</b>	<b>96</b>
<b>4.1.3 O convívio entre os educandos de diferentes gêneros no ambiente educacional e competitivo.....</b>	<b>104</b>
<b>4.1.4 A participação dos educandos como construtores dos jogos da sua escola .....</b>	<b>107</b>
<b>4.1.5 Como o projeto ressignificou os valores e princípios de acordo com perspectiva dos participantes presentes no grupo focal .....</b>	<b>111</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>118</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>120</b>
<b>APÊNDICE A- ROTEIRO DO GRUPO FOCAL .....</b>	<b>125</b>
<b>APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO .....</b>	<b>127</b>
<b>APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA MENORES DE 18 ANOS .....</b>	<b>128</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem em sua essência a necessidade de evidenciar como a competição por meio dos jogos e do Esporte “da escola”, impacta dentro do ambiente educacional, possibilitando a criação de um ambiente mais suscetível ao desenvolvimento da educação. Ofertando ferramentas para que o professor desenvolva uma educação mais atraente, e a partir disto consiga ressignificar valores e princípios já enraizados dentro do educando.

Em seu primeiro e segundo tópico, será demonstrada a importância e necessidade de se trabalhar os jogos e o esporte dentro do contexto educacional, buscando prover evidências de sua importância para esse dado momento da construção social do educando.

Foi possível identificar o impacto social que o jogo desempenha, seja dentro ou fora do ambiente educacional, tornando-se necessário sua prática, pois uma criança que não joga conforme sugerido por Chateau (1987), pode se tornar um “pequeno velho”, surgindo em sua idade adulta inúmeras dificuldades que poderiam ter sido sanadas com a prática do jogo.

O jogo no ambiente educacional pode ser aplicado como uma ferramenta que auxilie o professor a desempenhar um trabalho mais atrativo e dinâmico, de acordo com Kishimoto (2011), por meio dessa ferramenta o educando sentir-se atraído a buscar novos conhecimentos. Assim, para Pereira (2013), o jogo torna-se um caminho que permite a escola integralizar o educando de maneira mais significativa, preparando o mesmo para os desafios que irá enfrentar no decorrer de sua trajetória de vida.

Ao mesmo tempo que o Esporte “da escola” mencionado por Vago (1996), como uma atividade criada dentro do ambiente educacional respeitando as especificidades, limitações e sociedade onde o mesmo se insere. Possibilita a esse educando melhorias em sua conduta como indivíduo dotado de princípios e valores, sua prática também contribui para uma formação integralizada e sistemática, não restringindo-se exclusivamente as fases iniciais da educação, tendo a capacidade de perpetuar-se por toda vida (TUBINO, 1996).

Uma das inquietações presentes quando se discute sobre a prática esportiva dentro do ambiente educacional de acordo com Costa (2020), é como o esporte de

alto rendimento influência as ações e atitudes dos educandos nesse ambiente completo.

Essas competições escolares sofrem uma forte influência do esporte de rendimento no que diz respeito a difusão de valores, sentidos e significados relacionados a sua prática. Podemos dizer, então, que retratam os conhecimentos prévios dos participantes que foram enraizados culturalmente seja por parte da mídia ou perpassada de geração em geração (COSTA, 2020, p. 35).

Cabendo aos professores atuantes na Educação Física reestruturar essa aplicação do esporte, possibilitando aos educandos entenderem que as atividades esportivas mesmo com seu caráter competitivo, não devem sobrepujar o seu aspecto lúdico (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Assim, para que seja possível compreender a sistematização deste projeto é necessário averiguar toda sua estruturação, buscando elucidar paulatinamente como cada procedimento ocorreu e sua importância para a ressignificação dos valores e princípios dentro do ambiente educacional.

Vale ressaltar que fizeram parte da estruturação desse projeto etapas internas (competições escolares, controladas e estruturadas pelo conjunto dos educandos e pesquisador) e externas (competições municipais, com regimentos próprios e imutáveis), utilizando-se da pesquisa-ação compreendida por Thiollent (2011), como um tipo de pesquisa social a qual busca a resolução de determinada problemática que envolve tanto o pesquisado quanto os demais participantes, não limitando-se ao ato de observar, intervindo diretamente quando necessário. Para que desta maneira fosse possível evidenciar e ressignificar como estes valores e princípios apresentaram-se no ambiente de competição.

Utilizando-se de uma abordagem qualitativa por tratar-se de um objeto de estudo que está interligado a questões do convívio social escolar, por meio de uma observação participante a qual segundo Coll (2000), é aplicada para estudar determinado evento enquanto seu pesquisador participa diretamente de sua criação ou reformulação, pois tratando-se de seu objeto estudo: os princípios e valores no cotidiano escolar e suas relações com o ambiente competitivo, é notável a necessidade de uma interação mais próxima e coletiva.

Para isso foi imprescindível a criação de um diário de campo do pesquisador, esse instrumento foi utilizado para que informações de grande valia não fossem perdidas no decorrer do percurso investigativo.

Por se tratar de uma investigação social, tornou-se necessário a investigação por meio do grupo focal, que de acordo com Gatti (2005), pode ser empregado quando se busca discutir coletivamente pontos de vista sobre o objeto de estudo, para que fosse possível averiguar quais foram os impactos individuais e coletivos da atuação do projeto no ambiente educacional.

Todos esses procedimentos foram estruturados por meio da fundamentação teórica a qual orientou os desdobramentos imprescindíveis para o entendimento de sua abrangência e aplicabilidade.

Assim, penetrando no desenvolvimento da proposta, a qual está descrita no terceiro, quarto e quinto tópico desta dissertação, por meio de uma distribuição cronologia, podemos verificar que, em seu **primeiro** momento visou-se a construção dos jogos escolares, que de acordo com Castellani; Castellani Filho (2009), é um processo de criação que deve ser consolidado por meio da união entre o professor e seus educandos, esse é o momento do discente identificar a construção dos jogos da sua escola, tomando para si o sentimento de pertencimento, necessitando compreender a responsabilidade que está sendo depositada em si.

Esse processo esteve interligado diretamente com atitudes positivas e/ou negativas que surgiram em seu percurso, permitindo aos envolvidos compreender a necessidade de ressignificar determinados valores e princípios.

Valores que foram a todo momento reformulados pelos educandos, respeitando suas necessidades momentâneas e a partir deste ponto os ressignificando, já que segundo Carreras et. al. (2006), o valor está;

[...] relacionado à própria existência da pessoa, afeta seu comportamento, molda e modela suas ideias e condiciona seus sentimentos. É algo mutável, dinâmico, que aparentemente, escolhemos livremente entre várias alternativas. No entanto, depende, em grande medida, do que é internalizado ao longo do processo de socialização e, conseqüentemente, das ideias e atitudes que reproduzimos a partir das várias instâncias de socialização. (Carreras et. al., 2006, p. 20, **tradução nossa**).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> *Está relacionado con la propia existencia de la persona, afecta a su conducta, configura y modela sus ideas y condiciona sus sentimientos. Se trata de algo cambiante, dinámico, que en apariencia, hemos elegido libremente entre diversas alternativas. Depende, sin embargo, en buena medida, de lo interiorizado a lo largo del proceso de socialización y, por consiguiente, de ideas y actitudes que reproducimos a partir de las diversas instancias socializadoras.*

Desta forma, toda ação realizada dentro do projeto entrevistou diretamente nos valores que cada educando tem para si, os ressignificando de acordo com as experiências que emergiram no decorrer do processo da pesquisa.

Também, foi essa a ocasião da manifestação das meninas enquanto participantes ativas dentro da competição dos jogos interclasse, as quais até o presente momento nunca estiveram inseridas em competições esportivas no ambiente educacional, promovendo o amadurecimento de ambos os gêneros, sendo palco do afloramento de princípios como a emancipação por parte delas identificando-se como indivíduos de grande valia para a atmosfera competitiva, da coeducação a qual permitiu desenvolver o respeito mútuo, compreendendo que as heterogeneidades necessitam ser entendidas e acima de tudo respeitadas, também emergiu o valor e princípio da cooperação por meio de troca de informações, em busca da obtenção da vitória.

Dando continuidade, discorreremos sobre o **segundo** momento, o qual foi palco dos jogos escolares (públicos), tendo a participação de 70 (setenta) educandos da Escola Municipal Intermediária Maria José. Os quais foram selecionados não somente por questões biológicas, mas também por atuações dentro das atividades escolares, cumprindo com suas obrigações enquanto educando, seleção está que não teve o intuito de excluir discentes, mas de demonstrar como decisões tomadas por eles impactam positivamente ou negativamente na comunidade que o cerca. Este momento serviu para analisar como a atmosfera competitiva interfere nos educandos, e como seus princípios e valores se manifestaram dentro deste ambiente.

Para isto é necessário compreender que os princípios fundamentais do esporte educacional, retratados nesse estudo pela palavra **princípio**, segue a apresentação realizada por Barbier (2001), o qual expõe os “princípios constitutivos a totalidade, a cooperação, a participação, a coeducação, o regionalismo e a emancipação, e como última finalidade a formação do homem e da cidadania” (BARBIER, 2001, p. 144), buscam a integralidade do desenvolvimento humano, por meio “da preservação de sua saúde, do desenvolvimento da autoestima, do autoconhecimento e do fazer-se no mundo – se manifesta nos sistemas formais de ensino como fora deles” (BARBIER, 2001, p. 144).

Esses princípios estão interligados diretamente com o processo de autoconhecimento proporcionado pelo Esporte “da escola”, submetendo o educando

a inúmeras adversidades, tornado necessário sua evolução para sobrepujar os empecilhos emergidos por meio desta manifestação.

Nesta etapa aconteceu algumas questões importantes para a ressignificação dos valores e princípios, em especial a não participação de alguns educandos que comumente estariam engajados na competição (levando em conta suas capacidades físicas e técnicas) porém, em momento algum a intenção do projeto foi a criação de atletas de alto nível. Dessa maneira, os educandos que não estiveram participando efetivamente da competição municipal, refletiram que era necessário reestruturar sua conduta dentro do ambiente educacional.

Essa segunda ocasião foi palco de atitudes que comumente não ocorrem em ambientes competitivos, tendo como exemplo: a cooperação em busca da diversão, momento este em que os alunos-atletas se dispuseram a participar do outro time para que dessa maneira fosse possível realizar a partida.

Também existiu momentos de tensão, como a circulação de um vídeo contendo agressões verbais direcionadas aos alunos-atletas da escola campo de pesquisa, entretanto ao contrário do que era esperado as respostas dadas pelos educandos surpreenderam por seu nível de maturidade, onde os alunos-atletas mais experientes (infantil), tomaram para si a responsabilidade de não agir de maneira igual, mas superando-a e emitindo para seus companheiros os princípios e valores desenvolvidos até o momento.

Já em seu **terceiro momento** foi realizado o festival de jogos, denominado Festival de Jogos da Cultura Corporal (FJCC), o qual teve como intuito abranger de maneira mais inclusiva todos os educandos por meio de atividades competitivas, porém competição essa que não impediu o desabrochar de valores como a responsabilidade, cooperação, amizade e compartilhar, integrado aos princípios da emancipação, regionalismo, totalidade, coeducação e cooperação.

Isso ficou evidente ao participar da construção do FJCC, o qual foi realizada em conjunto com os líderes de cada turma, e também na execução da proposta que resultou em inúmeros aprimoramentos das atividades, de acordo com Huizinga (2000), os jogadores tem autonomia em transformar ou remoldar o jogo de acordo com a necessidade momentânea de seus praticantes.

Atuação essa que esteve presente de maneira significativa no decorrer de toda execução do projeto, jogadores que buscavam acima de tudo o divertimento, independentemente de estarem representando sua turma ou fazendo parte do outro

time para equilibrar a partida, fazendo-se presente de maneira mais significativa o real objetivo o jogo a diversão, o “mundo imaginário” (dotado de necessidades momentâneas de cooperar) superando o “mundo real” (intrinsecamente construído por meio da competição e comparação).

Em seu **quarto momento** foi vivenciado a olimpíada (particular) da Escola Santo Antônio (ESA), em sua XIII edição, a qual foi o palco de compreender até onde atingiu a ressignificação dos princípios e valores. O ponto mais significante dessa etapa se deu pelo sentimento de pertencimento que os educandos obtiveram para com sua escola e seus colegas, os mais experientes agindo em prol dos iniciantes, auxiliando, torcendo e direcionando, independentemente do horário se faziam presentes para acompanhar qual seria o resultado da partida.

O auxílio e apoio as meninas foi de extrema importância, para que as mesmas percebessem que faziam parte da escola, de acordo com Castellani; Castellani Filho (2009), permitindo as educandas compreenderem que sua função não era mais de espectadora, neste momento sua atuação tornou-se de verdadeiras alunas-atletas.

Assim, independentemente de vitória ou derrota o retorno para casa era repleto de músicas e brincadeiras, evidenciando que o ponto principal não era mais a obtenção da vitória, a competição exacerbada, mas competir expressando em suas atuações em quadra ou campo, os princípios e valores que foram construídos em todo o decorrer do estudo.

Dessa maneira o objetivo deste estudo foi: analisar como o ambiente competitivo ao longo do ano pode ressignificar os princípios e valores dentro do contexto educacional. Para tanto se fez imprescindível: identificar os valores e princípios enraizados na conduta dos estudantes e os possíveis problemas de convivência dentro da comunidade escolar; em seguida, analisar como as regras e normas do ambiente competitivo podem inferir no significado dos princípios e valores exteriorizados pelos educandos; e por fim, construir coletivamente um ambiente competitivo autônomo onde os valores e princípios ressignificados sejam evidenciados.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os jogos com seus ambientes competitivos artificiais, conhecido como “mundo imaginário do jogo”, são ferramentas essenciais para a construção do ser humano. Quando ele é aplicado no ambiente educacional de maneira coerente, pode-se tornar um forte aliado na construção de um ambiente educacional mais aprazível (KISHIMOTO, 2011).

Desse modo, os valores e princípios fundamentais do esporte educacional podem ser trabalhados por meio das competições existentes na escola, para isso é necessário a construção do Esporte “da escola” (VAGO, 1996). Esse ambiente competitivo torna-se palco das ressignificações necessárias para o desenvolvimento de um ambiente propício a desenvolver educandos mais protagonistas, responsáveis e críticos.

Assim, essa etapa do projeto busca subsídios indispensáveis para o entendimento do objeto de estudo.

### 2.1 OS JOGOS DENTRO DO AMBIENTE EDUCACIONAL AUXILIANDO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Quando se discute sobre a prática de jogos é plausível sua associação ao ato de se divertir sem nenhum tipo de preocupação, sendo somente uma forma de passar o tempo (PEREIRA, 2013). Entretanto, Oliveira (2010), afirma que através do ato de jogar a criança desenvolve um “equilíbrio com o seu mundo”, esse ato está repleto de significados, os quais possibilitam a criança um enriquecimento no seu desenvolvimento social e intelectual.

Por isso é necessário um olhar pedagógico para essa prática, os jogos são uma ferramenta auxiliadora no processo de ensino aprendizagem. Kishimoto (2011), demonstra que por meio dos jogos é possível ensinar de maneira mais prazerosa, o educando se sentirá atraído por essa junção entre educação e prazer. Através desta, surge um campo de novas possibilidades para o educador, torna-se possível alcançar seu objetivo de forma harmoniosa.

Quando a aplicação dos jogos tem seu intuito focado no potencial educacional transcende a barreira da educação tradicional, buscando educar através da diversão, já que “é muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido

para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta” (LOPES, 2001, p. 23). Assim, os jogos não restringem sua prática exclusivamente as crianças, eles estão presentes em todo o desenvolvimento do indivíduo, adaptando-se as necessidades de seus praticantes.

Os jogos estão conectados diretamente ao desenvolvimento do sujeito, atribuindo ao mesmo um significado, pois quando a criança joga, busca através dessa prática reproduzir momentos que lhe trazem felicidade. Trata-se de uma representação desses momentos e até mesmo de escolhas morais, sociais, coletivas e individuais (SCHERER, 2013). Sua prática é pautada em regras que o transformaram em um ‘sujeito-jogador’, onde é necessário a compreensão da vitória e da derrota, da conquista e da perda, do momento de comemoração e de se abster; momentos esses que estão presentes no cotidiano da vida adulta, o obrigando a descobrir soluções para essas problemáticas. Santos e Cruz (1997), demonstra que o lúdico faz parte de todo o processo de amadurecimento do indivíduo possibilitando melhorias nas esferas sociais, pessoais, culturais e intelectuais.

De acordo com Duarte,

[...] os jogos estimulam os processos cognitivos, promovem a socialização e, em função do jogo que se realize, poderão, inclusivamente desenvolver as capacidades físicas e perceptivas, enriquecendo o imaginário da criança e sendo, simultaneamente, uma fonte de prazer e motivação para a criança, condição para que se realize um trabalho eficaz (DUARTE, 2009, p. 02).

Trabalho esse que deve ser conduzido pelo professor. Buscando enaltecer o processo de ensino aprendizagem por meio dos jogos, Piaget (1998), relata que os jogos podem ser desenvolvidos por etapas de acordo com o período (idade) no qual indivíduo esteja, onde, na primeira etapa da infância emergem os jogos de exercício, se caracterizando pela criação de jogos advindo das experiências de puro prazer, a qual a criança julga conveniente sua retratação mental por ter apreciado o acontecimento naquele determinado momento; em continuidade surge a fase dos jogos simbólicos, caracterizada pela replicação do momento vivido de maneira real ultrapassando os limites antes impostos por sua própria evolução; e por último ocorre o surgimento dos jogos de regra os quais tem sua transmissão por meio do contato criança com criança, é nesse momento que compreendemos a importância

social dos jogos, o qual veio sendo elaborado e reestruturado até o presente momento, sua evolução é contínua assumindo um caráter mais sério.

Dessa forma, os jogos assumem um caráter sério em sua prática, porém vale ressaltar que essa seriedade é compatível com a idade do indivíduo, não sendo comparada a seriedade do adulto (CHATEAU, 1987).

De acordo com Duarte (2009), o jogo permite ao praticante a fuga do mundo real penetrando no “mundo imaginário do jogo”, o educando torna-se dono de suas próprias escolhas, esquecendo do mundo que está a sua volta até que “O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida ‘real’ recomeça.” (HUIZINGA, 2000, p. 12).

A partir dessas etapas os jogos possibilitam a inserção da criança no mundo dos adultos, o qual não é compatível com sua realidade, seus interesses e compreensões (PIAGET; INHELDER, 1968). Dessa maneira, surge o papel dos jogos “que transforma o real por assimilação” (PIAGET; INHELDER, 1968, p. 56), permitindo a criança a apropriação dessa realidade, assegurada através de uma linguagem simbólica construída por si mesmo e modificada de acordo com as necessidades encontradas pelo seu eu.

Os significados empregados na prática dos jogos têm implicações importantes na construção do ser social da criança (CHATEAU, 1987); prática essa que o acompanha por todo seu desenvolvimento, podendo ainda ser praticado na vida adulta, porém com significações direcionados a sua realidade.

Os jogos dentro da escola impulsionam o trabalho do profissional da educação podendo “ser considerado um auxiliar educativo e uma forma de motivar os alunos para a aprendizagem” (PEREIRA, 2013, p. 21), permitindo ao educando uma assimilação por meio da prática de culturas que estão presentes fora da sala de aula, antes restritas somente ao seu momento de lazer, portanto, utiliza-se construções pré-existentes para assessorar no ensino aprendizagem. Segundo o Currículo de Pernambuco os jogos tem a capacidade de fortalecer a atuação pedagógica em dois aspectos:

1º Provendo “aprendizagem diferenciadas”, dando ao profissional da educação a possibilidade de atrair o educando aumentando sua participação através de aulas mais atraentes e chamativas.

2º Cria “possibilidades de aprendizagem dinâmica e de qualidade”, onde o discente aprende através do ato de brincar e jogar, aproximando-se assim da sua realidade de criança, o que muitas vezes é negada pela forma atual da sociedade

em compreender a criança como um “mini adulto”, fazendo com que a mesma amadureça antes do tempo, muita das vezes negando-a o direito de brincar (PERNAMBUCO, 2019). Para que isso se torne possível é necessário compreender que através desse ato lúdico a criança tem a possibilidade de interagir de igual para igual, quebrando a barreira educacional entre educando-educador, apropriando-se de sua própria realidade, transformando-a e unificando os conhecimentos já adquiridos com os que estão sendo construídos dentro do ambiente educacional.

## 2.2 OS JOGOS COMO FATOR SOCIALIZANTE NO AMBIENTE EDUCACIONAL

Os impactos da prática dos jogos transcendem o aprender mecanizado, permitindo apreensão<sup>2</sup> com qualidade e atratividade, não somente conteúdos programados e engessados, mas conhecimentos que o discente levará para sua vida como indivíduo inserido em determinada sociedade.

Através das consequências existentes nos jogos é possível sentir como suas escolhas impactam em sua vida e na existência de todos aqueles que os rodeiam, pode parecer muito ao se referir a prática de um único jogo, entretanto “pelo jogo e pela recreação, a criança se prepara para a vida, amadurece para tornar-se um adulto em seu meio social” (MARQUES; PEREIRA, 2013, p. 04).

A partir desse pensamento adotando o jogo popular queimada cone como exemplo, identificamos seus significados por intermeio da comparação com o mundo que o cerca.

Quadro 1- Comparativo do mundo imaginário ao mundo real

<b>JOGO DE QUEIMADA CONE</b> (mundo imaginário)	<b>AÇÕES DO COTIDIANO DO SER HUMANO</b> (mundo real)
Minha negativa de ajudar a equipe resultará no não companheirismo para comigo;	Suas ações geram consequências.
Quando realizado uma junção entre todos os membros da equipe o trabalho torna-se mais simples;	Trabalho em equipe.
Focar em determinado adversário (aqui posto como problema), torna mais fácil sua resolução;	Focar na solução do problema.
Atitudes como passar a bola para o colega, seja por ele ter uma técnica melhor ou por não ter tido a oportunidade de jogar.	Compreensão sobre ajuda mútua.

Fonte: Elaborado pelo autor.

<sup>2</sup> “[...] o apreender, do latim *apprehendere*, significa segurar, prender, pegar, assimilar mentalmente, entender, compreender, *agarrar*. Não se trata de um verbo passivo; para apreender é preciso agir, exercitar-se, informar-se, tomar para si, apropriar-se, entre outros fatores...” (ANASTASIOU; ALVES, 2015. p. 19).

Essas são conseqüências que estão intrínsecas na prática dos jogos, cabendo ao professor se apoderar dessas ligações para demonstrar ações corriqueiras dentro dos jogos e seu impacto dentro e fora dos muros da escola.

De acordo com Pereira (2013),

O jogo é uma forma “inteligente” de criar nos alunos uma autodisciplina e sentido de cumprimento das regras propostas. Os alunos têm uma perfeita noção de que se infringirem as regras, poderão ser penalizadas no jogo. Têm a liberdade de o fazer, mas, se o fizerem, terão de se responsabilizar pelos seus atos. (PEREIRA, 2013, p.22).

Por meio da prática dos jogos é possível demonstrar ao estudante que suas ações terão impacto na sociedade que o cerca, ações que resultarão em resposta direta para como sua inserção na sociedade ocorrerá. Ter a liberdade para se tomar determinada atitude não significa dizer que a mesma está correta, cabe ao indivíduo ter o senso crítico de julgar qual será o resultado final da mesma.

Torna-se necessário, inserir o contexto atual da sociedade, fazer alusões de como o jogo é importante, como o mesmo impacta no social, e até mesmo sua necessidade para as crianças e os jovens de nada importa sem compreender-se o que os atrai, sabemos do impacto massivo de novas informações através das mídias atuais, do desinteresse do educando em práticas que o tirem da zona de conforto. Entretanto, essa é uma das inquietações desse projeto, fornece aos educandos um resgate dessa cultura de jogos.

Jogos que visam não somente uma aproximação através da conversação como ocorre nos “jogos online”, mas sim, de um contato direto, do contato humano que tanto nos é essencial, que na grande maioria das vezes é negado por nossas próprias ações.

Dentro da escola em que se desenvolveu o projeto há regras referentes a não utilização do celular no ambiente educacional, com o intuito de permitir ao discente um melhor aproveitamento na atividade que está sendo apresentada.

Entretanto, os educandos ficavam inquietos com essa regra chegando ao ponto de infringir as normas, levando seu celular para ter contato com as redes sociais, a qual permite contato com pessoas de inúmeras outras localidades, deixando de lado quem está próximo.

É interessante que esse comportamento quase não existe quando a prática se refere a jogos presenciais, em momento algum verifica-se educandos deixando de participar para ter contato com suas redes sociais, de acordo com Ferreira Neto (2003), através do lúdico é possível desenvolver um estilo de vida mais ativo tanto na criança quanto em seus familiares, influenciando diretamente na melhoria de sua saúde psicológica, física e social. Duarte concluiu demonstrando que os jogos tem impacto direto no ser social do indivíduo, “[...] na melhoria da autoestima, numa melhor interação social e bem-estar” (DUARTE, 2009, p. 13).

Vale ressaltar que o intuito não é agredir as redes sociais que tem um papel fundamental na sociedade contemporânea, porém é necessário dosar sua utilização, em especial no público jovem, que estão mais suscetíveis a inúmeras exposições desnecessárias.

Voltando à conversação sobre os jogos é evidente sua importância social, qualquer que seja o jogo praticado, permite ao estudante uma maior suscetibilidade a novas aprendizagens, mas nesse caso o papel do professor é imprescindível para direcionar o real objetivo por trás dessa prática. Quando falamos dos jogos no ambiente educacional é necessário deixar claro que sua atuação visa a incrementação de uma nova ferramenta no auxílio da aprendizagem, de uma maneira sistemática, pensada paulatinamente com um objetivo, o de educar.

Assim, podemos identificar esse potencial que o jogo tem em sua prática por meio do estudo de Gallo (2007), quando explana:

O aspecto de sociabilidade proporcionado pelo jogo é tão intenso que mesmo depois de acabado o jogo, algumas comunidades de jogadores podem tornar-se constantes. A possibilidade de poder estar ao mesmo tempo junto e separado, de compartilhar sensações e emoções em um contexto especial, suspenso da vida ordinária e com regras e dinâmicas próprias cultiva seu fascínio e sua magia para muito além da duração de cada jogo. (GALLO, 2007, p. 19).

Os jogos permitem uma sensação que perdura após seu término, sensação de fazer parte de algo maior, de compartilhar e receber aquilo que lhe é necessário, pois cada manifestação de jogo tem um significado individual que aflora de acordo com a experiência de cada indivíduo. Porém, o que está presente em toda manifestação de jogo é a necessidade de sempre estar disponível a novas experiências, as quais podem e devem ser exploradas dentro da escola.

O “jogo é o caminho para as escolas conseguirem a integração dos alunos de forma criativa, produtiva e participativa. É um recurso eficaz no desenvolvimento do educando, preparando-o para enfrentar os problemas que irá encarar na sua trajetória de vida.” (PEREIRA, 2013, p. 23).

Sua prática permite a criança e ao jovem oportunidades de adentrar no mundo do adulto, simular suas profissões, suas atitudes, demonstrar seus desejos e suas conquistas, por meio dos jogos eles poderão ser preparados para se torna adultos conscientes de suas atribuições.

Uma criança ou jovem que não participa de atividades lúdicas pode se tornar um adulto com problemas, como afirma Chateau (1987), a criança que não teve experimentação de jogar, poderá se tornar um “pequeno velho” e futuramente um adulto com dificuldades em pensar, se expressar, criar, recriar e/ou ressignificar, pois algo lhe foi negado, uma experiência que deveria estar presente em todo o decorrer de sua vida em seu momento mais significativo lhe foi privado, assim emergindo uma frustração.

Comprovando a necessidade de os jogos estarem presente dentro da escola, agindo em conjunto, não somente buscando uma melhoria na comunidade educacional, mas também em todo o contexto de vivência social desses educandos.

Em seu livro *Homo Ludens*, Huizinga afirma:

Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo (HUIZINGA, 2000, p. 06-07).

Assim, os jogos existem não em função do ser humano, mas podendo ser utilizado pelo mesmo para a finalidade desejada; suas aplicações transcendem a diversão, mas não nega sua necessidade. Os jogos simplesmente existem cabendo ao ser humano torna-se capaz de direcionar sua aplicabilidade no ambiente que estiver inserido.

No decorrer da execução do projeto foi perceptível a interação dos educandos consigo e com seus iguais, onde tiveram a necessidade de tomar partido de decisões que os afetariam, possibilitando compreender a importância e necessidade da presença de um líder dentro da sociedade, seja ela educacional ou não.

Permitindo os educandos a percepção de que suas frustrações necessitavam serem ouvidas, que suas indignações por determinados acontecimentos deveriam ser compartilhadas e os problemas encontrados careciam de solução.

A todo momento estavam presentes professores para controlar essas discussões (que ocorriam no decorrer das próprias aulas), somente se verdadeiramente necessário o mesmo iria interferir, ocasionando propositalmente a oportunidade do discente se responsabilizar por ações que fogem do cotidiano escolar, entretanto que estão presentes no cotidiano da sociedade.

O quadro 02 (dois) demonstra determinados acontecimentos que estavam presentes no decorrer das atividades, os quais foram solucionados pelos educandos por meio de debates e conversações:

Quadro 2- Ações ocorridas no festival de jogos

PROBLEMAS IDENTIFICADOS PELOS EDUCANDOS	SOLUÇÕES E ATITUDES ARRANJADAS PELOS EDUCANDOS
<b>Falta de pessoal no time adversário para conseguir realizar a atividade;</b>	Dividir por igual o quantitativo de pessoas, para tornar o jogo mais dinâmico.
<b>Desbalanceamento entre as equipes (equipe mais forte do que a outra);</b>	Realizar a troca de jogadores entre as equipes para balancear o jogo.
<b>Lesões ocorridas nos jogadores do time adversário, através da forma de jogar;</b>	Conversação para realizar a troca de regras, que favorecessem a segurança de todos os praticantes.
<b>Colegas que não estavam conseguindo participar efetivamente do jogo;</b>	Modificação das regras para que todos tivessem a oportunidade de participar do festival.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Essas foram algumas atitudes tomadas pelos educandos no decorrer do festival de jogos. É interessante que atitudes como essas não foram tomadas em conjunto com os professores, mas sim na própria sociedade construída no momento do jogo, atribuindo ao mesmo um formato diferente, porém direcionado as necessidades específicas de cada grupo. Atitudes como essas demonstram que por meio dos jogos é possível modificar a sociedade que o cerca, essa modificação deve ocorrer a partir do ambiente educacional.

Vale lembrar que todos os educandos participantes dos jogos estavam praticando de livre vontade, não cabendo a imposição para uma atividade como essa. “Jogar não é obrigatório, é uma atividade livre, voluntária e divertida” (GALLO, 2007, p. 31), é uma pratica exercida de forma espontânea.

### 2.3 OS JOGOS ESCOLARES (INTERNOS E EXTERNOS) NA CONSTRUÇÃO DO SER SOCIAL POR MEIO DOS PRINCÍPIOS E VALORES DO EDUCANDO

Tanto os Jogos Escolares Municipais (públicos), quanto a copa ESA (disputa particular realizada pela Escola Santo Antônio – ESA), tem seu aspecto esportista, buscando no educando o afloramento da competitividade dentro do jogo. É necessário compreender que somente a competição em si não trará contribuições significativas para o educando enquanto indivíduo inserido em determinada comunidade escolar, cabe ao professor intencionalizar ações para que isso torne-se realidade.

De acordo com o Decreto nº 7.984 de 8 de abril de 2013, que rege sobre as normas referente ao desporto:

I - desporto educacional ou esporte-educação, praticado na educação básica e superior e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a competitividade excessiva de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer (BRASIL, 2013, p. 05).

Observa-se a real intencionalidade a ser atribuída nas competições que ocorrem dentro do ambiente educacional. O desenvolvimento da cidadania e a prática de atividades prazerosas devem estar presentes na atividade, enquanto a competição torna-se um elemento construtor de novas perspectivas, mas não mais seu principal foco. É necessário considerar “o esporte, como instrumento pedagógico”, sendo indissociável suas atuações buscando a formação do educando “[...] para a cidadania e de orientação para a prática social.” (PARANÁ, 2016, p. 6).

Não significa dizer que as competições conhecidas popularmente como Jogos Escolares, não tem seu significado cultural na cidade de Santa Cruz do Capibaribe - PE, pelo contrário seu intuito é o de desenvolver a interação entre diversos discentes de várias realidades, cada qual com suas limitações e ascensões; cabe ao professor assegurar essa funcionalidade, lembrando que sua atuação deve impedir a “sobrepunção da competição sobre o lúdico.” (COLETIVO DE AUTORES<sup>3</sup>, 1992, p.45).

---

<sup>3</sup> “Coletivo de Autores 4 é a denominação dada aos seis autores do livro Metodologia do Ensino de Educação Física, publicado em 1992, pela editora Cortez” (SOUZA JÚNIOR *et al.* 2011, p. 01).

É imprescindível compreender como o esporte está diretamente interligado na comunidade de Poço Fundo situada na cidade de Santa Cruz do Capibaribe, local onde foi realizado a aplicação desse projeto. O esporte que mais apresenta interferência no social dos educandos é o futebol.

Para Soares *et al.* essa influência ocorre pelo seguinte motivo:

O futebol é um esporte com grande prestígio no cenário nacional e internacional. Parte deste fascínio se associa ao grande aporte midiático que recebe. Esta ampla divulgação fomenta o surgimento de inúmeras escolinhas de futebol, que cada vez mais cedo levam as crianças – em geral, meninos de origem das camadas médias e populares – a almejem seu desenvolvimento técnico e tático, visando uma oportunidade no restrito mercado do futebol profissional (SOARES *et al.*, 2011, p. 252).

Esporte esse que se uniu com a cultura local impactando diretamente no consciente da nova geração, visando sua participação nesses times como uma forma de estar diretamente interligado com as raízes culturais de sua comunidade e se possível, acender como um profissional.

Todavia, é necessário ter um olhar crítico sobre o desejo de ascensão como um profissional do futebol. É sabido a necessidade de treinamentos rigorosos que tomam um tempo significativo, exigindo do atleta uma abdicção de várias etapas da construção do seu ser social, entre elas pode estar a educação.

Desta maneira, se faz necessário uma modificação no interior dos jogos, em especial aqueles que estão diretamente interligados a escola, como o próprio nome menciona, “Jogos Escolares”, a escola necessita estar presente. Dessa maneira, sua atuação deve ser significativa, buscando incentivar seu alunado a buscar tanto as competições esportivas quanto sua construção educacional.

Essa preocupação com o futuro do educando está presente também no estudo de Damo (2005), onde o mesmo evidencia o quão árduo são os treinamentos e a necessidade de abdicar de inúmeras horas, destinando-as ao treinamento do corpo.

[...] os meninos de classes populares são os alvos mais freqüentes dos recrutadores. No decurso da profissionalização, os pretendentes são solicitados de corpo e alma no aprimoramento das técnicas corporais visando a exibição para o público engajado. São

---

aproximadamente 5.000 horas de treinamentos investidos ao longo de várias etapas, distribuídas, progressivamente, em aproximadamente 10 anos (DAMO, 2005, p. 419).

Um tempo significativo proposto para o treinamento do corpo, entretanto, onde fica a construção de princípios e valores do estudante? Sua dedicação deve ser de “corpo e alma”, mas como a mente e o social do mesmo é trabalhado, a sua construção como indivíduo pensante? De acordo com Souza et. al. (2008, p. 106), “A reconversão do capital adquirido ao longo dos anos de treino no futebol se mostra difícil”.

Após evidenciado a incerteza da profissionalização desse atleta; torna-se preocupante o destino do jovem que abdicou de seus estudos (esse que tanto se dedicou ao esporte e não conseguiu finalizar os estudos) o que dificultará seu ingresso no mercado de trabalho, algo que começou anos atrás (no ensino fundamental e médio), perpetua impactando negativamente por toda sua vida (SOUZA et. al., 2008).

É essa realidade que necessitamos ressignificar, possibilitando aos educandos compreensão que tanto o seu sonho de ser atleta, quanto a necessidade de uma estrutura educacional sólida, o fornecerão possibilidades para uma vida melhor.

Ao contrário do esporte de alto rendimento, o esporte educacional busca ser acessível a todos, cabendo ao professor demonstrar esse caminho ao seu educando, compreendendo que o mesmo ainda é imaturo para realizar tal comparação, já que está presente em seu consciente somente os grandes salários que a mídia divulga referente aos atletas de grande sucesso (SOUZA et. al., 2008); mas, e os demais que ficaram pelo caminho?

Atualmente dentro do ambiente educacional mais específico como conteúdo da Educação Física, o esporte vem sofrendo transformações, em busca de sua identidade, anteriormente interligado ao esporte de alto rendimento buscando novos fenômenos, por meio de uma perspectiva tradicional e excludente onde a funcionalidade da disciplina Educação Física se remetia quase que exclusivamente ao desempenho esportivo, afim de “desenvolver a aptidão física e o caráter moral (civismo) do indivíduo” (COSTA, 2015, p. 75).

Por outro lado, utilizando-se de uma perspectiva crítica, deslumbrando o desabrochar de uma nova maneira de trabalhar o esporte, por meio da sua

implementação com contextos históricos e sociais, de maneira espiralada, possibilita a participação não somente do educando que tem aptidão para o esporte, mas todo o público que deseja jogar.

Essa perspectiva se encontra no livro Coletivo de Autores (1992, p. 28), o qual identifica o esporte;

[...] enquanto tema da cultura corporal, é tratado pedagogicamente na Escola de forma crítico-superadora, evidenciando-se o sentido e o significado dos valores que inculca e as normas que o regulamentam dentro de nosso contexto sócio-histórico. Esta forma de organizar o conhecimento não desconsidera a necessidade do domínio dos elementos técnicos e táticos, todavia não os coloca como exclusivos e únicos conteúdos da aprendizagem.

Esse tratamento ao esporte, fomenta a importância dos valores e princípios presentes nessa manifestação, isso não significa que aspectos técnicos devem ser extintos das aulas de educação física, eliminados ou negado seu significado. Segundo Bracht (2000, p.16), é necessário pensar de uma maneira oposta, precisamos “trata-lo pedagogicamente”.

Tornando-o um dos conteúdos presentes na temática esporte, abrindo caminho para novos modelos de aula, ocorrendo nesse momento o surgimento do que chamaremos de Esporte “da escola”. É necessário identificar nesse momento a diferença entre o Esporte “na escola” e o Esporte “da escola”, que está presente no estudo de Vago (1996), para que seja possível compreender sua aplicação, limitações, contribuições e significados, já que nesse projeto foi escolhido seguir a linha do Esporte “da escola”.

O qual visa desenvolver o esporte de acordo com a realidade do seu público, respeitando suas especificidades. Esporte esse que tem o intuito de transformar a sociedade que o rodeia, todavia não se sobrepondo ao que já está construído, mas sim, estando disposto a se unir ao contexto atual, o ressignificando. Não limitando-se somente a compreender que esse é o esporte de determinada escola; é necessário problematizar a cultura que envolve o mesmo “para reinventá-lo, recriá-lo, reconstruí-lo, e, ainda mais, produzi-lo a partir do específico da escola” (VAGO, 1996, p. 13); sendo crucial a interação entre a sociedade, escola, os educandos e o esporte.

Figura 1- Interação entre todas as partes que compõe o Esporte “da escola”



Fonte: Elaborado pelo autor.

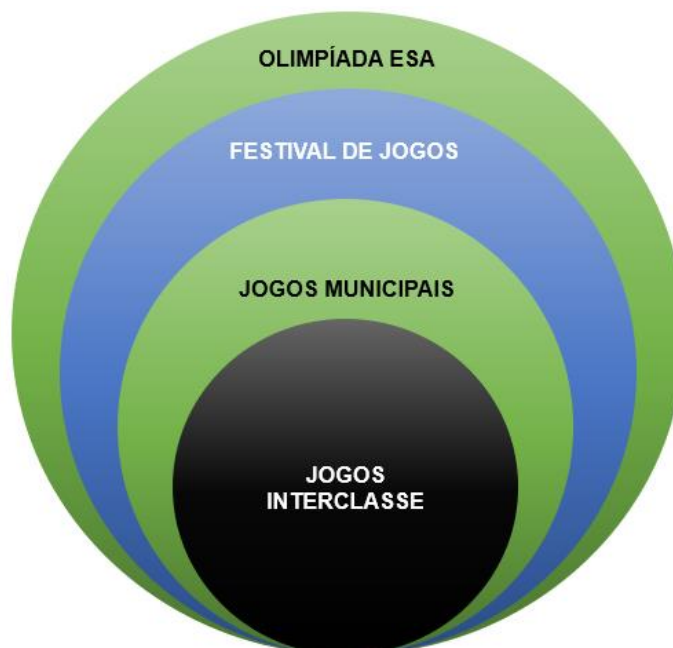
Estrutura essa que não mais é retratada como uma “pirâmide esportiva<sup>4</sup>”, mas uma colmeia onde as partes são de iguais proporções, fortalecendo a interpretação de que todas as etapas tem seus significados e devem ser levados em conta ao adotar esse processo de ensino. Lembrando que nesse momento o esporte não está sendo colocado como conteúdo específico da Educação Física, mas sim um aporte no processo de ensino aprendizagem, pois o mesmo estará sendo aplicado fora do momento das aulas, reforçando a premissa de que não existe perda.

Vale ressaltar que o Esporte “na escola” tem uma visão de imposição, “ou seja, a existência deste impõe-se de tal forma na escola (e à escola), que inibe, inviabiliza, opõe-se, enfim, nega a existência” (VAGO, 1996 p. 09), do Esporte “da escola”. A instituição escolar neste momento passa a ser um mero transmissor de conhecimento, ou seja, sem a capacidade de criar, significar ou ressignificar, sua atuação torna-se passiva.

Neste projeto foi levado em conta quatro momentos que se interligam intencionalmente em sua execução, cada um com sua importância e contribuição com o social e educacional de seus participantes. De acordo com a figura 02 (dois), podemos verificar a divisão desses momentos:

<sup>4</sup> Pirâmide expressa nos estudos de (BRACHT 1992, 2000), a qual expõe o interesse do Estado em criar através do esporte na escola atletas de base para sustentar todo um sistema, enquanto esse jovem sonha em chegar ao vértice da pirâmide.

Figura 2- Etapa cronológica das competições de acordo com seu nível de impacto



Fonte: Elaborado pelo autor.

Em seu **primeiro momento** realizou-se a construção dos Jogos Interclasse buscando, além de desenvolver o espírito esportivo dos educandos, instigar em seus praticantes novas atitudes benéficas para o ambiente educacional, ressignificando seus valores e princípios, por meio de atitudes como: manutenção da sala de aula, comportamentos adequados para o ambiente; atitudes que não estavam como pré-requisitos para participar do projeto, mas **intencionalmente** atribuíam uma pontuação e significado, até mesmo maior, do que as competições.

No **segundo** e depois retornando no **quarto momento** (as competições aconteceram em períodos diferentes), ocorreu as competições municipais, momentos em que foi possível analisar as mudanças instauradas dentro do ambiente educacional, desfrutando de atitudes inéditas em competições desse nível, demonstrando que a função de ressignificar os princípios e valores estava ocorrendo em formato de ondas, abrangendo-se cada vez mais com o passar das etapas.

Com a participação de grande parcela dos educandos, chegamos ao **terceiro momento**: a execução do festival de jogos. Onde-se aconteceu a interação direta de todo o corpo escolar, seja educando ou educador, cada um com sua função e contribuição. Nesse momento, a maior intenção foi o desenvolvimento do valor e princípio da cooperação, atingindo uma magnitude que envolveu toda a comunidade escolar.

É importante ressaltar que, as competições municipais foram divididas em duas etapas, ocorrendo sua primeira manifestação (os Jogos Municipais) no término do segundo bimestre e, sua segunda etapa no início do quarto bimestre (a Olimpíada ESA), cabendo ao festival de jogos fazer a interlocução entre essas duas etapas.

Competições essas que serviram em especial para evidenciar como o projeto estava impactando fora dos muros escolares, já que os mesmos são construídos através de uma perspectiva competitiva, em busca da melhor equipe, aflorando nos educandos o desejo de competição exacerbado. Assim, evidenciando que uma construção sistemática buscando o desenvolvimento educacional, seus valores e princípios por meio dos Jogos e Esporte é além de possível, uma construção necessária.

#### 2.4 OS JOGOS INTERCLASSE EM BUSCA DE DESPERTAR OS VALORES POR MEIO DO ESPORTE

A construção deste projeto busca ressignificar o paradigma da necessidade exacerbada da competição. A sociedade não deve construir a escola (é necessário ter suas contribuições), mas cabe a escola moldar a sociedade por meio de princípios éticos e morais materializando o Projeto Político Pedagógico (PPP).

Foi introduzido na realidade dos educandos uma competição que permeava não somente o momento de jogo, mas também ações ocorridas dentro do ambiente educacional.

A iniciativa referente a construção desses Jogos Interclasse veio por meio da necessidade de desenvolver uma atividade que engajasse os educandos de maneira saudável. Já era existente um projeto destinado a competições escolares, porém o mesmo ocorria a nível municipal e anualmente, deixando assim uma lacuna. A qual os alunos necessitavam suprir, a partir disso surgia uma inquietação dentro do ambiente escolar, discentes que eram mais dispersos não tinham onde depositar seus anseios.

Em conversação com o atual gestor da escola, levantamos a possibilidade de criar os Jogos Interclasse que são “aqueles disputados entre as classes” (CASTELLANI; CASTELLANI FILHO, 2009, p. 11), para que dessa maneira, atraíssemos os educandos para uma atividade diferenciada, fugindo ao paradigma

de criar uma competição anual, onde o aluno ficasse ansioso para tudo acabar em uma única tarde.

Assim, surgiu o atual projeto, no qual em seu primeiro momento buscava desenvolver uma competição trimensal. Após debates e trocas de experiências, decidimos ir mais longe e desenvolver uma competição que perpetuasse por todo o ano. Dessa maneira, a competição agora aconteceria mensalmente, em formato de campeonato, o qual de acordo com Castellani; Castellani Filho (2009, p. 39), se caracteriza por “[...] uma sequência de jogos ou disputas esportivas em que se objetiva a classificação de um ou mais competidor *havendo confronto direto e obrigatório entre todos os participantes*”.

Uma ideia ousada que somente foi possível ser aplicada com a colaboração da equipe gestora, professores e porteiros. Todos estavam empenhados em criar algo que mudasse a realidade da escola, sem essa interação esse projeto não teria sido possível.

Inicialmente foi necessário selecionar os líderes de cada sala, por meio de votação a qual os alunos já estão habituados a escola detém um projeto sobre a atuação democrática dos alunos incluído no seu PPP. Assim, foi solicitado a escolha de quatro representantes por sala, dois meninos e duas meninas, para que dessa maneira as escolhas acertadas pelo grupo tivessem atuações iguais de ambos os gêneros.

Como já era esperado, a grande maioria dos líderes (masculinos) foram escolhidos por serem “atletas da escola” nas competições municipais do ano anterior, boa parte desses, estavam relacionados a problemas recorrentes sobre comportamento dentro e fora da sala de aula, esse último se aplica tanto aos meninos quanto as meninas.

Todos os líderes selecionados se engajaram na construção dos Jogos Interclasse, entretanto, a construção ainda estava incompleta. Era necessário acrescentar novos elementos (desafios), para que os educandos não se sentissem limitados ao que já estava sendo proposto. Foi aberto a todos os líderes o direito a falar e então ideias foram sendo coletadas, para serem implementadas dentro do projeto, seguindo a lógica de Castellani; Castellani Filho (2009), em seu livro “Os Jogos de minha escola”, o qual demonstra a necessidade dos educandos estarem presente na construção dos jogos interclasse, surgindo dessa maneira, o sentimento de pertencimento.

Iniciamos buscando emergir no interior do educando o valor responsabilidade a qual compete a “capacidade de se sentir obrigado a dar uma resposta ou fazer um trabalho sem nenhuma pressão externa” (CARRERAS et al., 2006, p. 67, **tradução nossa**).<sup>5</sup>

Buscando também desenvolver no educando uma série de valores seguindo a ideia de Carreras, et al. (2006), abordada no livro “Cómo educar en valores: Materiales, textos, recursos, técnicas”.

Figura 3- Interação de alguns valores a respeito da responsabilidade



Fonte: (CARRERAS et al., 2006, p. 67, **tradução nossa**).

Apontando que não é necessário a todo momento o professor estar implicando ações diretas ao educando; deixe-o agir autonomamente para que se torne um indivíduo capaz de se responsabilizar por suas tomadas de decisões.

A primeira mudança acertada foi referente ao local onde a competição iria ocorrer, pois a escola não disponibiliza de quadra ou campo para eventos esportivos, sendo necessário a utilização de um campo “terrão”, para essas práticas. O que de maneira geral tornaria quase que inviável a concretização da ideia, já que os jogos aconteceriam no momento da tarde iniciando-os às 13:00h, momento que o calor é quase insuportável e findando às 14:40h para dar tempo dos educandos

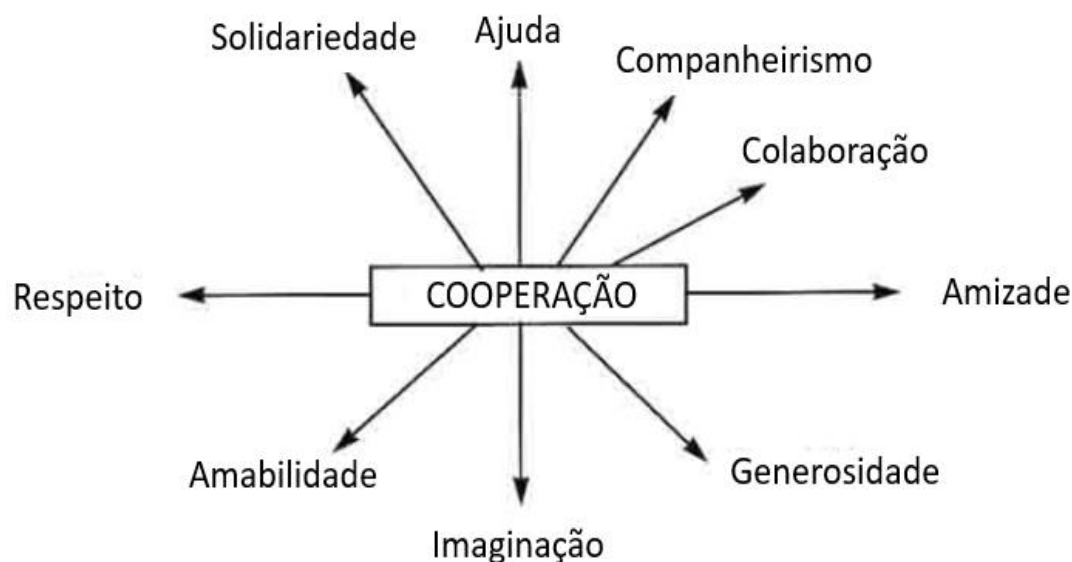
<sup>5</sup> *La responsabilidad es la capacidad de sentirse obligado a dar una respuesta o a cumplir un trabajo sin presión externa alguna.*

retornarem à escola, trocarem de roupa, irem para o intervalo e depois retornarem as atividades em sala.

Surge então a primeira contribuição cooperativa, onde uma das alunas se disponibiliza a falar com seu pai dono de um clube para que as competições ocorressem no mesmo, de forma que os educandos não ficassem no sol.

Nesse momento retornamos ao estudo de Carreras, et al. (2006, p. 237, **tradução nossa**), nos referindo sobre o valor cooperação que “pode ser definida como a ação realizada em conjunto com outra ou outras pessoas para atingir o mesmo fim<sup>6</sup>”.

Figura 4- Interação de alguns valores relacionados à cooperação



Fonte: (CARRERAS et al., 2006, p. 67, **tradução nossa**).

Assim, foi desencadeado a sensação do companheirismo, de ser solidário para com o outro, fazendo com que o educando se sinta no grupo, quebrando a barreira da sala de aula, entendendo que a escola é um organismo único onde todos devem ser atuantes uns para com os outros.

Ainda nesta discussão, surge a inquietação das meninas sobre sua participação “se estariam ou não engajadas nesse projeto”. A resposta obtida foi a seguinte: “você quer participar?”; de imediato tiveram um choque, já que em

<sup>6</sup> se puede definir como la acción que se realiza juntamente con otro u otros individuos para conseguir un mismo fin.

momento algum tinha ocorrido abertura para esse tipo de atuação feminina na escola. Fazendo lembrar o que Castellani; Castellani Filho (2009), relatam “As meninas sempre ficavam na torcida. A participação delas limitava-se a olhar os meninos jogando” (p. 13), porém lhes foi dada a opção de escolha e em poucos segundos recebemos como resposta um “SIM!”.

Mas algo ainda era inquietante, somente ações dentro de quadra iriam refletir dentro do ambiente educacional? Então foi necessário mudar o rumo da ideia, onde não somente o esporte iria influenciar diretamente na escola, mas a escola também teria sua contribuição, surgindo a ideia de pontuações no cotidiano educacional, por meio de boas condutas, comportamentos apropriados, manutenção do ambiente educacional (individual e coletivo), baseando-se no estudo de Manuel Tubinho (1996), intitulado: “O esporte educacional como uma dimensão social do fenômeno esportivo no Brasil”.

O qual apresenta a possibilidade de desenvolver a educação por meio do esporte, assumindo que sua prática contribui para uma formação integralizada e sistemática, não se restringindo as fases iniciais da educação, perpetuando por toda sua vida (TUBINO, 1996).

Esta educação por meio do esporte conta com alguns princípios explicitados na figura abaixo:

Figura 5- Os princípios fundamentais do esporte educacional



Fonte: Adaptado de Barbieri (2001).

O educando permanece e sempre permanecerá como o centro do processo educacional, entretanto é imprescindível que não se limite a absorver informações, mas que, por meio do **princípio da emancipação** a ressignifique, compreendendo sua autonomia e liberdade, tornando-se um indivíduo dotado de criticidade; o **princípio do regionalismo** permite a esse educando proteção dos valores de sua própria cultura, respeitando suas raízes, identificando o mesmo como ser pertencente de determinado grupo social; já o **princípio da totalidade** fornece meios para perceber individualidades, respeitando-as, entendendo que cada ser é único, carecendo se autoconhecer para se auto superar.

Utilizando-se do **princípio da coeducação** compreenda que não existe superioridade entre os gêneros, que cada indivíduo é dotado de especificidades, tornando-se necessário respeitar a heterogeneidade, seja biológica, econômica, social, dentre outras; o **princípio da cooperação** traz consigo a necessidade de ações para alcançar o objetivo comum, ações essas que podem ser realizadas individualmente, porém impactando em todo grupo, emergindo laços afetivos mais

intensos como: o companheirismo, a amizade, o respeito, e tantos outros (BARBIERI, 2001).

Retornando ao relato sobre o projeto, nesse momento foi utilizado a experiência obtida através de um outro evento ocorrido, intitulado “FESTIVAL DE CULTURA CORPORAL: Uma proposta de intervenção pedagógica para os jogos internos da escola”, esse projeto de mestrado influenciou diretamente na construção da nossa proposta.

O projeto citado tem como seu objetivo geral “experimentar uma proposição pedagógica de realização de Jogos Internos integrados a proposta de educação física escolar do estado de Pernambuco” (COSTA, 2020, p. 20), enquanto o presente projeto buscou: analisar como o ambiente competitivo ao longo do ano pode ressignificar os princípios e valores dos educandos dentro do contexto educacional, os objetivos diferenciam-se, porém os dois percebem a importância dos jogos na escola possibilitando a melhoria do ambiente educacional.

Assim, como ponto de partida para a construção da proposta era de suma importância o comportamento e participação ativa dos líderes, já que caso ocorresse alguma autuação<sup>7</sup> sobre sua conduta, a turma iria perder uma pontuação considerável, assim inibindo atitudes até então incontroláveis.

Após repassado todos os informes foram dispensados todos os líderes, para que as informações fossem socializadas para com seus pares, o que gerou um misto de sensações dentro das salas, expressando em cada um o desejo de participação; porém chegamos a mais um impasse: os que não tem aptidão para jogar como serão engajados nessa competição?

Em sequência foi explicitado que cada turma deveria conter um número mínimo de alunos para a realização da prática, além de uma nova regra que não lhes tinha sido apresentada na reunião anterior, a necessidade de se ter uma mesária de cada sala (para computar os pontos, faltas, cartões, entre outros), porém essas meninas não poderiam ser jogadoras; somente as meninas que não estavam participando dentro de quadra poderiam atuar como mesárias.

Já na questão dos meninos também foi exibida outra regra, referindo-se sobre a necessidade da presença de juízes, os quais também não poderiam ser atletas, sendo necessário a entrada de estudantes que não demonstravam habilidades para

---

<sup>7</sup> DICIO, Diz-de da pessoa contra a qual se lavrou uma infração; que foi alvo de autuação.

a modalidade, tornando-se necessário essa união para que a turma conseguisse jogar. Vale ressaltar que o cumprimento da regra não era pré-requisito para a participação do campeonato, entretanto a turma que o fizesse com maestria, teria uma pontuação considerável somente por ter cumprido os requisitos.

Inicia-se a busca de desmistificar o conceito de que os meninos e meninas atletas devem ser vistos como salvadores, os “heróis” (CASTELLANI; CASTELLANI FILHO, 2009 p. 13) da turma. Nesse momento quem teria a possibilidade de “salvar” o time eram os discentes que não demonstravam habilidades para competir, os tachados como “pernas de pau” (CASTELLANI; CASTELLANI FILHO, 2009 p. 12).

Assim, apresenta-se como tudo iniciou, as primeiras inquietações, as primeiras problemáticas que necessitaram ser solucionadas pelos próprios educandos, pois coube a eles desenvolverem os Jogos de sua Escola.

#### **2.4.1 A execução dos Jogos Interclasse: contribuições para desenvolver princípios e valores na comunidade escolar**

É necessário compreender que os resultados obtidos através dos Jogos Interclasse não “se encerra apenas nas fronteiras das práticas esportivas corporais, mas assume e transcende à plenitude da própria condição humana e de humanização ao reconhecer os competidores competindo” (REVERDITO et al., 2008, p. 38), expandindo seu impacto, não o limitando os muros educacionais, necessitando que os princípios e valores adquiridos através dos jogos expandam-se por toda a sociedade.

Dessa maneira, após um mês da proposta ter sido apresentada aos educandos, e dos muitos debates entre o interesse individual e coletivo de cada turma, iniciou-se a competição dos Jogos Interclasse da Escola Municipal Intermediária Maria José, a qual pode ter sua estruturação compreendida por meio da imagem 01.

Imagem 1- Boletim dos jogos interclasse

Mês	Data	Horário	Equipe	Resultado
ABRIL	10 / 04 / 2019	13:00 às 13:50	6ªA vs 6ªB (Feminino)	F:
			6ªA vs 6ªB (Masculino)	M:
		13:50 às 14:40	7ªA vs 7ªB (Feminino)	F:
			7ªA vs 7ªB (Masculino)	M:
	24 / 04 / 2019	13:00 às 13:50	8ªA vs 8ªB (Feminino)	F:
		13: 50 às14:40	8ªA vs 8ªB (Masculino)	M:
		9ªA vs 9ªB (Feminino)	F:	
		9ªA vs 9ªB (Masculino)	M:	

Mês	Data	Horário	Equipe	Resultado
SETEMBRO	11/09/2019	13:00 às 13:50	6ªA vs 6ªB (Feminino)	F:
			6ªA vs 6ªB (Masculino)	M:
		13:50 às 14:40	7ªA vs 7ªB (Feminino)	F:
			7ªA vs 7ªB (Masculino)	M:
	25/09/2019	13:00 às 13:50	8ªA vs 8ªB (Feminino)	F:
		13: 50 às14:40	8ªA vs 8ªB (Masculino)	M:
		9ªA vs 9ªB (Feminino)	F:	
		9ªA vs 9ªB (Masculino)	M:	

Mês	Data	Horário	Equipe	Resultado
MAIO	08 / 05 / 2019	13:00 às 13:50	6ªA vs 7ªA (Feminino)	F:
			6ªA vs 7ªA (Masculino)	M:
		13:50 às 14:40	6ªB vs 7ªB (Feminino)	F:
			6ªB vs 7ªB (Masculino)	M:
	22 / 05 / 2019	13:00 às 13:50	8ªA vs 9ªA (Feminino)	F:
			8ªA vs 9ªA (Masculino)	M:
		6ªB vs 9ªB (Feminino)	F:	
		6ªB vs 9ªB (Masculino)	M:	

Mês	Data	Horário	Equipe	Resultado
OUTUBRO	09/10/2019	13:00 às 13:50	6ªA vs 7ªA (Feminino)	F:
			6ªA vs 7ªA (Masculino)	M:
		13:50 às 14:40	6ªB vs 7ªB (Feminino)	F:
			6ªB vs 7ªB (Masculino)	M:
	23/10/2019	13:00 às 13:50	8ªA vs 9ªA (Feminino)	F:
			8ªA vs 9ªA (Masculino)	M:
		6ªB vs 9ªB (Feminino)	F:	
		6ªB vs 9ªB (Masculino)	M:	

Mês	Data	Horário	Equipe	Resultado
JUNHO	12 / 06 / 2019	13:00 às 13:50	6ª B vs 7ª A (Feminino)	F:
			6ª B vs 7ª A (Masculino)	M:
		13:50 às 14:40	6ª A vs 7ª B (Feminino)	F:
			6ª A vs 7ª B (Masculino)	M:
	26 / 06 / 2019	13:00 às13:50	8ª B vs 9ª A (Feminino)	F:
			8ª B vs 9ª A (Masculino)	M:
		8ª A vs 9ª B (Feminino)	F:	
		8ª A vs 9ª B (Masculino)	M:	

Mês	Data	Horário	Equipe	Resultado
NOVEMBRO	13/11/2019	13:00 às 13:50	6ª B vs 7ª A (Feminino)	F:
			6ª B vs 7ª A (Masculino)	M:
		13:50 às 14:40	6ª A vs 7ª B (Feminino)	F:
			6ª A vs 7ª B (Masculino)	M:
	20/11/2019	13:00 às13:50	8ª B vs 9ª A (Feminino)	F:
			8ª B vs 9ª A (Masculino)	M:
		8ª A vs 9ª B (Feminino)	F:	
		8ª A vs 9ª B (Masculino)	M:	

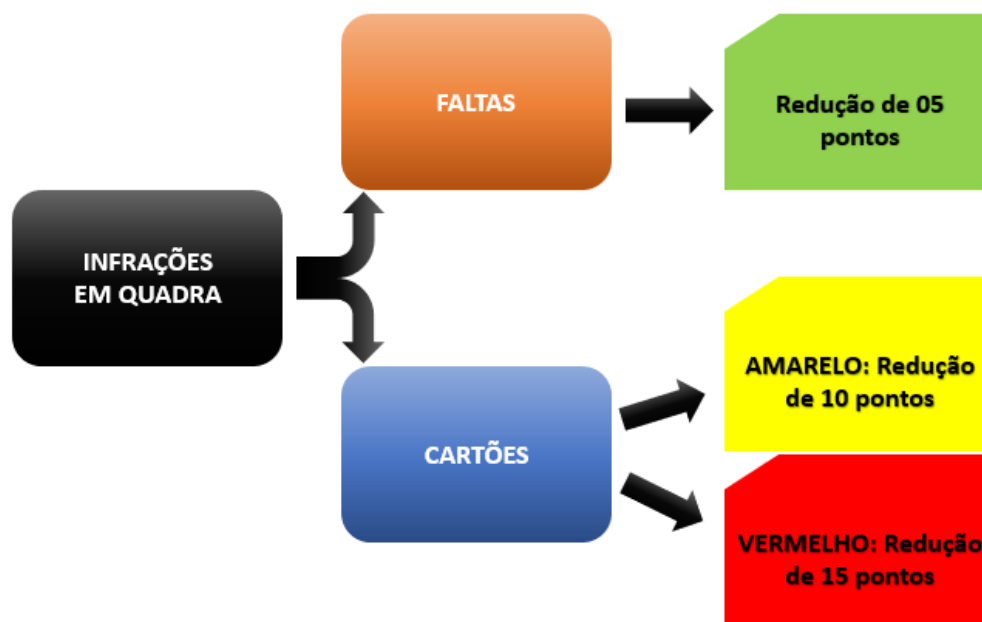
Fonte: Elaborado pelo autor.

Torna-se necessário a exposição do boletim de jogos os quais são “importantíssimos para a divulgação dos jogos” (CASTELLANI; CASTELLANI FILHO, 2009 p. 45), suas etapas, a posição de cada equipe, o acompanhamento do campeonato e uma boa distribuição das turmas; em momento algum, educandos dos 6º anos e 7º anos enfrentaram os 8º anos ou os 9º anos, respeitando as especificidades de cada faixa etária.

Todavia, uma problemática encontrada na execução do projeto foi referente aos alunos fora de faixa, já que é compreensível sua performance superior por questões biológicas.

Uma forma encontrada de inibir o uso desproporcional de força dentro de quadra, em especial nas equipes masculinas (onde verificou-se a maior diferença da faixa etária), foi a implantação de um modelo de penalidade, onde os cartões e faltas computados acarretavam em redução de pontuação no quadro geral da turma. Modificação que resultou no melhor comportamento por parte dos alunos-atletas, que de imediato compreenderam que atitudes como essas poderiam impactar negativamente na sua participação em quadra, pois mesmo obtendo a vitória se a perda de pontos fosse demasiada, todo esse esforço seria descartado.

Figura 6- Penalidades referente a infrações ocorridas em quadra



Fonte: Elaborado pelo autor.

Percebeu-se que os líderes começaram a direcionar melhor seu time, porém uma atitude já aguardada tomou forma dentro de quadra, a permanência de um time titular e a exclusão do time reserva, como reverter essa situação?

Por meio de uma simples modificação no regulamento, atitudes como essas foram controladas, a partir desse momento, cada atleta que estivesse no banco e não participasse efetivamente do jogo seria penalizado, assim exigindo da equipe um gerenciamento melhor de todos os componentes do time.

#### Imagem 2- Da competência sobre a participação dos atletas

**Art. 4º** Não há limite máximo de substituição em quadra, porém é necessário que todos os jogadores que se inscreveram para a competição estejam presentes na quadra e participem efetivamente do jogo, qualquer que seja o educando que não adentre a quadra por motivos **não explicitados anteriormente**, será aplicada a seguinte penalidade:

- I - Menos 05 pontos por atleta que não tenha jogado (permanecido no banco);
- II- Menos 10 pontos por cada atleta que teve seu nome suspenso através da ficha de avaliação;
- III- Menos 05 pontos por cada atleta que venha a desistir de participar.

Fonte: Acervo do autor.

Essas penalidades ocorrem para proteger os próprios educandos, seja por uma imposição de colegas que não queiram sua participação o coibindo, para que

no dia o mesmo desista; desta forma, todos tem o direito de exercer seu desejo de jogar independentemente de seu nível técnico. Além disso, para potencializar a necessidade de bons comportamentos, pois além da não participação (caso se encaixe no inciso III) ainda resultará em perda de pontuação para sua equipe.

É preciso compreender que as atitudes aqui citadas como “esperadas” somente foram superadas após ocorrerem dentro de quadra, para que as mesmas fossem identificadas pelos educandos como algo negativo de estarem presentes dentro das competições. Por isso, somente após o ocorrido, novas regras foram implantadas, entretanto, suas necessidades já eram esperadas.

Com tantos conflitos exigindo cada vez mais a solução de problemáticas, foi verificado também uma maior harmonia entre os meninos e as meninas, emergindo uma cooperação mútua, onde as meninas ficavam responsáveis por auxiliar dentro da escola e os meninos auxiliar dentro da quadra, surgindo até mesmo uma nova categoria não presente no regulamento, o “treinador”.

Esse novo modelo de time pode ser verificado na fotografia 1, tirada antes de se deslocarem para a competição.

Fotografia 1- Time feminino em conjunto com seus treinadores



Fonte: Acervo do autor.

A partir desta iniciativa ficou evidente que o projeto estava atingindo o resultado esperado e até mesmo superando-o, criando verdadeiros valores no interior de cada educando, em especial estava o florescer da amizade, a qual “[...]”

pode ser definida como um afeto pessoal puro e sem interesses, normalmente recíproco, que nasce e se fortalece com seu tratamento<sup>8</sup> (CARRERAS et al., 2006, p. 179, **tradução nossa**), com sua manutenção e alimentando essa relação mútua.

Fotografia 2- Companheirismo entre os educandos antes da competição



Fonte: Acervo do autor.

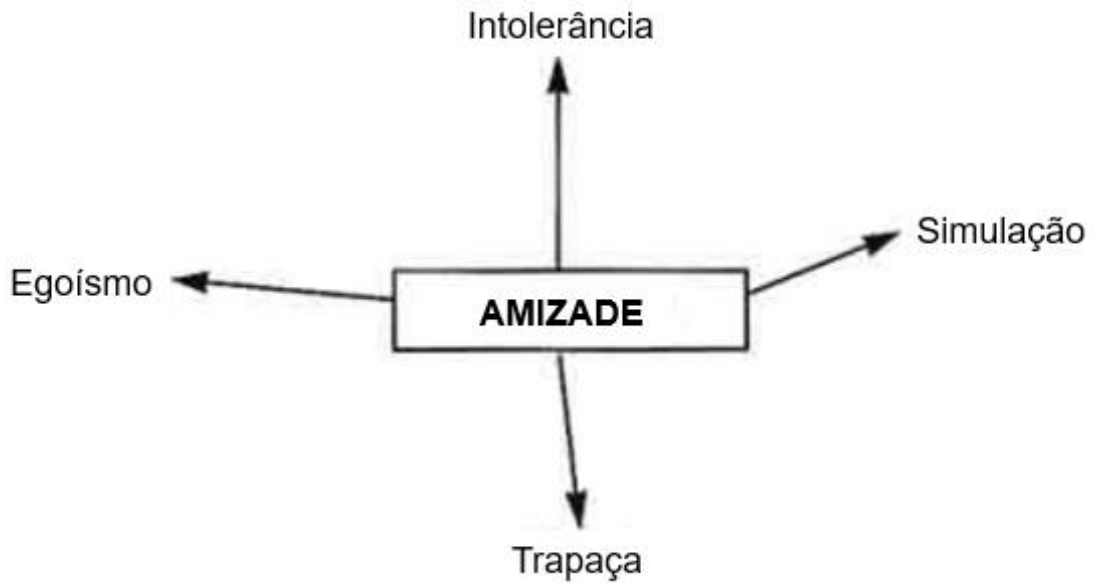
Valor esse construído por meio de inúmeras conquistas, somadas também ao amadurecimento interior dos educandos, compreendendo as especificidades de cada indivíduo, atitudes que devem estar presentes não somente em nos Jogos Interclasse, mas também perpetuando por toda existência do discente.

Atitudes como compreensão, respeito, companheirismo e tantas outras estavam agora presentes também no seu cotidiano, um amadurecimento exponencial, que se não realizado no ambiente educacional pode gerar uma formação social incompleta, resultando em indivíduos intolerantes e egocêntricos, como exposto por Carreras, et al. (2006).

---

<sup>8</sup> [...] puede definir como un afecto personal puro y desinteresado, ordinariamente recíproco, que nace y se fortalece con el trato.

Figura 7- Interação de alguns contravalores a respeito da amizade



Fonte: (CARRERAS et al., 2006, p. 181, **tradução nossa**).

Uma sociedade que é construída através desses contravalores, será completamente hostil para com seus próprios integrantes, porém quando verificamos quais são os valores desenvolvidos pela amizade, compreendemos que este é o caminho adequado a ser seguido pela comunidade escolar.

Figura 8- Interação de alguns valores a respeito da amizade



Fonte: (CARRERAS et al., 2006, p. 180, **tradução nossa**).

Caminho esse que deve ser traçado de maneira sistemática e espiralada, assim inserindo no educando o poder de “interpretá-los, compreendê-los e explicá-los” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 23).

Enquanto isso, as meninas demonstravam evoluir de forma autônoma, pois estavam desenvolvendo a confiança necessária na tomada de decisões, confiança essa advinda do companheirismo, da amizade; uma construção totalmente coletiva em uma atividade competitiva.

Fotografia 3- Equipe do 9º ano momentos antes da competição



Fonte: Acervo do autor.

A equipe feminina do 9º ano foi a que mais teve dificuldades em avançar no projeto, isso estava relacionado com a construção enraizada da ideologia de que elas não deveriam jogar, que sua atuação era única e exclusivamente a de espectadoras. Entretanto, foi o grupo que mais evoluiu no decorrer dos jogos, assumindo o sentimento de pertencimento dos Jogos Interclasse, compreendendo que elas eram agentes ativas e construtoras, não limitando-se ao ato de observar na arquibancada.

Dando continuidade ao processo dos jogos, é necessário explicar sobre o que se apresentou na Imagem 2, mais específico em seu inciso III. Essa avaliação acontecia por meio da ficha de inscrição, que primeiramente é assinada por todos os alunos que desejam competir, em seguida, é recolhida e entregue a todos os professores do mesmo, pois quem melhor avaliar seu crescimento do que aqueles presentes diariamente no convívio escolar?

Imagem 3- Ficha referente a inscrição dos alunos para os jogos interclasse

TURMA:		FASE:	JOGO N°:	MASCULINO ( )
DATA:	ARBITRO:	MESARIA:	FEMININO ( )	
NOME COMPLETO DO ALUNO (JOGADORES; ARBITRO E MESARIA)			ASSINATURA DOS PROFESSORES	
			1ºASSINATURA	2ºASSINATURA
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				

NOTA: É necessário que o aluno que se inscreveu tenha realizado as atividades propostas em sala, e também tenha tido um comportamento adequado, ressaltando que não é o professor que decidiu sua participação, mas sim, suas atitudes.

Fonte: Acervo do autor.

Após a análise, o professor identifica qual educando não estava indo de acordo com suas obrigações em sala. Assim ele receberá uma assinatura, o discente que tiver um total de três assinatura não participará do jogo referente aquela ficha. O educando não saberá quais foram os professores que assinaram para que não ocorra nenhum tipo de atrito desnecessário.

Esse inciso não procura imposição de temor, pelo contrário, busca incentivar o educando a se tornar um indivíduo cumpridor dos seus deveres, os quais estão expostos na Lei nº 51/2012 de 05-09-2012 (BRASIL, 2012).

O aluno tem o dever, sem prejuízo do disposto no artigo 40.º e dos demais deveres previstos no regulamento interno da escola, de:

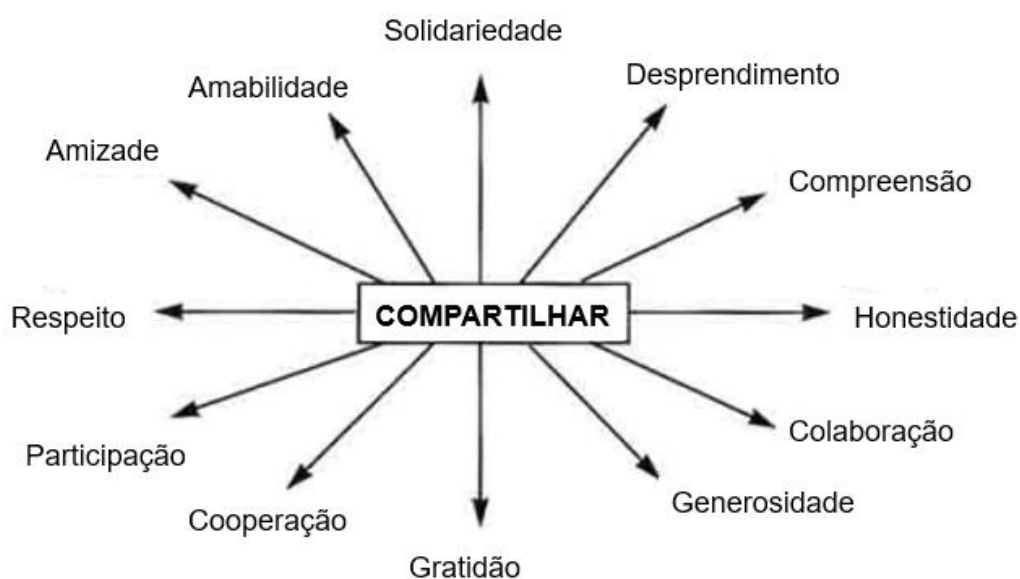
- a) Estudar, aplicando-se, de forma adequada à sua idade, necessidades educativas e ao ano de escolaridade que frequenta, na sua educação e formação integral;
- b) Ser assíduo, pontual e empenhado no cumprimento de todos os seus deveres no âmbito das atividades escolares;
- c) Seguir as orientações dos professores relativas ao seu processo de ensino;
- d) Tratar com respeito e correção qualquer membro da comunidade educativa, não podendo, em caso algum, ser discriminado em razão da origem étnica, saúde, sexo, orientação sexual, idade, identidade de gênero, condição econômica, cultural ou social, ou convicções políticas, ideológicas, filosóficas ou religiosas.
- e) Guardar lealdade para com todos os membros da comunidade educativa;

f) Respeitar a autoridade e as instruções dos professores e do pessoal não docente; [...]. (BRASIL, 2012, p. 5105).

Assim, evidenciando que tanto seus direitos quanto seus deveres devem ser seguidos, respeitados e aplicados no ambiente educacional.

Nessa etapa dos Jogos Interclasse foi implantado uma outra ação de convivência, a qual visava uma manutenção do ambiente educacional, buscando aflorar no educando a compreensão de pertencimento, a escola pertence a ele e a todos que compõe sua sociedade; assim inserindo outro valor, o compartilhar, o qual “implica no valor de dar --- generosidade --- e no valor de receber, aceitar ou acolher o que o outro me oferece<sup>9</sup>” (CARRERAS et al., 2006, p. 255, **tradução nossa**).

Figura 9- Interação de alguns valores a respeito da amizade



Fonte: (CARRERAS et al., 2006, p. 180, **tradução nossa**).

Desta maneira, esse ato de compartilhamento, ocorreu através da manutenção da escola: todo final do dia o professor responsável pelo projeto passava de sala em sala, verificando sua organização, se estavam limpas, se as filas estavam organizadas. Quando essa proposta foi oferecida, alguns comentários como: “não é nossa obrigação limpar a sala”, “a escola paga funcionários para fazer esse serviço”, surgiram e geraram vários debates.

<sup>9</sup> El compartir lleva implícito el valor de dar ---generosidad--- y el valor de recibir, aceptar o acoger lo que otro me ofrece.

De acordo com Alíneas k da Lei nº 51/2012, é dever do educando; “k) Zelar pela preservação, conservação e asseio das instalações, material didático, mobiliário e espaços verdes da escola, fazendo uso correto dos mesmos;” (BRASIL, 2012, p. 5105). Assim, percebe-se que é função do aluno manter esse ambiente harmonioso para si e todos os outros.

Porém, com toda essa discussão foi necessário realizar uma nova reunião para tratar desse assunto, o qual foi exposto o seguinte questionamento: “de acordo com o que vocês estão relatando, não é dever de vocês limpar a sala de aula, entretanto é dever de vocês mantê-la limpa e organizada. Então, qual será a atitude tomada por vocês?”.

Após discutirem entre si, não conseguiram gerar uma resposta significativa para a problemática, demonstrando que ainda não tinham superado determinados preconceitos trazidos da sociedade externa.

Como já foi citado, cabe aos professores criar ferramentas para essa superação. A resposta que os educandos obtiveram foi: “não é necessário vocês limpem a sala; é necessário que vocês não a sujem!” Após esse comentário todos perceberam que a resposta era simples, porém, todos estavam focados na problemática e não em sua solução.

Então uma nova modificação é aplicada no regulamento dos jogos;

Imagem 4- Da competência sobre a pontuação referente a manutenção do ambiente educacional

**Art. 05º** Cabe aos educandos zelar por um ambiente agradável e harmonioso através de ações que prezam a manutenção diária de suas salas, através dessas atitudes os mesmos serão avaliados da seguinte maneira:

- I- Sala totalmente organizada +20 pontos;
- II- Sala parcialmente organizada +10 pontos;
- III- Sala parcialmente desorganizada -10 pontos;
- IV- Sala totalmente desorganizada -20 pontos.

**Nota:** essa avaliação ocorrerá diariamente, sem aviso prévio ou horário específico, sendo somada ao quadro geral de pontuação das turmas.

Fonte: Acervo do autor.

Agora atribuindo uma pontuação para as ações benéficas dentro do ambiente educacional, fortalecendo ainda mais a construção dos valores e princípios dentro da

escola, propiciando um avanço perceptível nos discentes, o qual foi refletido nas demais competições, as quais serão discutidas nos próximos capítulos.

Tornou-se perceptível o desenvolvimento dos princípios e valores por meio da competição dos Jogos Interclasse, em conformidade com Sanches; Rubio (2011, p. 828), “em vez de valorizar o resultado final da disputa esportiva”, é necessário valorizar a importância da participação, isso fica evidente por meio deste relato, pois em momento algum a competição tornou-se o ponto principal, mas sim uma ferramenta para se chegar ao objetivo de construir coletivamente um ambiente competitivo autônomo onde os valores e princípios ressignificados sejam evidenciados.

É possível evidenciar essa ação dentro do regulamento dos Jogos Interclasse, nele consta pontuação referente ao que acontece em quadra referindo-se à vitória (somando-se 250 pontos), empate (somando-se 200 pontos) ou derrota (somando-se 150 pontos).

Tão-somente a participação da equipe já computa pontos, não existindo uma punição por determinado time ter menos capacidade técnica do que outro, de acordo com Costa (2020), “Esse tipo de reforço positivo e negativo na pontuação geral contribuiu para o ajuste de condutas” (COSTA, 2020, p. 68). Porém, é necessário que haja competitividade para que os jogos sejam atrativos, e de acordo com que está contido nas expectativas de aprendizagens dos parâmetros curriculares do estado de Pernambuco, cabe ao educando “Aprofundar os conceitos de vitória e derrota como parte integrante dos Jogos populares, de salão e esportivos.” (PERNAMBUCO, 2013, p.53).

Ao término dos Jogos Interclasse foi gerado o relatório final, para que obtivéssemos um time vencedor por cada categoria, onde as duas equipes vencedoras não foram as que mais obtiveram vitórias, mas sim as que estavam engajadas no processo como um todo e não visando somente as competições esportivas.

Ficando comprovado para os educandos que não somente o que ocorre em quadra irá implicar na sua vitória, mas toda uma construção diária e coletiva, onde é necessário a participação e interação de todos para construção de uma equipe ressignificada por meio dos princípios e valores. Assim, obtendo a vitória mesmo com as derrotas em quadra.

## **2.4.2 Os Jogos Escolares Municipais: a competição pondo em prova os valores e princípios ressignificados no ambiente educacional**

“Os Jogos Escolares Municipais de Santa Cruz do Capibaribe – doravante denominados JEMSCC” (CAPIBARIBRE<sup>1</sup>, 2019), é uma competição que ocorre anualmente e envolve todo o município nas esferas públicas e privadas, sendo facultada a participação das escolas e educandos nesta competição.

O qual é promovido pela Prefeitura Municipal, por meio da Secretaria de Educação e Diretoria de Esportes.

A competição de acordo com seu regulamento, mais específico em seu artigo 2º, tem por finalidade:

desenvolver o intercambio sócio-esportivo-cultural no ambiente escolar, exaltando esta prática social como um dos fatores que contribui para a formação e exercício da cidadania do educando, levando-o a inserir-se no panorama esportivo estadual, bem como incentivar o surgimento de novos valores para o esporte nacional (CAPIBARIBRE<sup>1</sup>, 2019).

É perceptível a busca pelo desenvolvimento de novos talentos através dos jogos municipais, seguindo uma linha tradicional por meio da pirâmide citada por Bracht (1992), a qual visa esse formato como base para o descobrimento de novos talentos para o esporte de alto rendimento.

Seguindo a análise do regulamento o mesmo explicita quais são os objetivos que se deseja alcançar através da sua prática:

Art. – 3º - Os JEMSCC 2019 têm por objetivos:

- a) Incentivar a prática desportiva como um direito social básico, imprescindível para a formação e exercício da cidadania do educando;
- b) Desenvolver o intercâmbio sócio-esportivo-cultural entre as escolas do nosso município;
- c) Ampliar o acesso dos alunos à prática desportiva. (CAPIBARIBRE<sup>1</sup>, 2019).

É interessante avaliar que nesse artigo os JEMSCC (2019), já busca uma atuação mais pedagógica e consciente, próxima do que a construção dos Jogos Interclasses buscou desenvolver, assim percebeu-se que esse projeto poderia ser uma forma de estimar o que havia sido construído no ambiente educacional.

Conferir como os educandos se portariam em frente a uma competição municipal, a qual não somente um grupo social restrito participaria, mas sim, um grande quantitativo de grupos, cada um com suas especificidades e motivações. Os quais, em sua grande maioria advém das atitudes dos profissionais que estão influenciando quase que diariamente seus alunos-atletas.

A Escola Municipal Intermediária Maria José, neste momento, não continha em sua carga horaria aulas destinadas ao treinamento esportivo dos alunos-atletas, o que dificultou a construção de uma equipe consistente, porém o intuito do projeto nunca foi de desenvolver competidores, mas sim indivíduos dotados de valores e princípios.

Dessa maneira, foram inscritos um total de 70 (setenta) alunos-atletas nesta competição, divididos em dois times: Pré-mirim contendo 18 (dezoito) competidores em cada, 16 (dezesseis) alunos-atletas na categoria Mirim e 18 (dezoito) competidores no Infantil. Todos estavam inscritos na modalidade futebol, pois essa modalidade é a mais próxima de suas realidades, trazendo à tona o princípio do regionalismo.

Fotografia 4- Equipe infantil, utilizando a camisa do time São Matheus



Fonte: Acervo do autor.

Nesse momento o projeto dos jogos interclasse teve impacto diretamente em quais seriam os competidores que integrariam as equipes, já que em seu regulamento continha informações referindo-se à necessidade de estar com boas notas e o mínimo possível de infrações para participar das competições municipais.

Inúmeras críticas foram aplicadas a essa decisão, porém, ela foi tomada visando uma construção sistemática e espiralada, não se limitando aquele momento, pois ainda haveria práticas competitivas, oportunizando o educando a compreender que seus deveres carecem ser cumpridos ao mesmo tempo que seus direitos lhes são honrados, assim construindo uma sociedade consciente de suas obrigações.

Dessa maneira, muitos educandos ficaram de fora da competição, porém indo de descontento ao que se esperava, essa defasagem não reduziu a capacidade de competição das equipes, pelo contrário, o sentimento de pertencimento e o afloramento de dever cumprido tomou conta dos alunos-atletas, os quais relatavam estarem felizes por terem conquistado o seu direito de estar no time.

Essa atitude também refletiu em quais seriam os alunos-atletas participantes da competição, pela primeira vez educandos que não apresentavam características físicas e prática de jogar na comunidade, estavam presentes representando sua escola, somente pela vontade de se sentirem “heróis”.

Fotografia 5- Equipe pré-mirim composta em sua maioria por alunos que nunca participaram dos JEMSCC



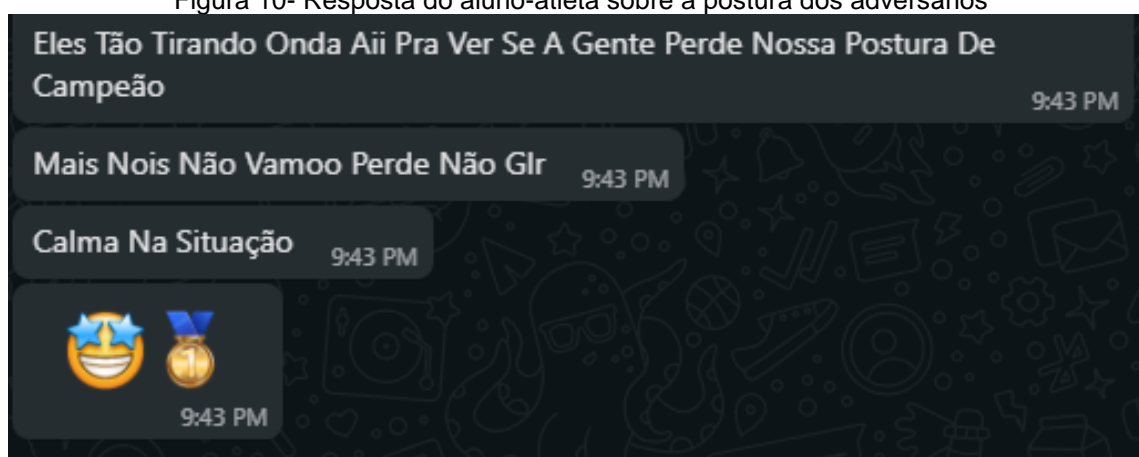
Fonte: Acervo do autor.

Obtivemos algumas vitórias e derrotas na competição, e com isso uma atitude antiesportiva de uma outra equipe ocorreu, iniciou-se a circulação de um vídeo denegrindo a imagem dos atletas da Escola Intermediária Maria José, nesse momento emergiram todos os valores e princípios já citados em texto.

Ao invés de discursos de ódio, revidação ou outras atitudes que pudessem ser compreensíveis no momento da angústia, emergiram palavras de apoio, por meio dos mais experientes (alunos-atletas do infantil) e também do gestor da escola, pedindo para que os demais não tomassem aquelas provocações para si, que em toda competição iria haver a vitória e a derrota.

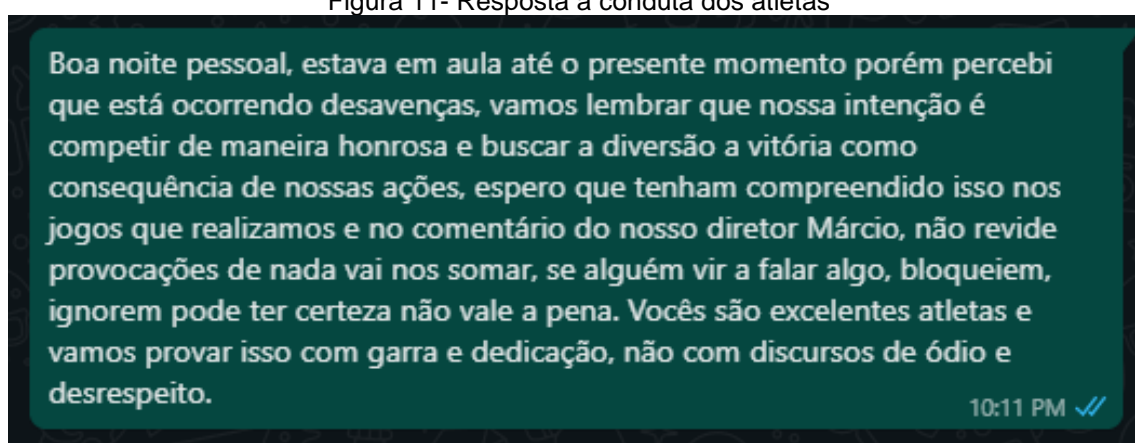
Essa discussão perpetuou por toda uma manhã no grupo de Whatzapp desenvolvido para tratar de assuntos relacionados a competição, entretanto, o resultado final de todo esse atrito foi de que a construção de indivíduos mais conscientes e críticos estava ocorrendo de maneira eficaz.

Figura 10- Resposta do aluno-atleta sobre a postura dos adversários



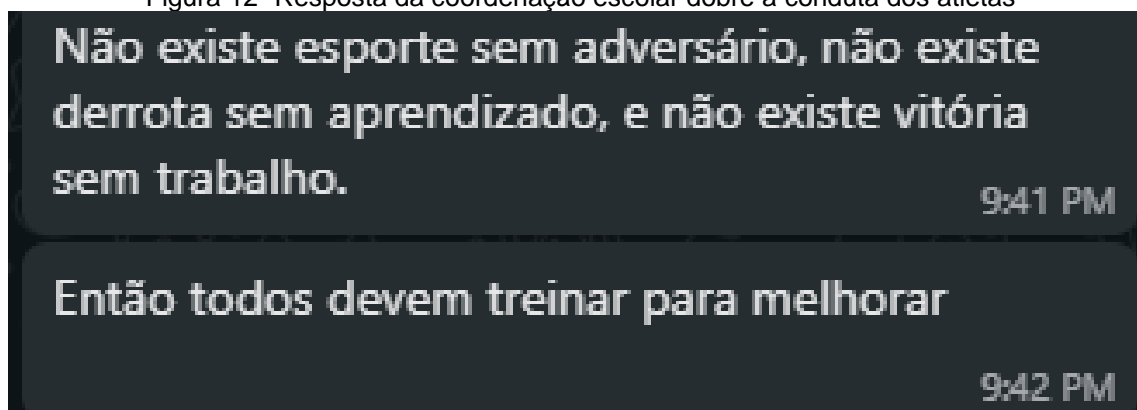
Fonte: (MELO, 2019)

Figura 11- Resposta a conduta dos atletas



Fonte: (OLIVEIRA, 2019)

Figura 12- Resposta da coordenação escolar sobre a conduta dos atletas



Fonte: (SILVA, 2019)

Essas atitudes e conversações demonstraram o nível de maturidade atingido por meio das atividades já realizadas no ambiente educacional, atitudes que estavam presentes dos educandos a gestão pedagógica. Todos buscavam o desenvolvimento do ser social, dos princípios e valores, não de indivíduos competitivos.

Após todo esse ocorrido o professor responsável pela equipe (o qual não teve nenhum envolvimento nessas atitudes) veio a público pedindo desculpas e informando que a equipe a qual ele era responsável não iria participar das demais competições do ano. Atitude admirável esta, que construiu em seus educandos o entendimento de que suas ações não foram corretas e deveriam ser corrigidas.

É necessário também relatar sobre outra atitude curiosa ocorrida dentro da competição incluindo os alunos-atletas da Escola Maria José. Em um dos jogos da categoria mirim, o time adversário não tinha o quantitativo mínimo de competidores para realizar a partida, assim os alunos em acordo optaram por lançar a seguinte proposta: poderiam emprestar jogadores do seu time para que a partida acontecesse, entretanto deixaram ciente de que era uma partida a qual não impactasse na pontuação do torneio, pois se isso ocorresse não haveria como os jogadores emprestados atuarem de maneira condizente para com a competitividade.

Os alunos-atletas da outra equipe aceitaram. Caso optassem pela não participação, o jogo seria dado como *W.O.* (considerado como vitória fácil, quando o time adversário não participa da competição), dessa maneira, nenhum competidor teria a possibilidade de jogar, perdendo sua viagem e a oportunidade de se divertir.

Fotografia 6- Alunos-atletas que se dispuseram a jogar no time adversário



Fonte: Acervo do autor.

Dessa maneira, ficou perceptível que a construção do projeto estava indo no viés desejado, a busca não era única e exclusivamente pela vitória, mas sim pela obtenção do verdadeiro significado do jogo, a diversão.

Fotografia 7- Momento de descontração entre os alunos-atletas



Fonte: Acervo do autor.

Assim, encerrou-se a competição municipal, com diversão, brincadeiras e descontração, demonstrando os resultados que ansiou-se conseguir. Entretanto, o

projeto não havia se encerrado, iniciando-se uma terceira etapa: O Festival de Jogos da Cultura Corporal.

## 2.5 O FESTIVAL DE JOGOS DA CULTURA CORPORAL COMO FERRAMENTA SOCIALIZANTE: EM BUSCA DA TOTALIDADE

Percebeu-se no decorrer de todo o processo inúmeros alunos que tiveram a oportunidade de participar efetivamente das atividades propostas, entretanto houve um quantitativo significativo que não estava interagindo diretamente nas competições (dentro de quadra ou campo). Assim, surgiu a necessidade de desenvolver uma atividade que todos estivessem participando efetivamente. Essa inquietação também tem relação a questões pessoais do pesquisador.

É necessário expor uma relação contundente do pesquisar com a Educação Física escolar a qual perpetuou por toda a educação básica, somente sendo confrontada ao adentrar no ensino superior, relação essa que trazia inúmeras angústias por nunca surgir a oportunidade de participar das competições escolares, as quais se limitavam a campeonatos que ocorriam anualmente.

Limitando-se a uma competição de futsal, sendo que a disciplina Educação Física nesse momento ainda era aplicada no contra turno impossibilitando todos aqueles que não residissem próximo à escola de participar de sua prática corporal. Também eram exclusas meninas e todos que não tivessem características físicas ideais para realização da prática, uma visão totalmente tradicional, aplicando-se diretamente conceitos perversos do esporte de alto rendimento dentro do ambiente escolar.

Após essa reflexão percebeu-se que era necessário desenvolver algo que estivesse ao alcance de todos os educandos, independentemente de sua condição física, financeira ou social.

Dessa forma, em conjunto novamente com a coordenação e utilizando-se da experiência já adquirida ao participar de uma pesquisa de mestrado em outra ocasião (participação essa que influenciou na construção desse projeto como um todo, posso afirmar que essa etapa do projeto é fruto direto desta pesquisa), surgiu a proposta do Festival de Jogos da Cultura Corporal (FJCC), que desempenhou a possibilidade de todos os educandos vivenciarem coletivamente e individualmente

as diferentes manifestações da cultura dos jogos populares, de salão, esportivos e adaptados.

Inicialmente a proposta foi exposta aos líderes de cada sala, que de imediato a aceitaram. Assim foi dado início ao projeto que nesse momento foi apresentado como uma atividade competitiva, e seu resultado iria influenciar na pontuação geral das turmas, porém o que eles não sabiam é que esta informação estava sendo repassada para gerar uma reflexão mais à frente.

Então foi acordado que seria necessário a presença de todos os líderes para que uma atividade piloto fosse realizada antes do festival, pois cada líder seria responsável por repassar essas informações para sua turma.

Essa etapa do projeto teve como base as dimensões do conhecimento presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as quais podem ser divididas da seguinte maneira;

**Experimentação:** refere-se à dimensão do conhecimento que se origina pela vivência das práticas corporais, pelo envolvimento corporal na realização das mesmas.

**Uso e apropriação:** refere-se ao conhecimento que possibilita ao estudante ter condições de realizar de forma autônoma uma determinada prática corporal. [...] Diz respeito àquele rol de conhecimentos que viabilizam a prática efetiva das manifestações da cultura corporal de movimento não só durante as aulas, como também para além delas.

**Fruição:** implica a apreciação estética das experiências sensíveis geradas pelas vivências corporais [...]. Essa dimensão está vinculada com a apropriação de um conjunto de conhecimentos que permita ao estudante desfrutar da realização de uma determinada prática corporal [...].

**Reflexão sobre a ação:** refere-se aos conhecimentos originados na observação e na análise das próprias vivências corporais e daquelas realizadas por outros. [...] Trata-se de um ato intencional, orientado a formular e empregar estratégias de observação e análise para: (a) resolver desafios peculiares à prática realizada; (b) apreender novas modalidades; e (c) adequar as práticas aos interesses e às possibilidades próprios e aos das pessoas com quem compartilha a sua realização.

**Construção de valores:** vincula-se aos conhecimentos originados em discussões e vivências no contexto da tematização das práticas corporais, que possibilitam a aprendizagem de valores e normas voltadas ao exercício da cidadania em prol de uma sociedade democrática.

**Análise:** está associada aos conceitos necessários para entender as características e o funcionamento das práticas corporais (saber sobre).

**Compreensão:** está também associada ao conhecimento conceitual, mas, diferentemente da dimensão anterior, refere-se ao

esclarecimento do processo de inserção das práticas corporais no contexto sociocultural, reunindo saberes que possibilitam compreender o lugar das práticas corporais no mundo.

**Protagonismo comunitário:** refere-se às atitudes/ações e conhecimentos necessários para os estudantes participarem de forma confiante e autoral em decisões e ações orientadas a democratizar o acesso das pessoas às práticas corporais, tomando como referência valores favoráveis à convivência social (BRASIL, 2017, p. 220-222).

A todo momento essas dimensões estavam sistematicamente presentes no decorrer das atividades, assim o primeiro momento ocorreu buscando desenvolver as dimensões da **análise e compreensão** (BRASIL, 2017).

Neste momento os líderes elegeram quais atividades estariam presentes no festival, levando em conta que todas essas atividades são de conhecimento popular, estando presente nas aulas de Educação Física. Assim permitindo que todos os educandos já tivessem um conhecimento prévio de sua prática.

Fotografia 8- Líderes reunidos para a aplicação das atividades piloto



Fonte: acervo do autor.

Foram escolhidas um total de 08 atividades (QUEIMADA CONE; VOLEIBOL SENTADO; BOLA A TORRE; VOLEIBOL; MINI FUTEBOL; BARRA BANDEIRA; ATLETISMO E JOGOS DE SALÃO) as quais foram primeiramente praticadas com os líderes para que despertassem a **fruição, o uso e apropriação** (BRASIL, 2017), de tais atividades, permitindo aos educandos socializar informações com os demais colegas, sem a presença a todo momento do professor pesquisador.

Passado uma semana, é chegado o momento da aplicação do FJCC, o qual buscou através do Organizador Curricular de Pernambuco desenvolver pelo meio da unidade temática Brincadeiras e Jogos as habilidades:

Quadro 3- Habilidades desenvolvidas por meio das brincadeiras e jogos

**(EF67EF01PE)** Vivenciar individual e coletivamente jogos (esportivos, cooperativos e teatrais), diversos, respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários, valorizando a relevância do trabalho em equipe e o respeito às diferenças e desempenhos individuais em função da sistematização dos conceitos de vitória e derrota como consequências e partes do jogo (p. 271).

**(EF67EF01PE)** Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos (de salão e eletrônicos) diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários (p. 272).

**(EF89EFXPE)** Vivenciar, com ênfase no caráter inclusivo, diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando as diferenças individuais (p. 274).

**(EF89EFWPE)** Vivenciar de forma lúdica os jogos esportivos possíveis de serem realizados na escola e fora dela, adaptando as regras e número de participantes às práticas esportivas oficiais, respeitando e valorizando o outro (p. 276).

Fonte: Dados extraídos do Currículo de Pernambuco: ensino fundamental (PERNAMBUCO, 2019, p. 271- 276).

Todas as atividades tiveram como base para seu desenvolvimento as habilidades citadas, de maneira sistemática e espiralada, respeitando a capacidade de compreensão de cada discente.

Na execução do FJCC contou-se com a presença em média de 220 alunos, os quais foram divididos por um percurso que envolvia ambientes externos e internos.

Fotografia 9- Execução do FJCC em sua totalidade



Fonte: Acervo do autor.

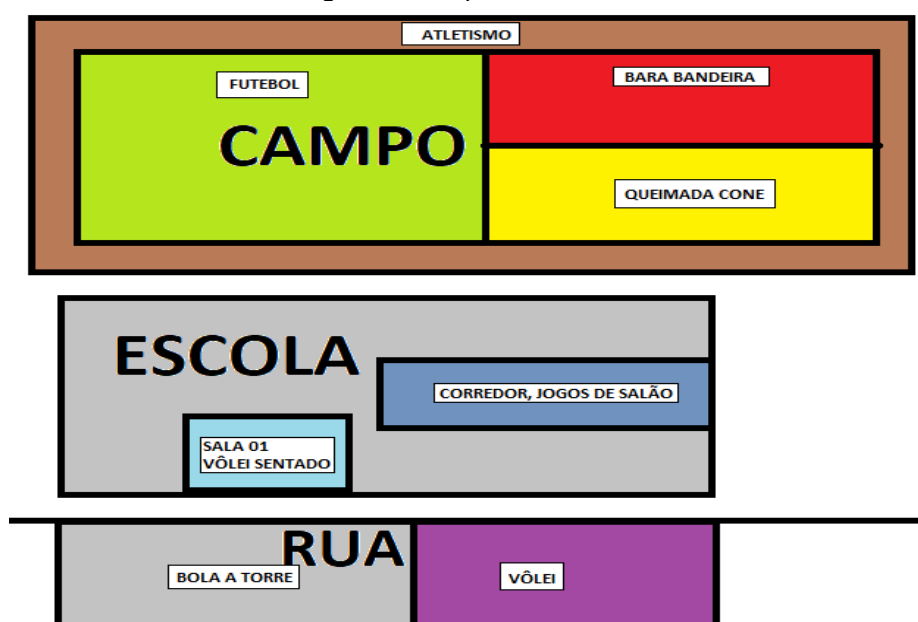
Também foi necessário para execução do projeto, uma equipe composta por: 09 monitores (alunos de uma outra escola que se dispuseram a contribuir na execução das atividades) os quais já participaram de outros festivais ampliando a socialização dos conhecimentos; todos os professores da escola estavam presentes auxiliando nos momentos solicitados; além do professor pesquisador, também se fizeram presentes no acompanhamento das atividades 02 professores de Educação Física, que direcionavam os rodízios e acompanhavam as atividades. Sem a presença dessa equipe, tornava-se difícil a execução de uma atividade dessa magnitude.

### 2.5.1 Execução das oficinas do Festival de Jogos da Cultura Corporal

É importante ressaltar a construção do rodízio, o qual buscou estruturar a atividade de maneira onde os educandos intercalassem entre ambientes externos e internos, porém houve limitações referente a estrutura da escola, a qual não possui quadra, auditório ou sala de jogos.

De tal modo, os jogos foram esquematizados em formato de oficinas, visto que os próprios estudantes organizaram sua estruturação. A distribuição dessas pode ser compreendida por meio do mapa:

Figura 13- Mapa das oficinas



Fonte: Elaborado pelo autor.

Todos os líderes estavam em posse de cópias, as quais demonstravam como as atividades deveriam acontecer, seus materiais eram compostos por: 01 mapa das oficinas, as regras de todas as oficinas, além de uma ficha contendo os horários e locais que os mesmos deveriam estar e qual modalidade iriam competir.

Figura 14- Exemplo da ficha de tarefa por equipe

EQUIPE: **6 ANO A** FEMININO

Horário	Ambiente	OFICINAS	Pontuação	Ações benéficas
13H 20	RUA	VÔLEI		
13h 45	RUA	BOLA A TORRE		
14H 10	SALA 1	VÔLEI-SENTADO		
14H 35	CAMPO	BARRA BANDEIRA		
15h	CAMPO	MINI-FUTEBOL		
15H 25	ESCOLA	LANCHE		
15h 45	CORREDOR	JOGOS DE SALÃO		
16H 10	CAMPO	ATLETISMO		
16H 35	CAMPO	QUEIMADA CONE		

**Observações:** A equipe deve seguir toda junta para os locais de atividade na hora programada.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Toda essa autonomia empregada aos educandos, baseia-se na dimensão do conhecimento **Protagonismo comunitário** (BRASIL, 2017), desenvolvendo sua confiança nas tomadas de decisões, dando a eles a oportunidade de interagirem de maneira democrática e crítica.

#### 2.5.1.1 Oficina queimada cone

A primeira atividade a ser discutida será a queimada cone que de acordo com Costa (2020), é uma modificação do jogo original queimada, utilizada para que o educando reflita sobre a “cultura popular, as possibilidades de variação de um jogo, divisão do trabalho e controle do jogo, direitos e deveres dos participantes, tomada de decisão e planejamento estratégico, conceitos de vitória e derrota, regras e suas características” (COSTA, 2020, p. 96). Sua organização pode ser compreendida por meio do quadro 04 (quatro):

Quadro 4- Sistematização da oficina queimada cone no FJCC

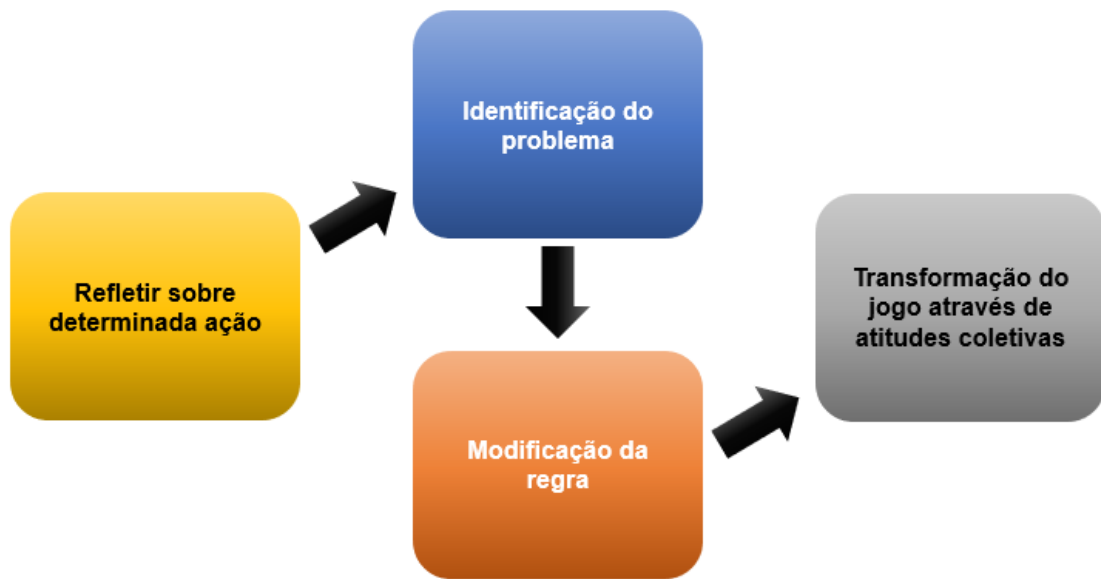
<b>TIPO DE JOGO:</b>	<b>JOGO POPULAR</b>
<b>OBJETIVO DO JOGO:</b>	Derrubar as garrafas da equipe adversária; Defender suas garrafas.
<b>OS INSTRUMENTOS DO JOGO:</b>	6 Bolas pequenas; 50 garrafas pet de 2 litros (com água até sua metade).
<b>A ÁREA DO JOGO:</b>	Será utilizada a área marcada, sendo que a parte de fora pertence à equipe adversária (cemitério).
<b>DURAÇÃO DA PARTIDA:</b>	A partida será considerada encerrada quando todas as garrafas de uma das equipes forem derrubadas. Ou completar o tempo do rodízio dos jogos.
<b>COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES:</b>	As equipes serão formadas por até 30 pessoas, onde: 25 pessoas iniciarão na área de defesa (área de defesa); 5 pessoas iniciarão queimados (cemitério).
<b>DESCRIÇÃO:</b>	Como jogar.
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1- Defenda as garrafas dentro dos arcos;</li> <li>2- Para saída inicial, três bolas serão distribuídas para cada equipe;</li> <li>3- As garrafas devem ser distribuídas dentro dos círculos desenhados no chão;</li> <li>4- Não é permitido permanecer com os pés ou mãos dentro do círculo/arco no chão;</li> <li>5- Será considerado queimado: <ul style="list-style-type: none"> <li>- O participante que sair da área de defesa;</li> <li>- Permanecer com mais de 2 apoios no solo;</li> <li>- O participante que tiver sua garrafa derrubada, seja por adversário ou companheiro;</li> </ul> </li> <li>6- O participante queimado deve ir para o cemitério da sua equipe, deixando as bolas no espaço onde estava;</li> <li>7- O participante que estiver no cemitério e conseguir derrubar a garrafa do adversário, não poderá voltar a sua área de defesa, devendo permanecer no cemitério;</li> <li>8- As bolas só poderão ser pegadas pelos jogadores da área, exemplo: se a bola está o cemitério de uma equipe (apenas os jogadores queimados da respectiva equipe poderá pegar a bola);</li> <li>9- Não é permitido a nenhum participante permanecer com a bola por mais de 5 segundos.</li> </ol>
<b>EPISÓDIOS IRREGULARES</b>	Os episódios irregulares serão resolvidos por argumentação dos próprios jogadores em conjunto com sua equipe e monitor da atividade.

Fonte: baseado no estudo de Costa (2020).

A oficina estava ocorrendo de maneira tranquila, até o momento que os lançamentos da bola de uma das equipes do 9º ano, começaram a se tornar demasiadamente agressivos. Os próprios educandos ao perceber essa atitude realizaram uma **reflexão sobre a ação** (BRASIL, 2017), alterando uma de suas regras.

Coube aos próprios educandos, identificar a necessidade da resolução de suas problemáticas, de compreender a necessidade da cooperação sobrepondo a competição.

Figura 15- Reflexão sobre ação e autonomia desenvolvida



Fonte: elaborado pelo autor.

Alteração que se tratou da forma de lançar a bola, que não mais poderia ser realizada por meio de lançamentos por cima do ombro (jogada semelhante ao passe/arremesso por cima do ombro existente no handebol) quando se objetivava derrubar a garrafa do adversário.

Fotografia 10- Prática da oficina queimada cone (equipe masculina)



Fonte: acervo do autor.

Neste momento sua execução passou a assemelhar-se ao arremesso da bola de boliche, obrigando a bola a permanecer em altura baixa, diminuindo a possibilidade de acidentes.

### 2.5.1.2 Oficina jogos de salão

Entre os jogos de salão estavam presentes a dama e o dominó, esses foram escolhidos por serem de fácil compreensão e comumente praticados pelos participantes na hora do intervalo, em especial o dominó. Porém, essas práticas são repletas de confusões e trapaças, onde-se define o melhor jogador não por sua capacidade de raciocínio, mas por sua capacidade de “roubar” sem ser detectado, o que eles chamam de “gato por lebre”.

Desta maneira já era sabido que esse comportamento poderia ocorrer, então foi necessário destinar dois monitores, não com a intenção de coibir o ato, mas de averiguar se o mesmo ocorreria, implicando diretamente na **Construção de valores** (BRASIL, 2017), e, se após todo esse percurso suas atitudes sofreriam alguma modificação.

Ao contrário do que esperávamos, nenhuma reclamação de atitudes desonrosas fora levantada, para ser mais específico essa foi a atividade mais tranquila de todo o evento. A todo momento os educandos revezaram as equipes, não se limitando a passar todo o jogo com uma única dupla.

Fotografia 11- Prática da oficina dos jogos de salão (equipe masculina)



Fonte: acervo do autor.

Até os professores sentiram-se instigados a participarem da atividade (professora de verde, lado direito da fotografia); sendo sistematizada da seguinte maneira:

Quadro 5- Sistematização da oficina jogos de salão no FJCC (regras do dominó)

<b>TIPO DE JOGO:</b>	<b>JOGO DE SALÃO</b>
<b>OBJETIVO DO JOGO:</b>	Jogar todas as peças que tem em mão.
<b>OS INSTRUMENTOS DO JOGO:</b>	1 jogo de dominó.
<b>A ÁREA DO JOGO:</b>	Superfície da mesa.
<b>DURAÇÃO DA PARTIDA:</b>	A partida será finalizada quando uma das equipes somar 6 pontos ou completar o tempo do rodízio entre os jogos.
<b>COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES:</b>	Cada equipe criará duplas de acordo com a necessidade que for encontrada no momento do jogo.
<b>DESCRIÇÃO:</b>	Como jogar.
	<p>1- Mexer as peças do jogo e cada participante deverá pegar suas peças (seis peças no dominó tradicional);</p> <p>2- A saída inicial será com quem tiver a carroça maior, e nos demais reinícios com a equipe que venceu a partida anterior;</p> <p>3- Cada vez que um participante conseguir jogar todas as peças a ele designadas, a equipe soma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Um ponto, se for uma peça qualquer e se encaixar em apenas uma cabeça do jogo;</li> <li>- Dois pontos, se a última peça jogada for uma carroça;</li> <li>- Três pontos, se a última peça jogada se encaixar, nas duas cabeças (lá e lô);</li> <li>- Quatro pontos, se a última peça jogada se encaixar, nas duas cabeças (lá e lô), sendo está peça uma carroça (quadrada);</li> </ul> <p>4- Caso a partida feche será considerada como critério de desempate o menor número de pontos, permanecendo o empate, a partida seguinte valerá o dobro;</p> <p>5- Não é permitido:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Os participantes trocarem informações sobre o jogo;</li> <li>- Pegar ou olhar as peças que sobraram da divisão.</li> </ul>
<b>EPISÓDIOS IRREGULARES</b>	Os episódios irregulares serão resolvidos por argumentação dos próprios jogadores em conjunto com sua equipe e monitor da atividade.

Fonte: baseado no estudo de Costa (2020).

Quadro 6- Sistematização da oficina jogos de salão no FJCC (regras da dama)

<b>TIPO DE JOGO:</b>	<b>JOGO DE SALÃO</b>
<b>OBJETIVO DO JOGO:</b>	Imobilizar ou capturar todas as peças do adversário.
<b>OS INSTRUMENTOS DO JOGO:</b>	1 jogo de dama.
<b>A ÁREA DO JOGO:</b>	Superfície da mesa.
<b>DURAÇÃO DA PARTIDA:</b>	A partida será considerada encerrada após 2 vitórias consecutivas de determinado jogador ou quando completar o tempo do rodízio dos jogos.
<b>COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES:</b>	1 vs 1.
<b>DESCRIÇÃO:</b>	Como jogar.
	<p>1. O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas;</p> <p>2. A pedra anda somente para frente, uma casa de cada vez;</p> <p>3. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro, ela é promovida à dama;</p> <p>4. Ela anda para frente e para trás, quantas casas quiser;</p> <p>5. A dama não pode saltar uma peça da mesma cor, ou duas peças juntas;</p> <p>6. A captura é obrigatória, não existe "sopro" (nome dado quando não é visto a oportunidade de captura);</p> <p>7. A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças;</p> <p>8. É obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças (lei da maioria); entretanto se tiver a opção de captura de somente uma pedra ou uma dama, deve-se captura a dama (lei do valor).</p>
<b>EPISÓDIOS IRREGULARES</b>	Os episódios irregulares serão resolvidos por argumentação dos próprios jogadores em conjunto com sua equipe e monitor da atividade.

Fonte: baseado no estudo de Costa (2020).

As atividades ocorreram simultaneamente, permitindo ao educando mudar de jogo assim que finalizasse a partida.

### 2.5.1.3 Oficina Mini futebol

Podemos afirmar que essa é a oficina mais aguardada do projeto, por questões já explanadas. Essa expectativa não estava restrita somente aos alunos, era compartilhada também pelo professor pesquisador, pois seria o ambiente propício para verificar como os valores e princípios já construídos se manifestariam na competição.

Quadro 7- Sistematização da oficina mini futebol no FJCC

<b>TIPO DE JOGO:</b>	<b>JOGO ESPORTIVO DE INVASÃO</b>
<b>OBJETIVO DO JOGO:</b>	Fazer gol no time adversário.
<b>OS INSTRUMENTOS DO JOGO:</b>	1 bola específica; 2 traves adaptadas.
<b>A ÁREA DO JOGO:</b>	Metade do campo.
<b>DURAÇÃO DA PARTIDA:</b>	A partida será composta por 2 tempo de 10 min.
<b>COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES:</b>	As equipes serão compostas pelo quantitativo de jogadores disponível no momento da prova.
<b>DESCRIÇÃO:</b>	Como se joga.
1.	Não deixe que a bola lançada pelo adversário entre na sua meta (gol);
2.	Lance a bola na meta (gol) adversário sem que um adversário possa pegá-la;
3.	A saída inicial será definida por sorteio;
4.	Não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém;
5.	Não é permitido:
-	Tocar a bola com as mãos, exceto o goleiro na sua área;
-	Sair da área demarcada;
-	Chutar a bola intencionalmente no corpo dos adversários.
<b>EPISÓDIOS IRREGULARES</b>	Os episódios irregulares serão resolvidos por argumentação dos próprios jogadores em conjunto com sua equipe e monitor da atividade.

Fonte: baseado no estudo de Costa (2020).

Além disso, era o momento da **experimentação** (BRASIL, 2017), por parte das meninas, que até o presente momento não tinham praticado o futebol em formato competitivo na escola.

Fotografia 12- Prática da oficina mini futebol (equipe feminina)



Fonte: acervo do autor.

Os meninos por outro lado já haviam pensado até mesmo na construção dos times titulares e reservas, entretanto era necessário que todos estivessem participando ao mesmo tempo (não existindo limite de jogadores), cabendo a eles desenvolver maneiras de balancear o jogo, novamente surge o valor do companheirismo, distribuindo igualmente os jogadores, para que dessa forma o jogo atendesse sua expectativa competitiva.

Fotografia 13- Prática da oficina mini futebol (equipe masculina)



Fonte: acervo do autor.

A competição ocorreu de forma tranquila, onde foi possível observar uma evolução dos aspectos cooperativos e competitivos de ambos os gêneros, ficando evidente que a ressignificação dos princípios e valores estavam ocorrendo em todas as oficinas.

### 2.5.1.4 Oficina bola a torre e vôlei sentado

Essas duas modalidades de atividades ocorreram na parte frontal da escola. As duas tiveram em comum a dificuldade de executar sua prática, seja por falta de materiais ou por dificuldade na execução de suas técnicas. Então, foi decidido que era necessário realizar modificações consideráveis em ambas atividades para que sua prática fosse motivante, visto que pode ser frustrante querer praticar algo e não conseguir.

Nesse momento foram aplicadas algumas dimensões do conhecimento, cabendo aos alunos no momento da construção dessas oficinas, desenvolverem soluções para que a prática pudesse ocorrer de maneira instigante e prazerosa.

Foi implantado, ao invés do basquete (com regras semelhantes ao de alto rendimento) a atividade bola a torre, que esteve presente no decorrer das aulas de Educação Física, sendo praticada com a seguinte estrutura:

Quadro 8- Sistematização da oficina bola a torre no FJCC

<b>TIPO DE JOGO:</b>	<b>JOGO ESPORTIVO DE INVASÃO</b>
<b>OBJETIVO DO JOGO:</b>	Fazer a bola entrar no balde.
<b>OS INSTRUMENTOS DO JOGO:</b>	1 bola; 2 baldes.
<b>A ÁREA DO JOGO:</b>	Rua principal em frente à escola.
<b>DURAÇÃO DA PARTIDA:</b>	A partida será considerada encerrada após 2 tempos de 10 minutos.
<b>COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES:</b>	As equipes serão compostas pelo quantitativo de jogadores disponível no momento da prova.
<b>DESCRIÇÃO:</b>	Como se joga.
1. 2. 3. 4. 5.	<p>Não deixe que o adversário lance a bola na sua cesta (balde);</p> <p>Lance a bola na cesta do seu adversário;</p> <p>A saída inicial será dada por bola ao alto;</p> <p>Não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém;</p> <p>Não é permitido:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tomar a bola da mão do adversário;</li> <li>- Correr quando estiver com a bola nas mãos;</li> <li>- Sair da área demarcada;</li> <li>- Arremessar a bola no corpo dos adversários;</li> <li>- Segurar a bola por mais de 5 segundos.</li> </ul>
<b>EPISÓDIOS IRREGULARES</b>	Os episódios irregulares serão resolvidos por argumentação dos próprios jogadores em conjunto com suas equipes e monitor da atividade.

Fonte: baseado no estudo de Costa (2020).

Fotografia 14- Cesta humana oficina bola a torre (equipe masculina)



Fonte: acervo do autor.

Essa atividade se caracteriza por implantar uma cesta móvel (balde) no jogo, permitindo que o educando movimente a cesta para capturar a bola lançada por sua equipe. Após essa ação, quem realizou o ponto, troca de lugar com quem estava na torre/cesta; também foi necessário implantar a regra dos 5 segundos, pois os jogadores passavam muito tempo procurando uma jogada limpa, o que atrapalhava a dinâmica do jogo.

Com a cesta sendo móvel, ocorreu um novo problema, os lançamentos longos, o que não permitia que todos tivessem contato a bola. Então, foi proposto por uma das competidoras que era necessário a bola passar por todos da equipe para que a cesta tivesse validade, dessa forma todos iriam participar efetivamente da atividade.

Fotografia 15- Prática da oficina bola a torre (equipe feminina)



Fonte: acervo do autor.

Ao fundo da imagem é possível visualizar a prática da atividade de vôlei, a qual adotou a seguinte estruturação:

Quadro 9- Sistematização da oficina voleibol no FJCC

<b>TIPO DE JOGO:</b>	<b>JOGO ESPORTIVO DE REDE/PAREDE</b>
<b>OBJETIVO DO JOGO:</b>	Fazer a bola cair na quadra adversária.
<b>OS INSTRUMENTOS DO JOGO:</b>	1 bola gigante, 1 bola de vôlei, rede, fita de demarcação.
<b>A ÁREA DO JOGO:</b>	Rua principal frente à escola.
<b>DURAÇÃO DA PARTIDA:</b>	A partida será considerada encerrada após 2 tempos de 10 minutos.
<b>COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES:</b>	As equipes serão compostas pelo quantitativo de jogadores disponível no momento da prova.
<b>DESCRIÇÃO:</b>	Como se joga.
1. 2. 3.	<p>Não deixe que a bola lançada pelo adversário caia na sua quadra de defesa;</p> <p>Lance a bola dentro da área de defesa da equipe adversário por cima da rede;</p> <p>Não é permitido:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lançar a bola por baixo da rede ou fora da área de jogo;</li> <li>- Segurar a bola;</li> <li>- Conduzir (espalmar a bola com as duas mãos abertas);</li> <li>- Invadir a área de defesa da equipe adversária;</li> <li>- Bater na rede;</li> <li>- Sacar de dentro da área;</li> <li>- Dar 3 toques consecutivos pelo mesmo jogador.</li> </ul>
<b>EPISÓDIOS IRREGULARES</b>	Os episódios irregulares serão resolvidos por argumentação dos próprios jogadores em conjunto com suas equipes e monitor da atividade.

Fonte: baseado no estudo de Costa (2020).

Houve necessidade de modificações em sua prática, uma delas foi a necessidade de utilizar uma bola maior, logo que se iniciou a competição a bola de plástico estourou, sendo necessário que as equipes presentes encontrassem uma forma de dar continuidade ao jogo.

Fotografia 16- Prática da oficina vôlei (equipe feminina)



Fonte: acervo do autor.

Fotografia 17- Prática da oficina vôlei (equipe masculina)



Fonte: acervo do autor.

As propostas foram surgindo e algumas sendo adotadas: a retirada da obrigatoriedade de passes máximos de um mesmo time, pois a bola sendo menor era mais difícil controlar; outra modificação foi a forma de saque, o qual poderia ser feito até mesmo do meio da quadra do seu time; também ocorreu a implantação de um sistema que não era necessário a devolução da bola em caso de ponto, agilizando ainda mais a volta da bola ao jogo.

Essas ações visam não desenvolver uma competição acirrada, mas um jogo interessante e atrativo para os educandos.

#### *2.5.1.5 Oficina barra bandeira*

A atividade barra bandeira tem em sua essência a necessidade da cooperação entre os membros de sua equipe, a mesma foi estruturada da seguinte forma:

Quadro 10- Sistematização da oficina barra bandeira no FJCC

<b>TIPO DE JOGO:</b>	<b>JOGO POPULAR DE INVASÃO</b>
<b>OBJETIVO DO JOGO:</b>	Capturar a bandeira do adversário sem ser congelado, e retornar com a bandeira em segurança para seu campo.
<b>OS INSTRUMENTOS DO JOGO:</b>	2 bandeiras, cordas para marcação.
<b>A ÁREA DO JOGO:</b>	Será utilizada a área demarcada.
<b>DURAÇÃO DA PARTIDA:</b>	A partida será finalizada quando uma equipe conseguir capturar a bandeira do adversário; disputa em melhor de 3.
<b>COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES:</b>	As equipes serão compostas pelo quantitativo de jogadores disponível no momento da prova.
<b>DESCRIÇÃO:</b>	Como se joga.
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Não deixe que o adversário toque em você quando estiver no campo de ataque;</li> <li>2. Toque nos adversários que invadirem seu espaço de defesa;</li> <li>3. O educando só poderá voltar a competir quando alguém da sua equipe o resgatar, sendo que o aluno resgatado deve voltar ao seu campo de defesa;</li> <li>4. A saída inicial será definida por sorteio;</li> <li>5. Não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém;</li> <li>6. Não é permitido: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sair da área demarcada;</li> <li>• Chutar a bandeira e/ou arremessá-la.</li> </ul> </li> </ol> <p>Observação: sempre que um jogador for tocado quando estiver com a bandeira, deverá retorná-la ao seu ponto de início.</p>	
<b>EPISÓDIOS IRREGULARES</b>	Os episódios irregulares serão resolvidos por argumentação dos próprios jogadores em conjunto com suas equipes e monitor da atividade.

Fonte: baseado no estudo de Costa (2020).

A atividade barra bandeira se fez presente no projeto pela necessidade do educando encontrar inúmeras soluções para sua problemática, estratégias de defesa e ataque conforme configuração e desejos momentâneos, potencializando os processos de tomadas de decisões.

Fotografia 18- Prática da oficina barra bandeira (equipe feminina)



Fonte: acervo do autor.

Os debates de como deveria ser estruturado cada time, tomavam gradualmente proporções mais complexas, expondo novamente a capacidade de **Reflexão sobre a ação** (BRASIL, 2017), atribuindo significado e ressignificando ao ponto de criar novas formulações em busca de superar determinada adversidade.

### 2.5.1.6 Oficina vôlei sentado

Essa atividade foi escolhida com o propósito de permitir aos educandos uma aproximação com os esportes adaptados, também lhes permitindo ver a atividade com outra perspectiva, já que o vôlei “normal” se fez presente no festival. Sua estrutura foi construída da seguinte maneira:

Quadro 11- Sistematização da oficina vôlei sentado no FJCC

<b>TIPO DE JOGO:</b>	<b>JOGO ADAPTADO</b>
<b>OBJETIVO DO JOGO:</b>	Fazer a bola cair na quadra da equipe adversária.
<b>OS INSTRUMENTOS DO JOGO:</b>	1 bola grande e leve.
<b>A ÁREA DO JOGO:</b>	Será utilizada a área marcada por cadeiras/mesas, não podendo nenhum participante do jogo sair dessa área ou levantasse.
<b>DURAÇÃO DA PARTIDA:</b>	A partida será considerada encerrada quando uma equipe somar 25 pontos, considerando que deve ter dois pontos de vantagem para fechar o set, ou quando encerrar o tempo para o rodízio das atividades, neste caso, o placar momentâneo será considerado final. Ex.: se a equipe A estiver vencendo por 12 a 11, será declarada vencedora mesmo sem ter os dois pontos de vantagem.
<b>COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES:</b>	As equipes serão compostas pelo quantitativo de jogadores disponível no momento da prova.
<b>DESCRIÇÃO:</b>	Como se joga.
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Não deixe que a bola lançada pelo adversário caia na sua quadra de defesa;</li> <li>2. Lance a bola dentro da área de defesa da equipe adversário;</li> <li>3. A saída inicial será definida por sorteio;</li> <li>4. O saque deverá ser realizado do fundo da sala;</li> <li>5. Caso a bola bata nas cadeiras, paredes ou teto continua valendo;</li> <li>6. Não é permitido: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tocar na bola sem estar com o bumbum no chão;</li> <li>- Sair da sua área de defesa;</li> <li>- Segurar a bola;</li> <li>- Lançar a bola intencionalmente nas paredes afim de tirar vantagem.</li> </ul> </li> </ol>
<b>EPISÓDIOS IRREGULARES</b>	Os episódios irregulares serão resolvidos por argumentação dos próprios jogadores em conjunto com suas equipes e monitor da atividade.

Fonte: baseado no estudo de Costa (2020).

Toda a atividade ocorreu de maneira tranquila, mas se faz necessário frisar a importância do uso de uma bola de plástico para a atividade. Toda sua prática se fez

dentro de uma das salas, possuindo lâmpadas e outros objetos. Além de ser um ambiente pequeno, uma bola mais rígida pode gerar inúmeros acidentes ao tocar nessas superfícies ou nos educandos, chegando até mesmo a machucá-los.

Fotografia 19- Prática da oficina vôlei sentado (equipe feminina)



Fonte: acervo do autor.

No decorrer da atividade, foi perceptível que não era mais necessário a intromissão do monitor, os próprios discentes já estavam cientes de como o jogo deveria ser regido, aplicando a si e seus colegas as regras.

#### *2.5.1.7 Oficina atletismo*

A prova do atletismo visa proporcionar uma competição prazerosa, onde irá expor dois adversários um contra o outro, sem a permissão de toque, a qual foi estruturada da seguinte maneira:

Quadro 12- Sistematização da oficina atletismo no FJCC

<b>TIPO DE JOGO:</b>	<b>ATIVIDADE DE MARCA</b>
<b>OBJETIVO DO JOGO:</b>	Ultrapassar a linha de chegada antes do adversário.
<b>OS INSTRUMENTOS DO JOGO:</b>	Nenhum específico.
<b>A ÁREA DO JOGO:</b>	Área ao redor do campo.
<b>DURAÇÃO DA PARTIDA:</b>	A partida será considerada encerrada após todos os competidores correrem, ou ao toque do aviso sonoro.
<b>COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES:</b>	As equipes serão compostas por dois competidores de cada vez.
<b>DESCRIÇÃO:</b>	Como ocorre.
1. Não toque no adversário durante a corrida; 2. Tente cruzar a linha de chegada primeiro que seu adversário; 3. A saída inicial será definida por sinal sonoro; 4. Não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém; 5. Não é permitido: - Sair antes do sinal sonoro; - Atrapalhar o adversário.	
<b>EPISÓDIOS IRREGULARES</b>	Os episódios irregulares serão resolvidos por argumentação dos próprios jogadores em conjunto com suas equipes e monitor da atividade.

Fonte: baseado no estudo de Costa (2020).

A atividade foi executada através de uma corrida livre, quem completasse a volta no campo primeiro era o vencedor. Para que não ocorresse desperdício de tempo, ao perceber um distanciamento seguro entre a primeira equipe uma segunda equipe era autorizada.

A competição seria inicialmente de 100 metros, mas a pedido dos líderes foi decidido uma volta completa ao redor do campo, pois os mesmos identificaram que dessa maneira a atividade se tornaria mais desafiadora.

Fotografia 20- Prática da oficina atletismo (equipe masculina)



Fonte: acervo do autor.

Essa foi a competição que mais houve participação. Acreditamos que a vontade de competir os motivou, levando em conta que é a única prova que sua mensuração pode ser individual.

Isso ficou evidente quando ao final de todas as corridas e sobrando tempo, os competidores começaram a desafiar os próprios colegas de equipe, atitude que foi aceita e apoiada. Em seguida, ainda não satisfeitos começaram uma provocação dos meninos para com as meninas, resultando em uma disputa entre os gêneros.

Fotografia 21- Prática da oficina atletismo



Fonte: acervo do autor.

Nesse momento nos demos conta da proporção das etapas até então construídas. É perceptível na foto através da expressão de alegria (menina) e a despreocupação com a atividade (menino) que a busca não era mais pela competição, mas sim, pelo real motivo de se jogar, a diversão.

Não existindo mais divisão de gêneros, quem é superior a quem, a busca incessante pela vitória, os rostos aflitos e músculos tensos, tudo isso fora substituído por risos e despreocupação. Assim, tornou-se perceptível que o FJCC tinha cumprido seu papel pedagógico, o de ressignificar os princípios e valores dos educandos.

## 2.6 ENCERRAMENTO DO FESTIVAL DE JOGOS DA CULTURA CORPORAL

Não ocorreu uma atividade específica para realização do encerramento, pois uma boa parte dos educandos moram em locais distantes da escola, entretanto, esse momento era aguardado para a decisão de quem seria a turma vitoriosa.

Como programado os líderes foram chamados assim que encerrada a última oficina para se discutir sobre essa problemática, porém uma surpresa os aguardava, o festival não fora realizado através de uma perspectiva competitiva, isso de imediato causou espanto nos líderes que não estavam compreendendo direito o ocorrido.

Então o professor pesquisador em conjunto com os professores de educação física convidados, explanaram que o FJCC foi realizado para averiguar quais seriam seus comportamentos adotados pelos alunos quando expostos a uma competição.

Ao contrário do que era esperado, as atitudes dos educandos foram de compreensão, frases como: “agora é momento de comemorar e não de competir”; “ponto para todo mundo”; marcaram na memória, pois esperávamos uma discussão acalorada, após um dia de disputa não haver equipe vencedora.

Fotografia 22- Comemoração de encerramento



Fonte: acervo do autor.

Entretanto, essa é a grande questão, a competição aconteceu somente dentro das oficinas, isso foi compreensível ao verificar que eles não lembravam de seus placares, quais times ganharam ou perderam. No momento da competição o “mundo imaginário” se sobressaiu ao “mundo competitivo”, a necessidade de cooperar se tornou mais presente do que a vontade de competir.

## 2.7 A PARTICIPAÇÃO NA XIII OLIMPÍADA (COPA) ESA: EVIDENCIANDO A EVOLUÇÃO DOS EDUCANDOS

Essa Olimpíada a qual é mais comumente chamada de Copa é proporcionada anualmente pela Escola Santo Antônio (ESA) e se encontra na sua 13<sup>o</sup> edição no município de Santa Cruz do Capibaribe-PE, entretanto municípios convidados também se fazem presentes no evento.

Evidenciando que sua estruturação é condizente com seus objetivos;

- Art. 1 – A XIII Olimpíada ESA, no ano 2019, tem por finalidade;
- a) Intensificar a integração dos alunos de nossa escola com os alunos das demais escolas convidadas;
  - b) Difundir e desenvolver a prática das modalidades esportivas em nossa cidade;
  - c) Desenvolver o intercambio sócio – esportivo entre os participantes (ANTÔNIO, 2019).

Ao buscar a integração dos educandos através do esporte, desenvolvendo o intercâmbio social pelo meio das modalidades: “Voleibol / Vôlei de Areias / Futsal / Basquete / Futebol Society” (ANTÔNIO, 2019), com desenvolvimento de times nas categorias: Pré-mirim A (atletas de 8, 9 e 10 anos); Pré-mirim B (atletas de 11 a 12 anos); Mirim (atletas de 13 a 14 anos); Infantil (atletas de 15 a 17 anos) e Juvenil (atletas de 18 a 19 anos).

É importante frisar que essa é uma competição particular (necessário pagar uma taxa para participar), o que impossibilitou a inclusão de alguns educandos por motivos financeiros. Entretanto, isso não os impediu de torcer fervorosamente por seus colegas, estando presente em todos os jogos independente dos horários ou categoria que estivesse em quadra.

Fotografia 23- Torcidas na abertura da Copa ESA



Fonte: acervo do autor.

Ao total foram inscritas 03 equipes, 02 masculinas no Society (mirim e infantil) e 01 feminina no Futsal (infantil).

Ao iniciar as competições observou-se que o time infantil masculino tomou para si a responsabilidade de cuidar dos demais times, algo que nunca ocorreu de acordo com o auxiliar que esteve presente em edições anteriores.

Esse sentimento de pertencimento, de cuidado para com o outro era resultado direto de tudo o que foi produzido até o momento, os princípios e valores dos educandos estavam sobressaindo a sua necessidade vencer a qualquer custo.

Fotografia 24- Equipe masculina infantil



Fonte: acervo do autor.

Ficou evidente essa evolução ao não ser registrado nenhum cartão vermelho para a equipe da Escola Intermediária Maria José, como também no momento em que um dos adversários se machucou (ao se chocar com a barreira de contenção) e

os educandos de imediato lhe prestaram os primeiros socorros, utilizando de seus próprios materiais para a realização.

A necessidade de ganhar era evidente, mas não se sobressaiu a necessidade de competir honrosamente, em especial no caso das meninas que tiveram a oportunidade de participar pela primeira vez.

Fotografia 25- Equipe feminina infantil



Fonte: acervo do autor.

Time esse que não obteve a vitória, mas que em momento nenhum desistiu. A todo momento sendo apoiadas pelos meninos, ao ponto de emprestarem determinados materiais (caneleira, meião, faixa de capitã), para que as meninas se sentissem mais confiantes em sua atuação.

Ao término de toda a competição algumas vitórias e derrotas foram somadas ao histórico da escola, porém, o mais importante não estava descrito nas medalhas dos educandos, mas sim no sentimento de compreender que os jogos escolares foram idealizados para a diversão e não para uma competição exacerbada ou a construção de atletas de elite.

Estava explícito a evolução nas atitudes tomadas em todas as etapas, no novo comportamento de alguns discentes ao perceberem que fazem parte de uma única sociedade, onde suas atitudes moldam seu caráter e suas escolhas definem

até onde poderão chegar. Assim, percebendo que por meio do jogo é possível ressignificar os valores e princípios dentro do ambiente educacional, que irão refletir por toda sua construção como indivíduo dotado de sentimentos e necessidades.

### 3 O PERCURSO METODOLÓGICO

#### 3.1 TIPO DE PESQUISA

Considerando as necessidades do percurso investigativo, se fez necessário tomar uma abordagem qualitativa por se tratar de um objeto de estudo que infere diretamente na organização, no comportamento e no convívio social da escola.

Por consequência, optou-se pela pesquisa-ação, que tem como intencionalidade não somente compreender determinada situação, mas propor “ao conjunto de sujeitos envolvidos mudanças que levem a um aprimoramento das práticas analisadas” (SEVERINO, 2013, p. 120). Assim, podemos partir da concepção que:

A pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. (THIOLENT, 2011, p. 20).

Portanto, recorreu-se a esse tipo de pesquisa pela necessidade de ressignificar os valores e princípios dentro do ambiente competitivo promovido pela escola, os quais serão descritos na discussão desse trabalho.

#### 3.2 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Por se tratar de uma pesquisa que busca soluções e transformações qualitativas na comunidade escolar estudada, optamos por utilizar diferentes instrumentos de coletas de dados, onde cada um deles trouxe informações significativas e que contribuiram para a explicação nos diferentes momentos da pesquisa.

A observação participante esteve presente em todas as fases da pesquisa e foi fundamental para alcançar os objetivos delimitados. Isso porque, uma das características do objeto de estudo eram as aprendizagens da dimensão atitudinal (valores e princípios) que pode se utilizar desse instrumento como uma técnica onde o pesquisador participa dos acontecimentos enquanto o estuda (COLL, 2000).

Para tanto, se fez necessário conforme o autor supra citado, registrar essas observações em diário de campo do pesquisador. Este instrumento possibilitou o acompanhamento dos acontecimentos no decorrer do processo investigativo, visto que muito dos valores e princípios estudados aconteciam simultaneamente com outras manifestações da cultura corporal, fazendo-se necessário registrá-los para que dados relevantes não se perdessem no percurso investigativo.

Esses processos foram subsidiados por meio da fundamentação teórica que nortearam os desdobramentos necessários para a compreensão do objeto de estudo.

Por se tratar de uma pesquisa qualitativa, estudamos um grupo social onde precisávamos discutir coletivamente pontos de vista relacionados ao objeto de estudo. Para isso recorremos a estratégia de grupo focal que “além de ajudar na obtenção de perspectivas diferentes sobre uma mesma questão permite também a compreensão de ideias compartilhadas por pessoas no dia a dia e dos modos pelos quais os indivíduos são influenciados pelos outros.” (GATTI, 2005, p. 11).

A execução do grupo focal foi realizada por meio de aplicativo: google meet, com gravação de vídeo, seguindo um roteiro semiestruturado, (APÊNDICE A), conforme GATTI (2005), foi de caráter voluntário, respeitando os diferentes sujeitos: (professores, coordenadores, estudantes). Buscando assim, diferentes olhares sobre o tema em debate.

A amostra contou com 09 (nove) participantes, além do pesquisador/moderador. Destes foram categorizados em: professores (04 participantes); coordenadores (03 participantes) e estudantes (02 participantes).

Este procedimento foi realizado de forma remota devido ao distanciamento social relacionado ao controle da pandemia do COVID-19 no país.

### 3.3 SUJEITOS DA PESQUISA

Participaram da pesquisa toda a comunidade escolar do turno vespertino, visto que as ações realizadas fazem parte do cotidiano da escola. Entretanto, para análise do objeto de estudo se fez necessário delimitar uma amostra, para que fosse possível aprofundar a investigação.

Assim, os sujeitos da pesquisa foram selecionados por amostragem intencional, ou seja:

um pequeno número de pessoas que são escolhidas intencionalmente em função da relevância que elas apresentam em relação a um determinado assunto. Este princípio é sistematicamente aplicado no caso da pesquisa-ação. Pessoas ou grupos são escolhidos em função de sua representatividade social dentro da situação considerada. (THIOLLENT, 2011, p. 71).

Essa representatividade foi determinada pelo nível de participação e integração dos sujeitos durante as etapas competitivas no decorrer do ano, e respeitando os critérios de inclusão e exclusão, conforme delimitação metodológica.

Para garantir diferentes pontos de vista, fizeram parte da amostragem: 02 (dois) estudantes líderes (representantes das salas escolhidos democraticamente) por serem participantes ativos durante as competições; 04 (quatro) professores por presenciarem a exteriorização dos valores e princípios desenvolvidos a partir do ambiente competitivo criado intencionalmente para avaliação dos educandos; 03 (três) membros da gestão escolar por presenciarem cotidianamente as situações emergentes do objeto de estudo.

Como critério de inclusão consideramos: ser voluntário, ter sido representante ativo em alguma das etapas competitivas descritas neste processo investigativo (consideramos representante ativo aquele que estiveram presente nas etapas de planejamento e/ou execução), assinar o termo de consentimento livre esclarecido, e o termo de assentimento (para menos de dezoito anos). Os participantes que não se enquadraram nos termos acima descrito seriam excluídos, porém não houve perda amostral.

### 3.4 CAMPO DE PESQUISA

O lócus da pesquisa se concentrou na Escola Municipal Intermediária Maria José, localizada na Rua José Francisco de Moura, nº 96, distrito de Poço Fundo, no município de Santa Cruz do Capibaribe-PE, a qual funciona no período matutino (7h 30min. às 12h) ofertando do 1º ao 5º ano, no período vespertino (13h às 17h 30min.) do 6º ao 9º ano, já no período noturno (18h 40min. às 22h) funciona como anexo da Escola Estadual Doutor Adilson Bezerra Souza. O Planejamento Pedagógico, comumente ocorre aos sábados das 8h às 12h e das 13h às 17h.

A instituição tem como meta:

Formar cidadãos com compromisso, ética e corresponsabilidade social, ecológica e ambiental, bem como levar o aluno a crescer e se desenvolver nas diversas dimensões humanas. A escola tem como alvo a educação para a humanização, para a justiça, para a inclusão, para a cidadania, para o trabalho e para a família, procurando trabalhar em parceria com a comunidade escolar (CAPIBARIBE<sup>2</sup>, 2019).

Apresentando um quantitativo de 496 alunos no ano de 2019, distribuindo nos períodos: matutino 257 (duzentos e cinquenta e sete) que não participaram do projeto. E vespertino 239 (duzentos e trinta e nove), que participaram de ações relacionadas a pesquisa.

Em relação aos seus profissionais a escola conta com 21 professores, 11 administrativos (distribuídos desde a gestão até as atividades bibliotecárias e de organização) e 02 apoios (que são especialmente dedicados a atenção aos educandos com deficiência), sua estrutura física é dividida da seguinte maneira:

09 salas de aula, 01 secretaria, 01 sala para almoxarifado (sala adaptada), 01 dispensa, 01 cozinha, 02 sanitários femininos para alunos, 02 sanitários masculinos para alunos, 01 sanitário para professor com 01 chuveiro, pátio interno coberto e pátio externo descoberto, 01 sala de recursos que atende a alunos com necessidades especiais e com dificuldades de aprendizagem (CAPIBARIBE<sup>2</sup>, 2019).

Todavia, a falta de um equipamento esportivo qualificado seja no ambiente escolar ou comunitário demonstra fragilidades no que diz respeito a ações públicas para com a comunidade, isso reflete no desenvolvimento de projetos destinados a utilizar o esporte como um transformador de princípios e valores.

A comunidade onde está situada a escola é classificada como área urbana, sendo um dos distritos economicamente mais desenvolvidos da cidade, a qual baseia-se na confecção de moda que envolve formal/informalmente boa parte da população independente de faixa etária ou classe social. A produção culinária é outra atividade econômica relevante, onde destaca-se o Festival de Doce e Delícias de Poço Fundo. Juntas ocupam nas suas atividades produtivas e de distribuição muitos dos educandos, chegando em alguns períodos, a interferir na participação discente nas atividades pedagógicas da escola.

A instituição é a única da localidade, assim todos os estudantes da comunidade frequentam esta unidade escolar ou precisam se deslocar para a sede

do município que fica a aproximadamente 15 km de distância para matricular-se em outras instituições. Vale salientar que o transporte público neste distrito é inexistente, sendo necessário a utilização de transporte alternativo para os educandos que desejam estudar em uma escola diferente.

Desta forma, a instituição estudada atende boa parte da população local e recebe estudantes de comunidades circunvizinhas como Poço da Lama, Poço Comprido, Boi Manso e Angico, que neste caso utilizam do transporte escolar para frequentar as aulas e demais atividades pedagógicas.

A comunidade não oferece muitas opções de lazer. Para as ações coletivas, destaca-se as atividades esportivas (futebol), seja na sua prática em si ou nas atividades de entretenimento relacionadas e integradas por meios destas. Muitas dessas atividades iniciam no campo (terrão) e estende-se por bares ou similares que funcionam como ponto de reunião social e debate esportivo.

Um exemplo dessa tradição é a paixão da torcida do “São Mateus”, time de futebol amador tradicional da comunidade que ao longo das gerações é passada de pai para filho reforçando a importância do futebol de várzea na comunidade. Esta equipe participa de várias competições na região levando consigo a força da sua tradicional torcida (muitos dos educandos da escola demonstram o amor por essa camisa).

Entretanto, outras modalidades esportivas estão emergindo e ganhando força, o aumento do número de adeptos no ciclismo e atletismo são perceptíveis e demonstram a carência da comunidade por outras atividades corporais que possam atender os participantes que não se adequem ao contexto supracitado.

Embora existam outras atividades como a vaquejada, o prado e pega de boi, essas atividades são esporádicas e muitas vezes exigem muitos recursos, aos quais muitos da população não tem acesso.

### 3.5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Por se tratar de uma pesquisa qualitativa, onde a investigação depende também do enriquecimento teórico e metodológico do pesquisador, foi necessário respeitar suas diferentes fases, que possibilitaram uma análise mais profunda estabelecendo nexos e relações do objeto de estudo com o campo de pesquisa e sujeitos participantes.

Para tanto empregou-se a análise de conteúdo, que é dividida nas seguintes fases: “1) a pré-análise; 2) a exploração do material; 3) o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação” (BARDIN, 1977, p. 95).

Assim, inicialmente foram selecionados os documentos: Projeto Político Pedagógico, projeto dos jogos internos (jogos interclasses que compreende também o festival de jogos), o regulamento dos jogos municipais e o regulamento da olimpíada da Escola Santo Antônio (copa ESA). Buscando aproximações e distanciamentos com os norteadores da educação física escolar, valores e princípios do esporte da escola e do ambiente competitivo.

Os dados foram explorados e analisados conforme especificidade de conteúdo: competições internas/competições externas; organização coletiva da competição/participação passiva na organização; ambiente escolar/ambiente competitivo; relações interpessoais/valores e princípios; mudança de comportamento/regras preestabelecidas, pré-participação/pós-participação nas etapas competitivas.

Assim, foi possível inferir e interpretar os conteúdos analisados, estabelecendo relações e contradições, compreendendo o fenômeno social estudado e externados pelos sujeitos ao longo do percurso investigativo. Os quais, serão descritos a seguir.

## 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

### 4.1 ANÁLISE DO GRUPO FOCAL

#### 4.1.1 As necessidades encontradas no ambiente educacional: como o esporte era tratado antes da aplicação do projeto

Para construção do projeto se fez necessário propor uma nova perspectiva esportiva, almejando ressignificar os princípios e valores dos educandos por meio das atividades competitivas, que se estenderam por todo o ano letivo. Foi perceptível a necessidade da construção deste projeto no ambiente educacional da escola Intermediária Maria José a partir do seguinte fato:

[...] no ano retrasado, antes do projeto, a gente tinha apenas as competições externas, não tinha as competições internas [...]. E assim, diretamente o que envolve competição para os alunos, envolve aquela questão de disputa, aquela questão de todos quererem ganhar, a questão deles quererem ser melhor, dar o seu melhor para **conseguir o objetivo principal daquela competição para eles, que é: a vitória [...]** (COORDENAÇÃO - A, **grifo nosso**).

Os jogos anteriores ao projeto apresentavam como objetivo principal a vitória, assim, “[...] A ideologia do “mas vale competir do que ganhar” deixou de refletir o interesse geral. É preciso vencer, sim, a qualquer custo [...]” (ASSIS, 2010, p. 91), não importando-se como a vitória seria obtida, excluindo-os com menos aspirações, selecionando somente aqueles que demonstravam habilidade para o esporte, independentemente da sua atuação no ambiente educacional.

Vale ressaltar que ao decorrer dos anos anteriores, somente eventos esportivos externos eram praticados, cabendo exclusivamente a influência do Esporte “na Escola”, enquanto o Esporte “da Escola” era inexistente, “o primeiro estaria a serviço da instituição esportiva, o segundo estaria a serviço da instituição educacional ou de valores educativos” (ASSIS, 2010, p. 16).

Assim, identificamos um dos pressupostos iniciais para tomada de decisão em criar junto a coordenação, professores e estudantes, atividades que direcionassem os educandos a participarem de maneira protagonista no ambiente educacional.

Buscando também, reconstruir o entendimento sobre as atividades competitivas, a qual não deve ter seu foco voltado a competição exacerbada.

De acordo com Costa (2020), por meio das competições escolares é possível “identificar a competição exacerbada, onde o alunado quer disputar as partidas com o intuito apenas de ganhar, ser o melhor, sem necessariamente, guardar relações de aprendizagem, o que conseqüentemente não contribui para a formação do estudante” (p. 36). Dessa forma, o professor deve mediar os conflitos existentes, para que os educandos sejam dotados de atitudes e ações benéficas dentro e fora do jogo, compreendendo a competição como um meio de interação entre determinado grupo.

A gênese desse projeto foi aproximação das necessidades da escola com os anseios do pesquisador, como relatado:

Em 2018, por exemplo, [...] a gente só tinha, como foi dito, a Copa ESA e os Jogos Escolares para serem vivenciados durante o ano letivo todinho. A gente percebia nos estudantes e, principalmente aqueles que a gente tem como atletas, **pouca empolgação nas aulas, na realização das atividades**. Porque muitos queriam estar na escola apenas para esperar chegar o tempo da competição para poder participar. Eu acho que você lembra (professor pesquisador) no começo de 2019, **eu acho que juntou a fome com a vontade de comer** (a problemática em conjunto com a possibilidade de resolução). Quando você chegou na escola, eu te chamei para conversar dizendo que tinha vontade de que a gente pudesse fazer na escola os Jogos Interclasse, que seria um campeonato para a gente vivenciar durante o ano letivo todinho, para que a gente pudesse tentar fazer com que esses estudantes pudessem participar desses jogos, e a gente cobrar voltado para as aulas. Eu lembro quando eu falei isso com você, você disse que muito bem, mas que tem um projeto muito maior do que esse que eu estava pensando, [...] que no caso foi o projeto que você trouxe, foi algo muito bom, a gente viu **a mudança de comportamento nesses estudantes** (COORDENAÇÃO - A, **grifo nosso**).

As atividades relacionadas ao esporte trabalhado anteriormente a construção do projeto, limitavam-se somente as atuações na competição, não havendo um significado real sobre a atuação do estudante no educacional, não buscavam modificar atitudes, não se importavam com a necessidade do aluno-atleta está interagindo cordialmente com suas obrigações como educando, como é exposto por um dos educandos:

Ah, o esporte antes era só esperar o mês chegar. O mês dos jogos para jogar e nada! (ESTUDANTE - A).

Isso dificultava criando o sentimento de pertencimento, de compreender que ele está inserido no ambiente educacional e por meio deste é que está sendo possível sua atuação como aluno-atleta, como o próprio estudante disse: após os jogos não havia mais nada.

Uma mudança de comportamento era necessária, assim como a transformação da percepção referente aos ambientes competitivos, ressignificando o entendimento equivocado de ganhar a qualquer custo, de não se importar como a vitória seria obtida e quais os impactos dela no ambiente educacional.

Anterior a organização do projeto o educando estaria presente nos jogos somente por seu condicionamento físico e habilidades técnicas para a modalidade esportiva, independentemente se ele era ou não atuante no ambiente educacional, se cumpria ou não com seus deveres. De acordo com Bracht (1992), essa estrutura visa tratar a escola como um mero agente passivo, local de transição de conteúdo construído por meio de um sistema com maior influência: o esporte, assim não exercendo ação sobre o mesmo, mas o contrário.

Uma visão que remete a determinados momentos históricos da educação física, onde o esporte se impõe de tal maneira a escola, fazendo com que a mesma seja posta em segundo plano;

Essa influência do esporte no sistema escolar é de tal magnitude que temos, então, (não o esporte da escola, mas sim o esporte na escola). Isso indica a subordinação da educação física aos códigos/sentido da instituição esportiva, caracterizando-se o esporte na escola como um prolongamento da instituição esportiva: esporte olímpico, sistema desportivo nacional e internacional. Esses códigos podem ser resumidos em: princípios de rendimento atlético/desportivo, competição, comparação de rendimento e recordes, regulamentação rígida, sucesso no esporte como sinônimo de vitória, racionalização de meios e técnicas etc. (COLETIVOS DE AUTORES, 1992, p. 38).

Portanto, para participar dos jogos somente era requerido ao educando capacidades físicas e técnicas, atuando assim como aluno-atleta, ou aplicando-se uma melhor terminologia “atleta”, inexistindo o papel da sociedade educacional, fragmentando a essência real que os jogos escolares devem ter, como exposto pelo professor:

Eu tenho uma visão [...] muito sólida que diz o seguinte: que Independente de qual foi o projeto realizado na escola, ele tem que ser pedagógico, se não tem caráter pedagógico não faz sentido fazer nada na escola, por exemplo: se for para fazer uma competição de futsal dentro da escola, tem que ter algo que seja pedagógico. Se for, por exemplo: fazer uma apresentação de música na escola tem que ser algo pedagógico, não pode ser nada desvinculada da proposta pedagógica da escola. E aí, quando a gente pega, por exemplo, o Festival de Jogos, os Jogos Internos, eu tenho em mente que algumas intenções pedagógicas foram colocadas [...] (PROFESSOR - D).

Dessa maneira, torna-se sem sentido criar projetos que não busquem uma melhoria na estruturação educacional. De acordo com Costa (2020), o ambiente educacional em conjunto com o ambiente competitivo, devem torna-se palco de contribuições com a finalidade de;

[...] melhorar o ambiente escolar, a formação integral, o rendimento acadêmico, a participação nas diversas atividades institucionais, ou seja, ter intenções pedagógicas que contribuíssem efetivamente para materialização da educação física escolar e concepção de educação da escola (COSTA, 2020, p. 63).

Assim, é necessário criar atividades que estejam interligadas a essa estruturação educacional, que se entrelacem com as reais necessidades dos professores, educandos e todos que compõem a escola, buscando prover novas possibilidades, novos métodos em prol de uma educação pautada no desenvolvimento do ser social do educando. Se o projeto for aplicado sem esta coerência, sua atuação ficará aquém do que carece ser desenvolvido. Limitando-se a uma reprodução da sociedade externa no ambiente educacional, identificando o aluno como um indivíduo inábil de assumir suas responsabilidades, de atuar com emancipação, não permitindo o protagonismo do mesmo, “[...] era como se o achasse incapaz de organizar alguma coisa” (CASTELLANI; CASTELLANI FILHO, 2009, p.13).

De acordo com Kishimoto (2011), por meio dos jogos é possível criar uma esfera educacional pautada no desenvolvimento de uma educação mais atrativa e dinâmica, fazendo com o este educando sinta-se instigado a estar nessa esfera, buscando intervir de forma positiva para que assim, tenha como resultado a possibilidade de permanecer na mesma. É isso que o projeto intenciona, o educando deve compreender que sua participação não se limita a habilidades para o esporte,

mas também nas demais esferas: escola, convivência, atitudes, estejam pautados nos princípios e valores, fazendo com que o ambiente competitivo esteja interligado ao ambiente educacional.

Buscando evitar determinadas situações que se faziam presentes quando o projeto não estava integrado com a proposta da escola. É possível identificar essa fragilidade, na fala do estudante:

Antes tinha alguns alunos que nem ia para escola, só esperar o mês chegar. O mês do Jogos Escolares chegava, é... Copa ESA chegava e os alunos voltavam a estudar novamente [...] (ESTUDANTE - A).

Tornando-se percebível que alguns educandos não se faziam presentes nas aulas, somente retornavam à escola para participar das competições e, em seguida, evadiam-se novamente.

Assim, após esses relatos de como o ambiente competitivo era tratado dentro da escola investigada, fez-se necessário verificar se o novo tratamento em busca da ressignificação dos princípios e valores dos educandos por meio do ambiente competitivo impactou nas esferas sociais da escola.

#### **4.1.2 As necessidades encontradas no ambiente educacional: como o ambiente competitivo e educacional era percebido pelos educandos, professores e coordenação após a implementação do projeto**

Em seu primeiro momento o projeto despertou inquietações por partes dos antigos alunos-atletas, ao requisitar mais do que somente habilidades com o esporte para estar inserido em tal prática, necessitando agora sua atuação também no ambiente educacional, além de abrir a possibilidade da participação dos educandos que não apresentavam desenvolvimentos para o esporte.

Para Castellani; Castellani Filho (2009), esses educandos que não participavam dos jogos interclasses por serem chamados de “[...] *pernas-de-pau*, não tinha lugar no time e, assim como a maioria de seus colegas de classe, buscava se conformar em ser apenas espectador de uma festa que também sabia ser sua, mas da qual não era convidado a participar...” (p.12), isso não poderia mais ser tolerado neste ambiente educacional.

Dessa maneira iniciou-se a implementação do projeto. Após alguns meses, já foi possível identificar modificações nas atitudes, que anteriormente inexistiam no campo educacional e/ou competitivo da escola:

[...] tinha ocorrido um jogo entre a Escola Maria José e outra escola do município. Os alunos da outra escola gravaram um vídeo provocativo, compartilharam e fizeram com que chegasse até os alunos da nossa escola. Então, houve uma revolta dos estudantes e alguns queriam revidar, mas só que a gente, tanto a direção da escola como alguns professores, principalmente (o professor pesquisador). A gente mostrou ao pessoal que não havia necessidade disso, que **o mais importante são os valores morais e pessoais que cada pessoa tem** e que se eles erraram. A partir do momento que os alunos de nossa escola fizessem um vídeo e mandasse de volta estariam cometendo o mesmo erro. [...] a gente conversou com os estudantes, aí **como já havia esse trabalho, desde o início do ano, sobre essa questão de valores e de respeito mútuo**, foi onde os alunos também compreenderam, que na hora da raiva houve a revolta, mas depois que a gente sentou com os estudantes e conversou com eles sobre o ocorrido, eles se acalmaram. Viram que o caminho para resolver esse problema não seria fazer um vídeo e mandar de volta provocando [...]. A gente viu que a partir desse momento é... **os valores desses estudantes foram colocados em prática, porque eles aprenderam muito durante esse ano letivo e com esse episódio foi que a gente viu o fruto desse aprendizado.** (COORDENAÇÃO - A, grifo nosso).

Esse debate se deu por uma postura inadequada e antiesportiva de alguns educandos, que não tiveram em sua escola um projeto direcionado para a ressignificação dos valores e princípios por meio do ambiente competitivo, e isso é evidenciado nesse comportamento.

Todavia, os estudantes da equipe afrontada estavam no projeto desde o início do ano e a cada dia a evolução dos educandos era perceptível, como evidencia o coordenador:

[...] a cada momento houve uma **evolução**. Quando a gente vivenciou o primeiro mês, os alunos não estavam no mesmo estágio que estavam quando houve esse problema, se eu não me engano esse problema, ele houve em agosto e o projeto teve início já no início do ano. Então, já tinha havido uma construção muito boa nessa questão dos valores, porque não foi apenas a competitividade, porque competição por competição já havia no Jogos Escolares, na Copa ESA, [...] esse projeto visou além dessa competitividade [...] a questão dos valores, porque os valores eles são primordiais para a construção do social do ser humano, para que a gente se torne e os estudantes também se tornem uma pessoa melhor e, isso a gente

pode ver no decorrer do ano letivo [...] (COORDENAÇÃO - A, **grifo nosso**).

Um ponto a ser ressaltado nesse relato, é como a coordenação já estava identificando e atuando no crescimento dos educandos, por meio do autocontrole em não responder ao vídeo, percebendo a evolução que estava ocorrendo com a implementação do projeto. Demonstrando também a importância da cooperação entre todos os envolvidos no campo educacional, pois a construção de uma educação pautada em valores “No que diz respeito à comunidade educacional, é necessário que todos os envolvidos em sua construção participem de forma efetiva e consistente<sup>10</sup>” (CARRERAS et al., 2006, p. 21, **tradução nossa**).

Mesmo com toda revolta gerada, identificou-se, nesse momento, que os valores e princípios foram postos a prova, permitindo aos estudantes da escola pesquisada a possibilidade de agir de forma coerente, aquela esperada de um educando.

Se fez necessário também verificar qual foi a visão dos educandos sobre essa problemática, o que eles puderam extrair de proveitoso de um momento tão estressante e inóspito.

Em cima disso a gente tirou experiência, porque se a gente revidasse, a gente até poderia ficar fora da Copa ESA, dos Jogos Escolares. [...] é... teve alguns alunos, que tentaram (revidar o vídeo), mas se juntaram ali, conversaram com o professor e com a direção da escola, que não era necessário revidar, que a direção mesmo tomava a direção (responsabilidade) de se posicionar diante desse caso. Era melhor a gente ficar ná da gente, que é aprender com a experiência, né?! [...] os alunos se focaram mais em se divertir, não queria brigar, é... porque se fosse tomar por conta disso aí, iria querer brigar e ia ficar fora dos jogos (ESTUDANTE - A).

Assim, torna-se evidente que a vontade de estar presente nas competições se sobressaiu a tentação de revidar. Então, foi possível utilizar essa vontade como forma de instigar os educandos a atuarem de maneira cordial também dentro do ambiente educacional, conservando seu patrimônio, agindo respeitosamente para com os professores e colegas, aflorando o espírito de cooperação e de amizade entre si.

---

<sup>10</sup> *En lo que a la comunidad educativa se refiere, es necesario que todos los implicados en su construcción, participen de forma efectiva y coherente.*

A possibilidade de adquirir conhecimento por meio do jogo também é defendido por Pereira (2013, p. 23), afirmando que, “através do jogo, o aluno acumula as experiências que vai adquirindo e, se o jogo for associado ao aspecto educativo, poderá tornar-se uma forma das crianças aprenderem com mais informação”, associando as várias ocasiões experimentadas para desenvolver-se no ambiente educacional de forma mais significativa.

De acordo com o relato de um dos professores, após afastamento e retornar para a escola, conseguiu identificar algumas modificações no comportamento dos educandos, como por exemplo: os estudantes estavam agindo de forma mais educada e amigável para com seus pares; como o projeto estava influenciando no sentimento de pertencimento, nos seus valores e princípios, tornando-os mais protagonistas e responsáveis.

[...] nos anos anteriores eu fiquei dois anos afastada [...], mas aí o ano passado, eu voltei. O que eu percebi foi muito uma questão deles se preocuparem é... em tá cuidando muito da sala, da organização da sala, eles estavam digamos assim, mais vigilantes, e havia uma coordenação entre os próprios alunos. Eu acho que eles estavam muito **protagonistas** disso. Eu achei que isso foi legal! Assim, eles tinham esse cuidado, porque eles sabiam que (professor pesquisador) ou ia olhar, ou ia pedir para alguém ver, ou perguntar para gente como é que tá sendo a organização na sala. Eu acho que isso ajudou muito na dinâmica da própria escola, eles ficaram mais **responsáveis**. Eu acho assim, pelo menos mais cientes das responsabilidades deles. Eu acho que o projeto ajudou muito nesse sentido (PROFESSOR - A, **grifo nosso**).

Dessa forma, a construção do projeto estava conseguindo ressignificar os princípios e valores dos educandos, visto que por meio “do jogo, o aluno encontra uma forma de alcançar os objetivos traçados de forma motivadora” (PEREIRA, 2013, p. 22). Assim, tornaram-se protagonistas de suas escolhas, sentindo-se motivados a buscar novos desafios, ao mesmo tempo que buscavam zelar por aquilo que antes era desprezado por alguns: sua escola, professores, colegas, coordenação e gestão.

Foi necessário também identificar as modificações e evoluções no ambiente competitivo, já que não havia distinção entre essa prática e o ambiente educacional. Neste momento os dois tornam-se indissociáveis, um complementando o outro, apoiando-se, ressignificando-se, modificando-se; assim como o estudante expressa em sua explanação:

[...] a partir do momento que o professor chegou, ele criou uma proposta. A proposta que ele criou, foi bom para os todos os professores. Porque antes, esse jogo, o Jogo Escolar, a copa ESA, era apenas um tempo que os atletas se preparavam para jogar, e esse ano não. Esse ano que passou foi diferente. O professor colocou a ideia na escola, o projeto criou é... a participação das notas, a participação da higienização da sala, comportamento. Eu creio que mudou os atletas, os alunos, porque a gente **não só joga agora por jogar**, agora a gente joga por comportamento, por nota, isso tudo aí (ESTUDANTE - A, **grifo nosso**).

A proposta do projeto teve impactos positivos também no ambiente competitivo o qual os educandos fazem parte. Sua compreensão de que “o objetivo dos jogos vai além do jogar por jogar, a competição passa a ser um meio para a educação” (COSTA, 2020, p. 38), sendo necessário desenvolver e realizar manutenções em todo um conjunto de ações, para que consigam estar presente nos jogos, pois neste momento o ambiente educacional é quem direciona e molda as competições, ou melhor, molda os participantes desse ambiente.

Essa percepção de que o ambiente competitivo agora depende dos resultados adquiridos no ambiente educacional e que os dois se complementam, fica evidente no relato da professora:

Eu vou falar sobre uma experiência que sempre está aqui na minha cabeça. Aconteceu com um determinado aluno, ele não realizava as atividades na minha disciplina, e como uma das regras os alunos eles tinham que estar bem nas matérias, eles tinham que realizar as atividades para poder participar dos jogos. Esse aluno, ele mudou o comportamento dele, começou a fazer as atividades, até que foi um aluno destaque. Foi um aluno que teve uma média muito boa no final do ano (PROFESSOR - B).

Demonstrando que a busca por uma chance de estar presente nas competições ao longo do ano letivo, fez com que esse educando buscasse ressignificar toda sua forma de se portar dentro da escola, chegando ao ponto dessa modificação se tornar algo rotineiro, não existindo somente a necessidade momentânea, mas a compreensão, aceitação e até mesmo a vontade de ser uma pessoa melhor. Essas implicações não se limitam ao ambiente educacional como exposto por um dos educandos:

Porque as coisas que mudaram foram muito efetiva no comportamento, até assim, **para levar para vida isso que**

**aconteceu aí com nós** (todos os envolvidos no projeto), [...] porque ou jogava, ou jogava, aí esse ano foi diferente, ou faz as atividades, a limpeza, o que mudou foi isso, esse tipo de nota, comportamento essas coisas aí (ESTUDANTE - A, **grifo nosso**).

Essa necessidade de mudança no ambiente educacional, está presente também no regulamento do projeto, por meio de seu **Art. 05º** (já mencionando no decorrer da dissertação), em conjunto com o **Art. 06º**, explicitando a necessidade de ressignificar as atitudes dos educandos dentro do ambiente educacional e esportivo:

Figura 16- Quadro de pontuação referente as atitudes dentro do ambiente educacional e competitivo

**Art. 06º** É dever dos educandos corrigirem sua conduta dentro do ambiente educacional e competitivo, suas atitudes devem buscar a todo instante gerar uma melhoria para seus colegas, professores, gestão e demais que compõe a escola. Assim, segue o quadro com atitudes que necessitam estar presentes e atitudes que devem ser evitadas.

<b>ATITUDES QUE DEVEM SER PRATICADAS</b>	
Ajudar o colega de outra turma (em questões escolares ou esportivas)	+50 pontos
Ajuda mútua dentro da própria sala nas dificuldades diárias;	+50 pontos
Cooperação entre os times de ambos os gêneros (apoio entre as meninas e os meninos);	+50 pontos
Inclusão dos colegas (que não desmontam habilidades para o esporte) dentro dos Jogos Interclasse.	+40 pontos mesária +40 pontos juiz
<b>ATITUDES QUE DEVEM SER EVITADAS:</b>	
Quebra do regimento da escola o qual seja necessário retirar o educando da sala;	-15 pontos para educandos; acrescido mais -35 pontos se o educando foi um dos líderes.
Atitude desrespeitosa para com os professores;	-50 pontos
Atitudes desrespeitosas para com o time adversário (dentro e fora de quadra);	-50 pontos
Brigas, xingamentos, desrespeitos ou qualquer atitude do tipo;	-50 pontos, acrescido da impossibilidade de participar do jogo seguinte.

Fonte: elaborado pelo autor

Exigindo dos educandos ações positivas, as quais devem perpetuar por toda vida, dentro e fora dos muros da escola.

Fez-se necessário também debater sobre as regras nos interclasses, ressignificando a percepção dos educandos sobre sua conduta dentro do ambiente competitivo, seja ele interno ou externo.

As regras são essenciais para o ser humano, por meio delas é possível compreender que suas atitudes serão avaliadas, e de acordo com esse julgamento, uma resposta será aplicada (PEREIRA, 2013). Isso esteve presente no decorrer dos interclasses, por exemplo: a utilização dos cartões, os quais eram identificados como uma ação antiesportiva e também buscavam controlar a aplicação de força nas jogadas (havia alunos com diferenças significativas de idade se enfrentando na competição). Essa importância foi mencionada por um dos professores:

Essa questão dos cartões é interessante porque quando a gente coloca algumas regras é... geralmente interfere na quantidade (de cartões). As regras da competição, por exemplo, elas definem os comportamentos dos meninos, porque ela meio que dá uma forma, molda o que vai ser feito, e aí quando tem alguma regra que fala por exemplo o número de faltas, tipo é... já fez cinco faltas, se fizer outra vai ser tiro livre, ou então, se tomar outro cartão vai ser suspenso. Toda vez que tem alguma regra que fala sobre essas questões, ajuda muito a controlar o comportamento dos meninos (PROFESSOR - D).

Assim, a competição não é somente uma atividade recreativa, mas sim, reflexiva, onde as ações dos educandos foram avaliadas e implicaram não somente a si, mas também ao bem coletivo da sua turma, potencializando a responsabilidade sobre o que ele estava prestes a fazer. Essa avaliação era realizada por seus próprios colegas.

Os educandos eram responsáveis por julgar as ações dentro do ambiente competitivo (juiz), e também de anotar todas as ocasiões pertinentes ao campo (mesária). Essa preocupação foi identificada por um dos professores ao relatar:

[...] anteriormente eu escutei (professor pesquisador) comentando sobre a questão de dar oportunidade de os próprios alunos é... arbitrarem, no caso as atividades, de terem esse controle como hábitos de determinada situação (PROFESSOR - C).

Essa ação de arbitragem está presente no **Art. 06º** (figura 16), e foi intencionado para possibilitar também a participação dos educandos que não estavam presente nas competições, sendo necessário a inserção desses no ambiente competitivo atuando como juízes (meninos) e por meio do controle da súmula as mesárias (meninas). Porém, como já era esperado, esses educandos

inicialmente não conseguiriam exercer suas funções a contento, seja por uma falta de experiência, ou por estarem julgando as atitudes dos colegas.

A importância referente ao controle do jogo ser efetivado pelos próprios jogadores é defendido por Castellani; Castellani Filho (2009), quando citam: “se quem participa dos jogos são vocês, é de vocês a responsabilidade pela organização deles” (p.12); passando a função de controlador aos próprios educandos, gerando uma coeducação, cooperação e emancipação por meio da execução da atividade.

Assim, foi necessário que os alunos-atletas auxiliassem seus colegas, explorando tanto os valores da amizade, cooperação e do compartilhar; como também os princípios da coparticipação e da totalidade, pois para que o jogo fluísse de maneira coerente todas as partes deveriam estar alinhadas.

De acordo com o PROFESSOR C, essa importância com as atitudes dos educandos “se pondo no lugar do outro”, deve estar presente nos ambientes competitivos, para que dessa maneira os alunos-atletas sejam capazes de fazer uma autoavaliação, compreendendo a responsabilidade aplicada em suas ações, inibindo determinados comportamentos que se fazem presentes nas competições externas, e quando trabalhados por meio dos jogos internos podem ser atenuados nas demais esferas:

[...] Então, essa oportunidade que a gente dá para estes jovens arbitram e observarem como é difícil está ali, tomar a decisão ali no ato, respeitando todas as regras, daquele desporto que ele participa, daquele jogo já previamente preparado por eles. Além, também na questão de preenchimento de súmula fazer todas as observações, isso traz um caráter bem significativo e a gente observou uma mudança comportamental lá nos eventos externos. [...] a gente vem observando, isso que a cada tempo que vem se passando vem tomando menos cartões amarelos, dificilmente a gente tem algum atleta que acaba sendo expulso nessas atividades e justamente por causa dessa reflexão que a gente vem fazendo, para eles entender que o ser humano é falho acaba errando em uma determinada situação, e que ali na parte do jogo a gente tem que ter o entendimento. Embora muitas das vezes seja um caráter bem competitivo mesmo, e o aluno às vezes tá com os ânimos a flor da pele, nós vamos dizer assim, então a gente observa algumas mudanças (PROFESSOR - C).

Esse relato refere-se a uma outra escola em que o professor também busca desenvolver nos educandos a autocrítica por meio do ambiente competitivo. Assim,

é percebível que a ressignificação dos princípios e valores, pode ser aplicada em todas as atividades exercidas em qualquer escola, trabalhando de maneira significativa, elevando a conscientização do educando para compreender a sociedade que está inserido, suas limitações e aspirações.

Segundo Souza et. al. (2008), os esportes estão interligados a cultura brasileira em especial o futebol, entretanto, é necessário trabalhar o mesmo com cuidado, especialmente no campo educacional, pois se tratado de maneira equivocada o esporte pode perder seu significado educativo. Sendo necessário trabalhar essa manifestação cultural de maneira correta, dando oportunidades aos educandos de se apropriarem de inúmeras experiências, que a todo momento se confrontam a cultura do esporte já presente nele, cabendo a ele identificar e ressignificar seus princípios e valores por meio deste ambiente de conflitos.

Assim, torna-se evidente que o projeto naquele momento estava impactando dentro do ambiente competitivo e, por consequência, resultando em comportamentos benéficos também no ambiente educacional, iniciando a ressignificação dos valores e princípios presentes nos estudantes. Essa atuação continua expandindo ao ponto de impactar no convívio entre os diferentes gêneros no ambiente competitivo e educacional.

#### **4.1.3 O convívio entre os educandos de diferentes gêneros no ambiente educacional e competitivo**

Como já foi abordado no decorrer da dissertação, o esporte mais presente na comunidade de Poço Fundo é o futebol. Contudo, essa prática em sua grande maioria limita-se exclusivamente aos jogadores do gênero masculino, refletindo também no ambiente competitivo educacional. Isso resultava na exclusão das meninas nas competições externas da escola, sendo apenas meras espectadoras, porém isso precisava ser modificado. Assim, intencionou-se por meio dos jogos interclasse a criação de um time masculino e um time feminino por turma, com a finalidade de realizar interações entre os gêneros.

Essa construção resultou em ressignificações importantes para o convívio dos educandos, que neste momento necessitavam da coeducação. Os meninos careciam melhorar as notas e as meninas precisavam condicionar suas capacidades físicas e técnicas, pois não se almejava unicamente a vitória masculina; as meninas

também estavam fervorosamente nas competições e interferiam nos resultados finais.

Essa inovação despertou até mesmo nas professoras um sentimento nostálgico do que lhes foi negado na sua educação básica, conforme expressado:

[...] foi muito legal ver as meninas participando ativamente desses jogos, cada sala formando seu time das meninas. **Porque eu falo por exemplo, quando eu estudava a gente sempre ficava escanteada né, porque se só tivesse futsal nunca formava um time, tinha duas ou três que queria jogar como eu sem saber, e nunca tinha nem a oportunidade, então a gente só ficava assistindo.** E eu acho que isso é muito legal, é muito bom, eles são muito novos, eles precisam dessas atividades dinâmicas de correr, de jogar sabe, até para se exercitar mesmo. Pra alguns dos nossos alunos é um momento quase único, para alguns que tem uma criação muito, como é que eu poderia dizer... [...] muito rígida acho que é a palavra mais adequada. Então, é até um momento para elas poderem externalizar muita coisa. Acho que é muito bom (PROFESSOR - A, **grifo nosso**).

O relato da professora é compartilhado por inúmeras meninas que desejavam participar das competições escolares, no entanto, esse direito lhes era negado por diferentes razões: não ter meninas suficiente para formar time, não existir incentivo do professor, não haver apoio dos seus colegas para sua atuação dentro do ambiente competitivo; limitando assim, sua atuação a mera espectadora, como relatado por Castellani; Castellani Filho (2009), restando a elas incorporarem a concepção que seu local é na arquibancada, torcendo por seus “heróis” (p.13).

Por consequência, o projeto visou a participação de todos, sendo necessário que os meninos tomassem determinadas atitudes, pois eles já tinham experiência sobre o ambiente competitivo e a participação das meninas contabilizava pontos para o placar geral. Surgindo a partir disto a cooperação, amizade, a necessidade de compartilhar experiências entre eles, pois para obtenção da vitória, a participação de todos se fazia necessária. Isso pode ser evidenciado no diálogo de um dos estudantes, quando se discutia sobre a ajuda dos meninos para com as meninas, se realmente houve companheirismo e amizade entre eles:

Teve, que elas precisavam da gente, porque elas estavam iniciando um ciclo (etapa) que ela nunca tinha iniciado, por que antes não tinham a oportunidade de desempenhar esse tipo de esforço que elas estavam fazendo e nós os alunos mais (experientes), fomos

ajudar elas no desempenho físico e na resistência, fomos ajudar elas nesses aspectos (ESTUDANTE - A).

Dando continuidade à sua conversação, referindo-se agora a amizade, se houve ou não fortalecimento por conta das necessidades que surgiram no ambiente competitivo no decorrer dos jogos, o estudante relatou:

Sim, porque antes é... assim, para uma menina e para outro menino era só se falar, **e criou um grande círculo de amizade forte**, entre as meninas e os meninos (ESTUDANTE - A, **grifo nosso**).

Dando continuidade ao diálogo, uma educanda que se fazia presente no grupo focal, o complementou, expressando a ajuda advinda dos meninos:

Ajudaram muito a gente com isso, porque nós nunca tínhamos participado de uma coisa assim, [...] de uma competição assim. Nós nunca jogamos contra tipo, sala contra sala, nós nunca tínhamos jogado Copa ESA, ajudaram muito (ESTUDANTE - B).

Questionados sobre como era realizado o auxílio dos meninos em busca de transformar as meninas em verdadeiras alunas-atletas, a estudante expressou sua percepção:

Na evolução né, tipo assim, tinha muitas meninas que não sabiam jogar, eles iam lá e dizia como dominar, como tocar (ESTUDANTE - B).

Por meio de atitudes como essas, os princípios do esporte educacional mencionados por Barbieri (2001): coeducação, emancipação, cooperação, participação, totalidade e regionalismo em conjunto com os valores da amizade, responsabilidade e compartilhamento apresentados por Carreras et al. (2006), estavam sendo ressignificados, construindo assim, um ambiente competitivo autônomo e coletivo.

Pensar no coletivo, compreender as limitações do colega, utilizar de suas experiências para auxiliar na evolução do outro, perceber sua capacidade como agente transformador, agora eram ações que se tornavam rotineiras, permitindo aos educandos uma concepção mais madura sobre como os jogos impactam positivamente quando trabalhados de maneira correta no ambiente educacional.

Foi possível também identificar o quão significativo foi a participação das meninas na competição ao questionar a aluna-atleta sobre a sensação de estar participando pela primeira vez:

Foi bom demais (risos), porque assim nós nunca jogamos assim, contra tipo uma coisa para valer mesmo estas entendendo, tipo nós só jogávamos de besteirinha mesmo (ESTUDANTE - B).

Foi gratificante todo o esforço aplicado na construção do projeto, ao perceber que ele estava efetivamente atuando nos ser social dos educandos, e isso não se limita a percepção da aluna-atleta, pois durante o debate o aluno-atleta também expos sua opinião:

[...] assim para mim eu achei bastante é interessante, bastante bom, porque assim, pode-se dizer que antes, acho que é em todas escolas, antes só jogava bem dizer assim, vou tirar (fazer um comentário engraçado), só os garanhão, era os bichão que jogava só os bons! Aí esse ano não, esse ano foi diferente, **foi a participação das meninas, que as meninas sempre queriam participar, mas não podia**, é... participação dos alunos que são focados dentro da escola, mas não sabe desempenhar um bom futebol. Assim, foi bom para todos, isso que o professor trouxe (ESTUDANTE - A, **grifo nosso**).

Naquele momento o projeto expandia, aumentando o quantitativo de participantes, entretanto, tornou-se necessário criar atividades que todos pudessem estar interagindo ao mesmo tempo, independentemente das suas condições físicas e/ou técnicas, tendo como única exigência para participar o querer jogar.

#### **4.1.4 A participação dos educandos como construtores dos jogos da sua escola**

Neste ponto será detalhado a percepção dos envolvidos sobre a construção e execução dos jogos dentro do ambiente educacional, compreendendo que neste momento, o Festival de Jogos se sobressai, pois nesta etapa do projeto não houve limitação no quantitativo de participantes e sua participação se deu por livre escolha, seguindo a definição de jogo adotada por Huizinga (1971);

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana" (p. 24, **grifo do autor**).

O Festival de Jogos surgiu com o intuito de ampliar o quantitativo de participantes, independentemente de suas limitações, buscando sair das atividades cotidianas.

A importância exercida por essa ampliação está presente no diálogo da professora:

Então eu acho assim, que essa ampliação ela é muito legal porque ela oportuniza aqueles alunos que não são considerados top no jogo né (PROFESSOR - A).

Dessa maneira, torna-se compreensível que a função do projeto não era limitar a participação somente aos discentes que tem uma boa desenvoltura para atuar dentro do ambiente competitivo, mas inserir neste ambiente todos os educandos que desejavam participar, fazendo com que interações de convívio, companheirismo, amizade, coeducação e inúmeras outras fossem exploradas.

Por meio do Festival de Jogos, buscou-se criar um novo ambiente de atividades, pois nas etapas externas não havia possibilidade de todos participarem, as vagas ofertadas eram limitadas. O esporte de alto rendimento ainda impactava nesses jovens, a exposição ao público que aguarda dele uma boa técnica, a necessidade de realizar uma boa atuação na competição, poderia inibir sua vontade de participar.

Esse novo ambiente teve como função criar avanços, cujos quais também estão presentes no estudo de Assis (2010, p. 77);

- Os alunos já percebem a escola e o festival como espaços de apropriação de conhecimento e não um campo de disputa, ganhar x perder;
- Os alunos são levados a refletir sobre questões de arbitragem e da premiação, chegam a arbitrar alguns jogos etc.
- As regras são adaptadas, e
- Há junção de turmas para viabilizar algumas modalidades.

Buscando aflorar a autonomia dos educandos, seu sentimento de pertencimento, sua maturidade ao solucionar problemáticas emergentes no momento do jogo. Assim, criou-se o Festival de Jogos da Cultura Corporal (FJCC), que de acordo com um dos componentes da coordenação sua aplicação foi de grande valia:

[...] uma das coisas que a gente percebeu foi a participação da maioria dos alunos que quiseram participar. Aqueles estudantes que tem mais habilidade em determinados esportes e também aqueles que tem menos habilidade, e às vezes tinha vontade de participar e muitas vezes não participavam dos jogos porque tinha que ter aquela peneira [...] porque nas competições externas não tem como se inscrever todos os alunos que querem participar [...] aí essa peneira que é realizada ao mesmo tempo seleciona aquele estudante que é melhor, excluir aquele que tem habilidade menor. Então, **nos jogos há participação de forma ativa de todos os alunos que quiseram participar** foi uma coisa que... foi muito importante (COORDENAÇÃO - A, **grifo nosso**).

Essa participação ativa explicitada pelo diálogo do COORDENADOR - A, ocorreu em especial no momento da criação, seleção e reconstrução das oficinas existentes no festival. As oficinas foram construídas pelos líderes e modificadas de acordo com a necessidade dos praticantes, antes e durante a sua prática, o jogo é criado para seus participantes, suas regras são mutáveis e adaptáveis as necessidades momentâneas dos jogadores (HUIZINGA, 1971).

Segundo o Coletivo de Autores (1992, p. 45) “Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões”. Dessa maneira, aflorando a autonomia dos educandos, demonstrando que eles são capazes de resolver suas problemáticas, necessitando agir em conjunto, pois era imprescindível que essas modificações estivessem respeitando as possibilidades de cada integrante.

De acordo com a observação de um dos professores, era notável a emancipação e responsabilidade empregada por partes dos educandos em suas práticas:

Então no dia do festival em si a gente observava toda a organização vinda dos alunos lá da escola. Então, é bem interessante porque **não necessitava de um responsável ali, de um professor para tá coordenando as atividades**, estava tudo já organizada por ele

mesmo, então foi bem rico nesse sentido e a questão da variedade também [...] (PROFESSOR - C, **grifo nosso**).

Foram um total de 08 (oito) atividades ocorrendo simultaneamente, cabendo aos educandos se deslocarem sozinhos para o local delimitado de acordo com o horário, ao chegar na atividade eram recepcionados por um monitor que estava na oficina somente para em caso de necessidade intervir. Todavia, isso não foi necessário, os educandos participaram de forma cordial para com seus pares, utilizando-se dos valores e princípios que já estavam sendo ressignificados desde o início do projeto. Isso fica evidente por meio da colocação do professor:

[...] o que me chamou muita atenção ai no festival de jogos foi justamente isso que (PROFESSOR - C) comentou né, a autonomia que a gente chama de emancipação na educação física né, de você ter a autonomia e a liberdade pra construir e reconstruir os jogos, porque assim, os meninos podem mudar a regra, pode combinar como querem jogar, eles mesmo se entendem e mudam a formação das equipes e formam novos desafios. Isso foi uma coisa que a gente observou bem e uma coisa que eu gostaria de lembrar é a questão do convívio por exemplo: quando eu estive presente no Festival dos Jogos, eu passei a tarde inteira e eu não me recordo de ter nenhum conflito, por exemplo: alguém xingando alguém ou alguém dando ponta pé em alguém ou discutindo sobre algo. Então assim, isso mostra uma evolução na questão da compreensão **dos valores, da amizade, da cooperação, do respeito**, que é algo que fica muito evidente nessa prática esportiva [...] (PROFESSOR - D, **grifo nosso**).

Essa atuação dos educandos foi gradativa. O Festival de Jogos foi realizado próximo ao termino do ano letivo, assim já havia um determinado tempo que o projeto estava atuante. A autonomia dos educandos era perceptível e tornou-se ainda mais ativa no decorrer do festival, nenhuma ocorrência sobre mal comportamento ou atitudes desonrosas foi relatada.

Também se fez atuante no FJCC as dimensões do conhecimento presentes na BNCC: Experimentação; Uso e apropriação; Fruição; Reflexão sobre a ação; Construção de valores; Análise; Compreensão; Protagonismo comunitário (BRASIL, 2017), que embora não fossem o objetivo do projeto, atuaram em prol do mesmo.

Essa construção coletiva almejava a ressignificação dos valores e princípios, não se limitando aos alunos-atletas, isso foi percebido pelo professor:

E essa questão do festival trazer essa característica do coletivo e trazer a inclusão daqueles que antes eram excluídos é bem significativa, quando a gente para pra pensar bem no contexto social. [...] eu observei bem essa questão do comportamento, os próprios alunos ali se ajudando as vezes dentro de um próprio jogo a equipe adversária cometia um erro, aí chegava alguém lá e dizia: olha foi errado, vamos corrigir o adversário. Então, a gente tinha uma interação entre as equipes, não era apenas competir por competir, né. Então, eu acho que é bem significativo, aí (PROFESSOR - C).

A competição existia, porém, seu real intuito era expor o aluno as adversidades, buscando identificar como ele iria reagir quando exposto a esse ambiente. Assim, o FJCC inferiu positivamente na ressignificação dos valores e princípios em uma esfera macro, atingindo todos os educandos presentes na competição, onde por meio de suas interações, experiências já adquiridas foram socializadas. Resultando em inúmeras contribuições para a esfera educacional, as quais serão o próximo objeto de debate, buscando analisar como o ambiente competitivo ao longo do ano ressignificou os princípios e valores dos educandos por meio das competições, evidenciando quais foram suas contribuições mais impactantes de acordo com a perspectiva dos participantes do grupo focal.

#### **4.1.5 Como o projeto ressignificou os valores e princípios de acordo com perspectiva dos participantes presentes no grupo focal**

Alguns impactos do projeto já foram evidenciados por meio do debate exibido até aqui, entretanto, faz-se necessário ir mais a fundo, identificando algumas ocasiões marcantes em sua execução, evidenciando momentos chaves na ressignificação dos princípios e valores dos educandos.

Um desses momentos, se deu quando o ESTUDANTE - A lembrou-se que ficou de fora da competição municipal. Ao ser questionado o motivo desta suspensão e se a mesma teve algum impacto sobre ele, fez o seguinte relato:

É aprendi muito né que quando o senhor me tirou, é mesmo eu assim, eu acho comigo que ele (professor pesquisador) entendeu errado [...]. Eu aprendi que tem que respeitar mais, tem que focar mais que não é só um jogo, é um futuro da gente né, que a gente tá passando ali. É... a experiência que a gente tem que aprender, o respeito dentro da classe de aula ao professor (ESTUDANTE - A).

Essa suspensão ocorreu no momento de assinar a ficha de inscrição, quando o professor pesquisador foi em busca de atualizar-se sobre quais eram os alunos-atletas existentes na escola. Ao ser questionado sobre qual era sua idade o educando começou a desrespeitar o professor, sendo suspenso sua participação imediatamente.

Porém, ao decorrer de toda a competição, o educando vinha conversar sobre sua conduta, explicitando que o professor pesquisador tinha errado no entendimento de suas palavras, o que não procedia, pois outros professores que se faziam presentes também levantaram a questão do desrespeito. Essa exclusão em uma das etapas externas em conjunto com muitas conversas sobre o motivo dessa decisão, realizou implicações positivas em seu comportamento.

O educando rebelde transformou-se em aluno exemplar, tornando-se líder de sua turma, em seguida, posto como capitão do time na Copa ESA, evidenciando as ressignificações ocorridas em seu interior, percebendo que atitudes como aquelas não devem estar presentes no ambiente educacional, onde os professores tem contribuições essenciais, buscando uma melhoria para a vida dos seus educandos.

Outro momento relevante, se tratando de comportamento presente na discussão, foi referente as assinaturas dos professores na ficha (imagem 3), as quais decidiam os alunos que iriam participar dos interclasses naquele mês. Era necessário o educando cumprir com seus deveres nas atividades cotidianas para obter o direito de participar das competições, caso isso não ocorresse, cabia aos professores assinar ao lado do seu nome, avisando que o estudante quebrou as regras preestabelecidas.

Um dos educandos após esperar por sua chance de jogar foi surpreendida ao saber que seu nome havia obtido as três assinaturas, ficando de fora da rodada:

Eu lembro, ave era ruim demais. Fiquei um mês sem jogar professor, fiquei tão ave (chateada) (ESTUDANTE - B).

Referente ao motivo de ter obtido as três assinaturas, a educanda relatou:

Eu não lembro não, eu estava tão ansiosa para o mês da minha sala jogar e eu não fui, fiquei tão... (ESTUDANTE - B).

Percebe-se nas falas dos educandos que ainda é necessário um amadurecimento, pois nenhum assumiu seus erros, entretanto, fica visível a vontade de estar presente no ambiente competitivo, a falta que ele faz aos educandos, a espera de um mês foi algo extremamente desconfortável. Tornando-se necessário ressaltar o impacto obtido por meio das assinaturas, pois essa foi a única vez que esse educando não se fez presente na competição, demonstrando a ressignificação ocorrida, compreendo que atitudes como essas não poderiam estar presente no contexto educacional.

Todavia, esse sentimento de mudanças não estava presente somente nos educandos, os professores também estavam inseridos, atuando como mediadores na participação dos educandos e também expressando seu sentimento ao perceber o desconforto sofrido pelos educandos:

Já a gente adorava (risos) (PROFESSOR - A).

Para os professores esse era um momento “mágico”, como eles mesmo citavam ao estarem com as fichas em mãos, não significava uma punição, mas sim uma troca de ações; explicitando para os educandos que suas atitudes teriam impactos em como a sociedade que estão inseridos iria agir para com eles, demonstrando que os jogos não buscavam somente um ambiente divertido, pois por meio de sua prática é possível também simular momentos presentes na sociedade (MARQUES; PEREIRA, 2013).

As fichas como mencionado anteriormente não tinham caráter punitivo, como explícita o professor:

[...] foi um artifício né que a gente também se utilizou, a partir da proposta do projeto para [...] vamos dizer assim puxar a sardinha pro nosso lado, né? Então, havia essa, vamos dizer assim, essa vigilância né: gente vocês tem um compromisso; vocês estão participando do projeto, vocês tem assim o ônus e o bônus, tem os compromissos também que a gente assumi, não é só tá jogando e tá indo participar dos eventos, eles também teriam que dar uma contrapartida eu entendo dessa forma, e isso é importante para que eles cresçam né, enquanto indivíduos e também desenvolvam esse senso de **responsabilidade** deles. Então, houve esse aspecto que ajudou bastante, e assim [...] como eu comentei antes eu havia passado dois anos afastada da escola e aí eu tinha alguns alunos que nesses dois anos anteriores, né? Me davam um trabalho tremendo, e aí eu percebi em alguns deles uma mudança significativa principalmente na forma de se portar, na forma de se

dirigir aos professores né, de conduzir a questão dos seus estudos. Então, acho que foi muito legal assim é esse desenvolvimento do **senso de responsabilidade** por parte de alguns dos alunos né, claro que a gente não consegue com todos porque são indivíduos singulares, mas creio que que foi bem interessante nesse sentido (PROFESSOR - A, **grifo nosso**).

Evidenciando a ressignificação dos princípios e valores dos educandos, em especial seu senso de responsabilidade. Isso ocorreu por meio de determinadas privações, as quais os educandos compreenderam sua importância. Eles não estavam sendo retirados dos jogos pelos professores, mas sim por suas próprias ações dentro do ambiente educacional.

Todos os professores, coordenadores, gestão, a escola como um todo, foi beneficiada pelo projeto. Isso é evidenciado por meio da colocação:

[...] assim, todos nós da escola somos beneficiados com o projeto, né. O professor foi beneficiado por que o aluno melhorou o comportamento, melhorou questão da nota. Direção, coordenação, sentíamos mais os alunos querendo participar das coisas; os alunos sempre questionavam, perguntavam, estavam realmente afim (com vontade), mas tudo isso graças ao projeto que foi desenvolvido na escola pelo (Professor Pesquisador) né, que nos ajudou bastante durante todo o ano letivo (COORDENAÇÃO - B).

Dessa forma, demonstrando que o impacto do projeto não se limitou a disciplina de Educação Física, a qual o professor pesquisador leciona, mas em todas as esferas do ambiente educacional, evidenciando que as regras aplicadas no ambiente competitivo interferem diretamente no ambiente educacional.

Ao serem questionados sobre como o novo ambiente competitivo, construído ao longo de todo o ano, impactou nas atitudes dos educandos dentro do ambiente educacional. Obteve-se as seguintes respostas:

[...] eu diria que é, que poderia ser a questão do **crescimento** de cada aluno é no sentido que eu já comentei anteriormente com relação à **responsabilidade** né, eu os percebi muito mais **responsáveis**. [...] inclusive **cuidadosos** né, com eles próprios e com todos nós né mais **cuidadosos e responsáveis** no trato, nas relações interpessoais. Então, acho que isso foi uma coisa é que me marcou bastante eu diria que foi isso (PROFESSOR – A, **grifo nosso**).

Reafirmando a evolução demonstrada pelos educandos, como suas relações interpessoais se tornaram mais atuantes, o cuidado para com os professores. Esses valores e princípios não estavam presentes no início do projeto, foram ressignificados no decorrer das experimentações de um novo ambiente competitivo e por consequência emergindo um novo ambiente educacional.

Esse entendimento sobre a valorização dos educandos para com seu ambiente educacional, também está presente na fala da coordenação, quando questionada sobre os aspectos mais importantes do projeto:

Eu acredito que tenha sido a questão da **construção do ser social**, a gente percebeu que [...] **foi criado na verdade várias lideranças**, e [...] que essas lideranças elas são criadas não apenas dentro da escola elas são levadas para vida, também como o **desenvolvimento social do pessoal** com o **cuidado com o outro**, cuidado com a escola, com equipamento público, com aquilo que é deles, o **valorizar o esforço do colega**, saber que ele tá dando o máximo dele ali fazendo o possível para ajudar uma equipe, que esse trabalho em equipe ele é muito importante. Então, acredito que essa construção do ser social ela fica marcada para o resto da vida de cada estudante que participou como também da própria escola (COORDENAÇÃO - A, **grifo nosso**).

Confirmando a ressignificação obtida por meio do projeto. Mencionando que seus impactos não devem se limitar ao momento da competição, mas perpetuarem-se para toda vida de seus participantes; sendo complementado por meio da fala do outro coordenador:

esse projeto que foi feito na escola foi de grande valia né, tanto para aluno quanto o professor e serviu muito de aprendizagem, né isso? Eu acredito que... **como foi dito pelos meus colegas os alunos vão levar isso para o resto da vida**, se tornar pessoas mais responsáveis, pessoas que sabem o que querem, que **mesmo na perda eles também se divertiram** como falou (ESTUDANTE - A). E assim isso é muito importante, isso é muito interessante tanto para escola, quanto no âmbito escolar como também para vida pessoal de cada aluno. O projeto, cada dia que foi vivenciado na escola deixou com certeza marcas registradas na vida de todo mundo tanto dos alunos como também dos Professores. [...] **é assim que deve ser educação né, devemos tá o tempo todo fazendo algo que deixe marcas, eternizando momentos na vida de todos os alunos** (COORDENAÇÃO - B, **grifo nosso**).

Assim, corroborando que o projeto desenvolvido na escola permitiu uma ressignificação real dos valores e princípios, possibilitando aos educandos levar

esses ensinamentos para toda sua vida. Evidenciando que o ambiente competitivo, quando utilizado de maneira coerente, permite algo além de um momento de competição.

Essa mudança, para além dos muros da escola, foi evidenciado por meio dos diálogos dos educandos quando mencionaram que o momento mais marcante para eles foram as voltas dentro do ônibus, que mesmo após a derrota a diversão e descontração tomavam conta do ambiente.

Quando a gente vinha dentro do micro ônibus, 50 pessoas dentro lembram (PROFESSOR PESQUISADOR)

Era bom professor (risos) (ESTUDANTE - B).

Quando a gente perdia por acaso vocês vinham calados tristes? (PROFESSOR PESQUISADOR)

Não! (ESTUDANTE - B).

Era bom demais professor [...] mesmo perdendo, mesmo ganhando é... tinha a participação da caixinha (de som) lá, era animado. Voltava todo mundo mesmo perdendo, mesmo ganhando tinha a caixinha todo mundo **ia se divertir e voltava todo mundo alegre** (ESTUDANTE - B, **grifo nosso**).

Ao serem questionados do porquê desse retorno alegre mesmo perdendo, os educandos responderam da seguinte maneira:

Porque assim, teve um momento mais triste que foi quando a gente encerrou a participação na ESA que a gente não perdeu. A gente perdeu assim, tipo por causa da arbitragem, mas mesmo assim a gente não levou para fora de Campo, a gente deixou dentro de campo e ligou o som, tem até mesmo vídeo dos meninos dançando se divertindo, como se nada tivesse acontecido ali, todo mundo dançando se divertindo o que vale mais (ESTUDANTE - A).

E também a maioria foi para se divertir né, que o professor a todo momento estava dizendo: a gente não está indo para competir estamos indo para se divertir (ESTUDANTE - B).

Está indo para se divertir, o que vale mais foi todo mundo se divertir lá (ESTUDANTE - A).

E como eu falei, a gente nunca tinha participado de uma coisa assim, foi muito bom (ESTUDANTE - B).

Esse ano que passou vai ficar na história! (ESTUDANTE - A).

Porque? (PROFESSOR PESQUISADOR).

Desempenho físico e... na ESA, nos jogos escolares, só faltou o título na ESA, mas a gente tenta o próximo ano (risos) (ESTUDANTE - A).

Mas será que vocês não ganharam mais do que o título da ESA nessa competição? (PROFESSOR PESQUISADOR).

Ganhamos mais, ganhamos mais, a gente ganhou amizade, [...] todo mundo foi se divertir, até tem um vídeo da semifinal, não foi da semifinal professor? Que a gente caiu? (ESTUDANTE - A).

Foi, foi esse vídeo mesmo (risos) (PROFESSOR PESQUISADOR).

Parecia que nos tinha sido campeão [...] ligaram a caixinha, todo mundo lá na avenida como se fosse campeão quando ganha o troféu [...] ligaram a caixinha, todo mundo se divertindo e a resenha é bom demais a resenha (ESTUDANTE - A).

Essas atitudes demonstraram que a obtenção da vitória nunca foi o foco do projeto. Em momento algum o sentimento de vencer a qualquer custo foi explicitado em todo o debate, entretanto, os princípios e valores estiveram internalizados nas falas dos participantes.

Portanto, evidenciando que o projeto alcançou seu objetivo. Os valores e princípios foram progressivamente ressignificados ao longo do ano letivo, essas reconstruções não se limitaram aos educandos, abrangendo todo o ambiente educacional, permitindo que novas atitudes estivessem presentes no cotidiano da escola. Os educandos passaram a demonstrar responsabilidade, cooperação, amizade, compartilhamento, totalidade, coeducação; que poderiam até existir nos educandos, porém por meio do projeto, os princípios e valores foram ressignificados, se fazendo presentes no ambiente educacional. Os alunos agora eram protagonistas! O sentimento de emancipação tomou conta de suas atitudes, indo além do paradigma de jogar por jogar, sua criticidade não permitia mais a aplicação de um consenso tão limitado.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da idealização deste projeto, evidenciou-se a fragilidade contida na forma de atuar com os alunos-atletas nos anos anteriores, inexistindo a interligação entre o ambiente competitivo com o educacional, acentuando os problemas de convivência existentes. Excluindo os menos capacitados e atribuindo significância somente as condições biológicas dos educandos.

Assim, por meio da construção do projeto, essa forma de tratar o esporte foi sendo reestruturada, as competições internas (Jogos Interclasse e Festival de Jogos) tiveram contribuições para essa remodelagem, a escola tornou-se o palco principal. Essa nova estrutura escolar utilizando-se de maneira coerente dos ambientes competitivos, foi um dos pontos chaves na ressignificação dos princípios e valores dos educandos, os quais compreenderam a escola como uma “extensão do jogo”.

Uma das contribuições evidenciadas no decorrer do ano letivo foi a melhoria da convivência no ambiente educacional, o respeito para com seus pares, seus professores, coordenadores e todos que compõem a escola; o sentido de pertencimento e as amizades emergidas.

Por meio da coeducação, não era mais tolerável a segregação de gêneros, onde as meninas deveriam agir somente como espectadoras enquanto os meninos atuavam dentro de campo, a seleção somente dos mais hábeis para o esporte tornou-se passado, o objetivo principal do jogo não era mais a vitória, mas sim a diversão, permitindo a participação de todos que desejassem.

Também se faz relevante refletir como as regras contribuíram para essas modificações, demonstrando aos educandos que suas atitudes impactam na sociedade a qual está inserido, que se não agir de maneira coerente ao que está sendo solicitado ele ficará de fora das etapas, assim desmitificando o esporte retratado em ambientes externos o qual idolatra a vitória acima de tudo, não importando quais atitudes serão tomadas para sua obtenção.

É importante também ressaltar que, com a aplicação das novas regras os educandos necessitavam cooperar para superar as adversidades, compartilhar suas experiências na intenção de permitir a todos compreender como agir dentro e fora do jogo (ambiente competitivo e educacional), aforando a emancipação dos educandos. Dessa maneira, o ambiente competitivo permitiu a ressignificação de princípios e

valores de alguns educandos, contribuindo para a criação de um novo esporte o “esporte da escola”.

Contudo, algumas dificuldades foram percebidas. A falta de um ambiente adequado na escola para a realização dos jogos interclasse dificultou sua implementação, dependendo de fatores externos para que essas etapas pudessem ser vivenciadas. Inúmeras vezes as competições foram remarcadas por esse ambiente não está disponível (vale salientar que não era obrigação do proprietário, pois tratava-se de uma conciliação), além da distância percorrida para se chegar ao local. Dessa forma, um ambiente adequado na própria escola iria sanar essas dificuldades.

Além disso, o momento atual de pandemia limitou a continuidade do projeto, o qual iria permitir uma sistematização espiralada e contínua, buscando cada vez mais ressignificar os princípios e valores dos educandos, possibilitando evidenciar essa evolução por um prazo mais longo, o qual infelizmente tornou-se impraticável com as limitações momentâneas. Portanto, a continuidade do projeto por um período maior torna-se relevante, implementando novas modalidades esportivas, realizando por meio de votações a seleção dessas, permitindo a participação de todos os educandos nas etapas internas, respeitando as especificidades de cada indivíduo, sua cultura e costumes.

Assim, o projeto resultou em ressignificações pertinentes para o ambiente educacional. E indo além, inserindo no contexto educacional experiências nunca antes vividas, onde a vitória tornou-se uma consequência e não mais seu objetivo principal. A diversão era presente em todas as etapas.

O sentimento de pertencimento, de compreender o outro como um igual, fez com que toda essa construção impactasse positivamente no ser social dos educandos. A ocorrência de brincadeiras mesmo ao perder, era algo indescritível, demonstrando como um ambiente competitivo estruturado de maneira coerente pode mudar todo um contexto educacional.

## REFERÊNCIAS

- ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos; ALVES, Leonir Pessate. **Processos de ensinagem na universidade**: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 10. ed. Joinville, SC: UNIVILLE, 2015. 155 p. ISBN 978-85-87977-15-6.
- ANTÔNIO, Escola Santo. **Regulamento da XIII Olimpíada ESA** - Escola Santo Antônio. 2019.
- ASSIS, Sávio. **Reinventando o esporte: possibilidades da prática pedagógica**. 3ª ed. Campinas: Autores Associados, 2010.
- AUTUAÇÃO. In: DICIO, **Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/autuado/>>. Acesso em: 01 set. 2020.
- BARBIERI, César Augustus Santos. **Esporte educacional: uma possibilidade de restauração do humano no homem**. Canoas: Ed. ULBRA, 2001.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BRACHT, Valter. **Aprendizagem social e Educação Física**. Porto Alegre: Magister, 1992.
- BRACHT, Valter. Esporte na escola e esporte de rendimento. **Movimento**, Porto Alegre/RS, v.6 nº 12, p. 14-24, 2000. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/Movimento/article/viewFile/2504/1148>>. Acesso em: 28 abr. 2019.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNC\\_C\\_20dez\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNC_C_20dez_site.pdf)>. Acesso em: 05 de jan. de 2020.
- BRASIL. Decreto nº 7.984 de 8 de abril de 2013. Regulamenta a Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto. **Diário Oficial [da República Federativa do Brasil]**, Brasília, DF, n. 67, 9 abr. 2013. Seção I, p. 5-10, 2013.
- BRASIL. Lei nº 51/2012, de 05 de setembro de 2012. **Estatuto do Aluno e Ética Escolar**. Diário da República, DRE: Diário da República, Seção 2, p. 5103-5119. Disponível em: <<https://data.dre.pt/eli/lei/51/2012/09/05/p/dre/pt/html>>. Acesso em: 12 fev. 2020.
- CAPIBARIBE<sup>1</sup>, Santa Cruz do. **Jogos Escolares Municipais de Santa Cruz do Capibaribe 2019** – JEMSCC 2019. Secretaria de Educação. Santa Cruz do Capibaribe – PE. 2019.
- CAPIBARIBE<sup>2</sup>, Santa Cruz do. **Projeto Político Pedagógico: Escola Municipal Intermediária Professora Maria José**. Secretaria de Educação. Santa Cruz do Capibaribe – PE. 2019.

CARRERAS, Llorenç et al. **Cómo educar en valores: materiales, textos, recursos y técnicas**. 14. ed. Madrid: Narcea, 2006.

CASTELLANI, Lino filho; CASTELLANI, Rafael Moreno. **Os Jogos da Minha Escola**. Campinas: Autores Associados, 2009.

CHATEAU, Jean. **O JOGO E A CRIANÇA**. 4. ed. São Paulo: Summus Editorial, 1987. 144 p. ISBN-10: 853230298X. Do original em língua francesa L'ENFANT ET LE JEU.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez editora: 1992.

COOL, Cesar et. al.. **Os Conteúdos na Reforma: ensino e aprendizagem e conceitos, procedimentos e atitudes**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

COSTA, Jonatas Maia da. ESPORTE ESCOLAR NO BRASIL: contradições e possibilidades. **Kinesis**, Santa Maria, v. 33, n. 1, p. 71-86, jan-jun de 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/index.php/kinesis/article/view/18228>>. Acesso em: 30 jan. 2029.

COSTA, José Henrique de Almeida. **Festival de cultura corporal: uma proposta de intervenção pedagógica para os jogos internos da escola**. 2020. Jonatas Maia da f., il. Dissertação (Mestrado em Educação Física) — Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.unb.br/handle/10482/38751>>. Acesso em: 02 jan. 2020.

DAMO, A. **Do dom a profissão: uma etnografia do futebol de espetáculo a partir da formação de jogadores no Brasil e na França**. 2005. 435 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

DUARTE, José Adelino. **O JOGO E A CRIANÇA**.: estudo de caso. 2009. 146 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências da Educação, Supervisão Pedagógica, Escola Superior de Educação João de Deus, Portugal, 2009. Disponível em: <<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2296/1/Jos%C3%A9Duarte.pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2020.

FERREIRA NETO, Carlos Alberto. **Jogo & Desenvolvimento da Criança**. 12. ed. Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana, 2003. 273 p. (ISBN: 9789727351015).

GALLO, Sérgio Nesteriuk. **JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. 2007. 200 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4906>>. Acesso em: 02 jun. 2020.

GATTI, Bernadete Angelina. **Grupo Focal na Pesquisa em Ciências Sociais e Humanas**. Brasília: Liber Livro Editora, 2005.

GOMES, Márcio. **[Resposta da coordenação escolar sobre a conduta dos atletas]**. Whatzapp: [1.2.3 Maria José]. 04 set. 2019. 21:41-21:42. Mensagem de Whatzapp.

HUIZINGA, J., 1971. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura, Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva. 4ª edição – reimpressão. Direitos reservados em língua portuguesa à EDITORA PERSPECTIVA S.A. 2000. Disponível em: <<https://filosoficabiblioteca.files.wordpress.com/2018/12/HUIZINGA-Johan-Homo-Ludens.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2020.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LOPES, M. da G. **Jogos na Educação**: criar, fazer e jogar. São Paulo: Cortez, 2001.

MARQUES, José Carlos Lustosa; PEREIRA, Vanildo Rodrigues. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. Volume 1. PARANÁ. 2013. 01-20 p. ISBN 978-85-8015-076-6. Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2013/2013\\_uem\\_edfis\\_artigo\\_jose\\_carlos\\_lustosa\\_marques.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uem_edfis_artigo_jose_carlos_lustosa_marques.pdf)>. Acesso em: 23/09/2020.

MELO, Nairan. **[Resposta do aluno-atleta sobre a postura dos adversários]**. Whatzapp: [1.2.3 Maria José]. 04 set. 2019. 20:43. Mensagem de WhatsApp.

OLIVEIRA, Fabiane dos Santos. **Lúdico como Instrumento Facilitador na Aprendizagem da Educação Infantil**. 2010. Pós-Graduação - (Psicopedagogia Institucional). Universidade Candido Mendes Pós-Graduação Lato Sensu Instituto a Vez do Mestre. ARAIOSES-MA, 2010. Disponível em: <[https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias\\_publicadas/posdistancia/35505.pdf](https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/posdistancia/35505.pdf)>. Acesso em: 01 de set. 2019.

OLIVEIRA, Valdineli. **[Resposta a conduta dos atletas]**. Whatzapp: [1.2.3 Maria José]. 04 set. 2019. 22:11. Mensagem de WhatsApp.

PARANÁ. Robson Antonio Desiderá. Secretaria Estadual de Educação. **JOGOS ESCOLARES E A INCLUSÃO**: benefícios possíveis de uma política pública no jogo. In: OSDESAFIOS da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. 2. ed. Apucarana: Produções Didático-Pedagógicas, 2016. Cap. 1. p. 01-29. (ISBN 978.85.8015.094-0). Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2016/2016\\_pdp\\_edfis\\_uel\\_robsonantoniodesidera.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_edfis_uel_robsonantoniodesidera.pdf)>. Acesso em: 08 maio 2020.

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. 2013. 132 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de 2º Ciclo de Estudos em Ensino de História e Geografia no 3º Ciclo do Ensino Básico e Secundário, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Portugal, 2013. Disponível em:

<<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf>>. Acesso em: 04 set. 2020.

PERNAMBUCO, Secretaria de Educação e Esporte. **Currículo de Pernambuco: Ensino Fundamental**. União dos dirigentes municipais da educação. Recife: a secretaria, 2019. 606 p.

PIAGET, Jean; INHELDER, Barbel. **La Psychologie de l'Enfant**. Paris: PUF, 1966. [A Psicologia da Criança. São Paulo: Difel, 1968].

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagens e representação**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1998.

REVERDITO, Riller Silva; SCAGLIA, Alcides José; SILVA, Sidney Aparecido Dias da; GOMES, Thales Marcel Ribeiro; PESUTO, Claudinei de Lima; BACCARELLI, Walter. **COMPETIÇÕES ESCOLARES: reflexão e ação em pedagogia do esporte para fazer a diferença na escola**. **Pensar A Prática**, [S.L.], v. 11, n. 1, p. 37-45, 18 fev. 2008. Universidade Federal de Goiás. <http://dx.doi.org/10.5216/rpp.v11i1.1207>. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/index.php/fe/article/view/1207>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

SANCHES, Simone Meyer; RUBIO, Kátia. A prática esportiva como ferramenta educacional: trabalhando valores e a resiliência. **Educação e pesquisa**, v. 33, n. 4, p. 825-842, Dez. 2011. Disponível em: <<https://www.periodicos.usp.br/ep/article/view/28304>>. Acesso em: 05 abr. 2020.

SANTOS, S. M. P. dos; CRUZ, D. R. M da. O lúdico na formação do educador. In: SANTOS, S. M. P. dos (Org.). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, Vozes, 1997.

SCHERER, Anelize Severo. **O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO: a importância do brincar e da brincadeira segundo a teoria vigotskiana**. 2013. 36 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Métodos e Técnicas de Ensino, Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013. Disponível em: <[http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4233/1/MD\\_EDUMTE\\_2014\\_2\\_10.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4233/1/MD_EDUMTE_2014_2_10.pdf)>. Acesso em: 16 set. 2019.

SOARES, Antonio Jorge Gonçalves *et al.* Jovens Esportistas: profissionalização no futebol e a formação na escola. **Motriz. Revista de Educação Física. Unesp**, [S.L.], v. 17, n. 2, p. 252-263, 10 maio 2011. UNESP - Universidade Estadual Paulista. <http://dx.doi.org/10.5016/1980-6574.2011v17n2p252>. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/motriz/v17n2/04.pdf>>. Acesso em: 28 dez. 2019.

SOUZA, Camilo Araújo Máximo de; VAZ, Alexandre Fernandez; BARTHOLLO, Tiago Lisboa; SOARES, Antonio Jorge Gonçalves. Dificil reconversão: futebol, projeto e destino em meninos brasileiros. **Horizontes Antropológicos**, [S.L.], v. 14, n. 30, p. 85-111, dez. 2008. Fap. UNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0104-71832008000200004>. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-71832008000200004>. Acesso em: 19 abr. 2020.

SOUZA JÚNIOR, Marcílio; BARBOZA, Roberta de Granville; LORENZINI, Ana Rita; GUIMARÃES, Gina; SAYONE, Hilda; FERREIRA, Rita Cláudia; PEREIRA, Eliene Lacerda; FRANÇA, Daise; TAVARES, Marcelo; LINDOSO, Rosângela Cely; SOUSA, Fábio Cunha de. **COLETIVO DE AUTORES**: A Cultura Corporal Em Questão. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 33, n. 2, p. 391-411, abr./jun. 2011. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/rbce/v33n2/08.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2019.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. 18ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

TUBINO, Manuel José Gomes. O esporte educacional como uma dimensão social do fenômeno esportivo no Brasil. In: CONFERÊNCIA BRASILEIRA DE ESPORTE EDUCACIONAL. **Memórias**: Conferência Brasileira de Esporte Educacional. Rio de Janeiro: Editoria Central da Universidade Gama Filho, 1996. p. 9-16.

VAGO, Tarcísio Mauro. o "esporte na escola" e o "esporte da escola": da negação radical para uma relação de tensão permanente, um diálogo com Valter Bracht. **Movimento**, 1996 v. 3, n. 5, p. 4-17. Disponível em: < <https://doi.org/10.22456/1982-8918.2228>>. Acesso em: 18 mar. 2020.

## APÊNDICE A- ROTEIRO DO GRUPO FOCAL

Aquecimento: explanação sobre experiências diversas de jogos internos; bem e mal sucedidas, apresentação de todos, e qual sua participação nas etapas do projeto.

### Questões disparadoras

1. Como era as competições antes da construção deste projeto?
  - Como era o comportamento dos estudantes?
  - O que se percebia de problema de convivência entre os educandos e a comunidade escolar?
2. Após a construção do projeto houve mudança no comportamento dos educandos?
3. Vocês perceberam alguma diferença no comportamento dos educandos nas diferentes competições (Interclasse, jogos Municipais, Festival de Jogos e Copa ESA)?
4. Ocorreu mudanças de comportamentos também fora do ambiente dos jogos?
5. Houve mudanças na interação entre os educandos de diferentes gêneros?
6. Como os valores praticados e evidenciados nesse projeto se fizeram presentes no ambiente competitivo e educacional?
  - RESPONSABILIDADE: justiça, honestidade, sinceridade, dialogo, dignidade, otimismo, conhecimento, generosidade, esforço, respeito, confiança e liberdade.
  - COOPERAÇÃO: ajuda, companheirismo, colaboração, imaginação, amabilidade, solidariedade;
  - AMIZADE: doação, altruísmo, afeto, compreensão,
  - COMPARTILHAR: desprendimento, gratidão, participação.
7. Como esses valores foram desenvolvidos? O que contribui para que eles acontecem? Quais as regras criadas para isso?
8. E com relação aos princípios do esporte educacional, foi possível perceber algo relacionado a:
  - EMANCIPAÇÃO (liberdade, autonomia);
  - REGIONALISMO (atividades locais);
  - COEDUCAÇÃO (uns ensinando aos outros);

- COOPERAÇÃO (todos responsáveis por criar o ambiente de competição);
  - PARTICIPAÇÃO (inclusão de todos);
  - TOTALIDADE (conhecer, fazer, conviver).
9. Como esses princípios estavam presentes nas competições? Como eles foram desenvolvidos? O que contribui para eles acontecerem?
10. As várias competições no decorrer do ano letivo contribui de alguma forma para trabalhar os princípios e valores dos educandos? Ajudou de alguma maneira na convivência educacional? Houve mudanças na forma dos educandos se portarem dentro da escola?

Santa Cruz do Capibaribe, \_\_\_ / \_\_\_ /

---

Responsável pela condução

## APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado a participar da pesquisa JOGOS INTERNOS E EXTERNOS: ressignificando os princípios e valores por meio do ambiente competitivo do “esporte da escola”, na responsabilidade de Valdineli dos Santos Oliveira estudante do Programa de Pós-Graduação em Mestrado Ciências da Educação e Multidisciplinaridade - VENI CREATOR CHRISTIAN UNIVERSITY, sob a orientação do Prof.<sup>a</sup> Dra. Sandra Roberta Vaz Lira Maranhão. O objetivo desta pesquisa é analisar como o ambiente competitivo ao longo do ano pode ressignificar os princípios e valores dos educandos dentro do contexto educacional. Assim, gostaria de consultá-lo/a sobre seu interesse e disponibilidade de cooperar com a pesquisa.

Você receberá todos os esclarecimentos necessários antes, durante e após a finalização da pesquisa, e lhe asseguro que o seu nome não será divulgado, sendo mantido o mais rigoroso sigilo mediante a omissão total de informações que permitam identificá-lo/a. Os dados provenientes de sua participação na pesquisa, tais como questionários, entrevistas, fitas de gravação ou filmagem, ficarão sob a guarda do/da pesquisador/a responsável pela pesquisa.

A coleta de dados será realizada por meio de um grupo focal (roda de conversa). É para estes procedimentos que você está sendo convidado a participar. Sua participação na pesquisa não implica em nenhum risco. Espera-se com esta pesquisa construir coletivamente um ambiente competitivo autônomo onde os valores e princípios possam ser ressignificados.

Sua participação é voluntária e livre de qualquer remuneração ou benefício. Você é livre para recusar-se a participar, retirar seu consentimento ou interromper sua participação a qualquer momento. A recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios. Se você tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, você pode me contatar através do telefone (81) 99557-5802 / 99960-429. Podendo entrar em contato, também, pelo e-mail: [valdineli123@gmail.com](mailto:valdineli123@gmail.com).

A equipe de pesquisa garante que os resultados do estudo serão devolvidos aos participantes por meio de apresentação oral, podendo ser publicados posteriormente na comunidade científica.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o/a pesquisador/a responsável pela pesquisa e a outra com você.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do/da participante

\_\_\_\_\_  
Assinatura do/da pesquisador/a

Santa Cruz do Capibaribe, \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

## APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA MENORES DE 18 ANOS

Seu filho (a) está sendo convidado a participar da pesquisa JOGOS INTERNOS E EXTERNOS: ressignificando os princípios e valores por meio do ambiente competitivo do “esporte da escola”, na responsabilidade de Valdineli dos Santos Oliveira, estudante do Programa de Pós-Graduação em Mestrado Ciências da Educação e Multidisciplinaridade - VENI CREATOR CHRISTIAN UNIVERSITY e sob a orientação da Prof.<sup>a</sup> Dra. Sandra Roberta Vaz Lira Maranhão. O objetivo desta pesquisa é analisar como o ambiente competitivo ao longo do ano pode ressignificar os princípios e valores dos educandos dentro do contexto educacional. Assim, gostaria de consultá-lo/a sobre seu interesse e disponibilidade de cooperar com a pesquisa.

Você receberá todos os esclarecimentos necessários antes, durante e após a finalização da pesquisa, e lhe asseguro que o nome do seu filho não será divulgado, sendo mantido o mais rigoroso sigilo mediante a omissão total de informações que permitam identificá-lo/a. Os dados provenientes de sua participação na pesquisa, tais como questionários, entrevistas, fitas de gravação ou filmagem, ficarão sob a guarda do pesquisador responsável pela pesquisa.

A coleta de dados será realizada por meio de um grupo focal (roda de conversa). É para este procedimento que seu filho(a) está sendo convidado a participar. A participação na pesquisa não implica em nenhum risco. Espera-se com esta pesquisa construir coletivamente um ambiente competitivo autônomo onde os valores e princípios possam ser ressignificados.

A participação é voluntária e livre de qualquer remuneração ou benefício. Você e/ ou seu filho(a) é livre para recusar-se a participar, retirar seu consentimento ou interromper sua participação a qualquer momento. A recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios.

Se você tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, você pode me contatar através do telefone (81) 99557-5802 / 99960-4291. Podendo entrar em contato, também, pelo e-mail: [valdineli123@gmail.com](mailto:valdineli123@gmail.com). A equipe de pesquisa garante que os resultados do estudo serão devolvidos aos participantes por meio de apresentação oral, podendo ser publicados posteriormente na comunidade científica.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o/a pesquisador/a responsável pela pesquisa e a outra com você.

Aluno: \_\_\_\_\_ RG: \_\_\_\_\_  
 Responsável: \_\_\_\_\_ RG: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
 Assinatura do responsável

\_\_\_\_\_  
 Assinatura do/da pesquisador/a

Santa Cruz do Capibaribe, \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_