



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – UFC
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES – IEFES
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM
REDE NACIONAL – PROEF

ANA CARLA ARAÚJO DE LIMA OLIVEIRA

JOGOS INTERNOS NO ENSINO MÉDIO: OS DESAFIOS DE UMA PRODUÇÃO
COM ESTUDANTES DE UMA ESCOLA REGULAR DE FORTALEZA/CE

FORTALEZA

2024

ANA CARLA ARAÚJO DE LIMA OLIVEIRA

JOGOS INTERNOS NO ENSINO MÉDIO: OS DESAFIOS DE UMA PRODUÇÃO COM
ESTUDANTES DE UMA ESCOLA REGULAR DE FORTALEZA/CE

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre. Área de concentração: Educação Física Escolar.

Orientadora: Prof.^a Dra. Maria Eleni Henrique da Silva.

FORTALEZA

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- O45j Oliveira, Ana Carla Araújo de Lima Oliveira.
Jogos internos no ensino médio: os desafios de uma produção com estudantes de uma escola regular de Fortaleza/CE / Ana Carla Araújo de Lima Oliveira Oliveira. – 2024.
187 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Educação Física e Esportes, Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional, Fortaleza, 2024.
Orientação: Prof. Dr. Maria Eleni Henrique da Silva.
1. Ensino médio . 2. Educação física. 3. Jogos escolares. 4. Competição pedagógica. I. Título.
CDD 790
-

ANA CARLA ARAÚJO DE LIMA OLIVEIRA

JOGOS INTERNOS NO ENSINO MÉDIO: OS DESAFIOS DE UMA PRODUÇÃO COM
ESTUDANTES DE UMA ESCOLA REGULAR DE FORTALEZA/CE

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre. Área de concentração: Educação Física Escolar.

Aprovada em 27/05/2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dra. Maria Eleni Henrique da Silva (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. José Airton de Freitas Pontes Junior
Universidade Estadual do Ceará (UECE)

Prof. Dr. Raphaell Moraes Martins
Instituto Federal do Ceará (IFES)

Prof.^a Dra. Liana Lima Rocha
Universidade Estadual do Ceará (UECE)

A Deus.

Aos meus amados filhos, João Pedro e João Miguel.

Ao meu amado esposo, Pepê Oliveira.

Aos meus queridos pais, José Pedro e Aparecida.

À minha amada e sempre presente irmã, Ana Paula.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus por ser fiel e maravilhoso o tempo todo, mesmo muitas vezes eu não merecendo.

À Nossa Senhora das Graças, que me acompanha todos os dias, passando à frente de todos os obstáculos que aparecem no meu caminho.

A Jesus da Santas Chagas pela graça alcançada.

Agradeço aos meus pais, que são minha base e meu ciclo de apoio, e principalmente à minha mãe, que sempre me deu forças e assistência para que eu conseguisse concluir meus objetivos.

Ao meu amado esposo, que sempre acreditou em mim e me incentivou todas as vezes que eu liguei chorando, querendo desistir.

Aos meus amados filhos, João Pedro e João Miguel, que são minha inspiração e minha fortaleza.

À minha irmã, que, mesmo ocupada, arrumava um tempinho para me ajudar com meus meninos nessa jornada.

À minha amiga, madrinha e orientadora, Professora Maria Eleni, por ser uma mulher de um coração enorme, cheia de energia e alegria. Uma mulher que me inspira na vida e na profissão. Obrigada por sempre acreditar no meu potencial, nunca desistir de mim e ser essa pessoa maravilhosa, paciente, amorosa e especial.

A um anjo que Deus e Nossa Senhora colocaram na minha vida: minha coorientadora. Dirlene, obrigada por todas as conversas e escutas e por toda ajuda, carinho, paciência, cuidado e disponibilidade nesses últimos dias, você foi essencial!

Ao meu amigo Jansen, que sempre estava pronto para me ajudar, mesmo eu ligando no sábado à noite ou domingo à tarde.

Aos meus bolsistas queridos do PIBID/UECE, Mirella, Iara, Lívia, Sâmia, João Vitor, Fideles, Arthur e Wendel, por toda a parceria nas aulas de Educação Física, principalmente nos Jogos, e todos os saberes compartilhados nesses 10 meses de projeto.

Aos coordenadores do Programa PIBID/UECE, Prof. José Airton, Prof.^a Paula e Prof.^a Jaina, pela oportunidade de ser supervisora do programa e por proporcionar uma experiência maravilhosa como formadora.

Ao núcleo gestor da EEFM Dom Helder Câmara, por acreditar e confiar no meu trabalho, abrindo a escola para implantação de um projeto tão rico e recompensador.

Aos meus queridos alunos do DHC, pela parceria e colaboração na realização dos nossos II Jogos Internos DHC.

Aos meus amigos do Grupo de Estudo Saberes em Ação/UFC, vocês foram fundamentais na minha caminhada rumo ao mestrado.

À minha maravilhosa turma do mestrado do ProEF, que a nossa parceria se estenda para além do mestrado.

E claro que não poderia esquecer delas, as Perfeccionistas, mulheres guerreiras, criativas, batalhadoras, que não se abalam diante das dificuldades e nem das “humilhações”. Ter vocês como rede de apoio foi fundamental para a conclusão desse sonho. Manu, Samantha e Amanda, vocês são maravilhosas! E um agradecimento especial às J2A, Juliana e Jorlany, duas mulheres arretadas que tive o prazer de acolher na minha casa durante esses dois anos de estudo, vocês moram no meu coração! Amo todas vocês!

E por fim, um agradecimento à vida!!

RESUMO

A pesquisa explorou a proposição e a prática de planejar e executar jogos internos escolares com a colaboração dos alunos. Esta dissertação abordou a inadequação das práticas corporais tradicionais nos jogos internos, que muitas vezes não contemplam a diversidade de interesses e habilidades dos estudantes, nem promovem uma prática pedagógica inclusiva. O objetivo geral foi analisar a construção e implementação de uma proposta de Jogos Internos elaborada em colaboração com estudantes do Ensino Médio. O estudo foi uma pesquisa de campo de caráter qualitativo e descritivo, envolvendo discentes da 1ª, 2ª e 3ª séries do Ensino Médio dos turnos manhã e tarde da EEFM Dom Helder Câmara, com uma amostra de 418 estudantes. Os instrumentos de pesquisa incluíram um questionário diagnóstico, um roteiro de observação, um diário de campo e um questionário de avaliação dos jogos, cujo resultado foi analisado utilizando a técnica de categorização proposta por Minayo (2007). A análise dos dados permitiu avaliar as percepções dos alunos sobre os jogos internos, suas experiências nas atividades esportivas e o nível de participação. A pesquisa também buscou entender como a integração dos interesses dos alunos nas atividades dos jogos internos pode contribuir para uma experiência educativa mais enriquecedora e inclusiva. Os resultados indicaram que a inclusão dos alunos no processo de planejamento e decisão pode aumentar sua participação e satisfação. A pesquisa revelou que, apesar de os esportes tradicionais ainda dominarem as atividades dos jogos internos, há um interesse crescente por práticas alternativas que refletem uma gama mais ampla de cultura corporal, como dança, ginástica e jogos não competitivos. A discussão se aprofundou nos desafios logísticos e nas oportunidades de melhoria, indicando que a colaboração eficaz entre alunos e educadores é decisiva para a adaptação das práticas pedagógicas às necessidades contemporâneas dos estudantes. A dissertação conclui que os jogos internos, quando alinhados com o Projeto Político Pedagógico da escola e orientados por uma abordagem educacional inclusiva e participativa, não apenas aumentam a motivação dos alunos, mas também servem como uma ferramenta para a Educação Física contextualizada, modificando o interesse, envolvimento e participação dos alunos em um espaço dinâmico de formação humana e interação social. O produto educacional resultante foi um livreto intitulado “Os Jogos Internos da nossa escola, uma construção a muitas mãos”, que documenta o processo de construção e elaboração da experiência na escola.

Palavras-chave: ensino médio; educação física; jogos escolares; competição pedagógica.

ABSTRACT

The research explored the proposition and practice of planning and executing internal school games with the collaboration of students. This dissertation addressed the inadequacy of traditional bodily practices in internal games, which often do not take into account the diversity of students' interests and abilities, nor do they promote an inclusive pedagogical practice. The general objective was to analyze the construction and implementation of an Internal Games proposal developed in collaboration with high school students. The study was a qualitative and descriptive field research, involving students from the 1st, 2nd and 3rd grades of high school in the morning and afternoon shifts at EEFM Dom Helder Câmara, with a sample of 418 students. The research instruments included a diagnostic questionnaire, an observation script, a field diary and a game evaluation questionnaire, the results of which were analyzed using the categorization technique proposed by Minayo (2007). Data analysis made it possible to evaluate students' perceptions about internal games, their experiences in sporting activities and the level of participation. The research also sought to understand how the integration of students' interests in internal game activities can contribute to a more enriching and inclusive educational experience. The results indicated that the inclusion of students in the planning and decision process can increase their participation and satisfaction. The research revealed that although traditional sports still dominate indoor gaming activities, there is a growing interest in alternative practices that reflect a wider range of body culture, such as dance, gymnastics and non-competitive games. The discussion delved deeper into logistical challenges and opportunities for improvement, indicating that effective collaboration between students and educators is decisive for adapting pedagogical practices to students' contemporary needs. The dissertation concludes that internal games, when aligned with the school's Pedagogical Political Project and guided by an inclusive and participatory educational approach, not only increase students' motivation, but also serve as a tool for contextualized Physical Education, modifying the interest, involvement and participation of students in a dynamic space of human formation and social interaction. The resulting educational product was a booklet entitled "Our school's Internal Games, a construction carried out by many hands", which documents the process of construction and elaboration of the experience at school.

Keywords: high school; physical education; internal games; pedagogical competition.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Medalhas das três edições do Festal	27
Figura 2 –	Produções do Festal 2000 e 2001, CD com as gravações das músicas dos alunos selecionados, resumo dos trabalhos científicos e medalha.....	28
Figura 3 –	Fachada da escola antes do início da reforma.....	38
Figura 4 –	Sala PDT e sala dos professores	39
Figura 5 –	Salas de aula.....	39
Figura 6 –	Salas de aula, banheiros e cantina.....	39
Figura 7 –	Quadra poliesportiva.....	39
Figura 8 –	Questionário diagnóstico	48
Figura 9 –	Alimentação dos questionários na plataforma Google pelos bolsistas	51
Figura 10 –	Encontro com as bolsistas para análise do questionário diagnóstico.....	54
Figura 11 –	Encontro <i>on-line</i> para divisão de modalidades para pesquisa	55
Figura 12 –	Encontro entre professora, bolsistas, grêmio estudantil.....	56
Figura 13 –	Quadro de modalidades, reunião com o grêmio	59
Figura 14 –	Reunião com grêmio, núcleo gestor e bolsistas	62
Figura 15 –	<i>Slogan</i> dos Jogos e divulgação nas redes sociais.....	63
Figura 16 –	Experimentação de damas.....	64
Figura 17 –	Experimentação do <i>futmesa</i>	64
Figura 18 –	Experimentação do voleibol	64
Figura 19 –	Bolsistas jogando o futebol de botão	64
Figura 20 –	Experimentação do tênis de mesa	65
Figura 21 –	Encontro com representante das modalidades e grêmio estudantil	65
Figura 22 –	Congresso técnico	66
Figura 23 –	Estandarte da equipe da 2ª série manhã	69
Figura 24 –	Equipes na abertura dos II Jogos DHC	71
Figura 25 –	Hasteamento da bandeira do Brasil.....	71
Figura 26 –	Hasteamento da bandeira do Ceará.....	71
Figura 27 –	Apresentação Artística	71
Figura 28 –	Equipe de som.....	71
Figura 29 –	Participantes do vôlei integrativo.....	72
Figura 30 –	Partida de carimba mista.....	74
Figura 31 –	Partida de carimba mista.....	75

Figura 32 –	Partida de Uno.....	76
Figura 33 –	Partida de futebol de botão	76
Figura 34 –	Apresentação individual.....	77
Figura 35 –	Competidores da Dança Competitiva	77
Figura 36 –	Distribuição de algodão doce.....	78
Figura 37 –	Partida de carimba mista.....	79
Figura 38 –	Oficina de capoeira	79
Figura 39 –	Professora pesquisadora e bolsistas PIBID.....	80
Figura 40 –	Partida de basquete manhã.....	81
Figura 41 –	Partida de futsal manhã.....	81
Figura 42 –	Torcidas.....	82
Figura 43 –	Espaço <i>Just Dance</i>	83
Figura 44 –	Partida de xadrez.....	83
Figura 45 –	Partida de dominó	83
Figura 46 –	Partida de <i>Futmesa</i> tarde.....	84
Figura 47 –	Partida futsal tarde	84
Figura 48 –	Final de futsal feminino	85
Figura 49 –	Cobrança dos pênaltis, futsal feminino	85
Figura 50 –	Final de futsal masculino	86
Figura 51 –	Circuito <i>crossfit</i>	87
Figura 52 –	Prova do elástico	87
Figura 53 –	Prova do elástico	87
Figura 54 –	Prova do cabo de guerra.....	87
Figura 55 –	Finalistas da dança competitiva	87
Figura 56 –	Premiação futsal masculino	88
Figura 57 –	Equipe do terceirão, turno tarde.....	88

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 –	Referente à pergunta 4 do questionário, há quanto tempo o participante estuda na escola?.....	94
Gráfico 2 –	Participação dos alunos nas aulas de Educação Física	97
Gráfico 3 –	Gênero dos participantes e não participantes das aulas de Educação Física	99
Gráfico 4 –	Referente questão 6 do questionário – Você gosta das aulas de Educação Física?	100
Gráfico 5 –	O que você considera mais atrativo nas aulas de Educação Física da escola?	107
Gráfico 6 –	Quais áreas da cultura corporal você estudou nesse ano nas aulas de Educação Física? Questão 8 do questionário de avaliação	108
Gráfico 7 –	Se você participou como jogador(a), de quais modalidades você participou?	114
Gráfico 8 –	Na sua opinião, o que foi mais significativo ou mais marcante para você nesses II Jogos Internos DHC 2023?	121
Gráfico 9 –	Você consegue identificar quais áreas da cultura corporal foram contempladas nos II Jogos Internos DHC 2023?.....	125
Gráfico 10 –	Você respondeu ao questionário de interesse que foi aplicado para a elaboração dos II Jogos DHC 2023?.....	128

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 –	Resumo das respostas aos questionários aplicados nas etapas da pesquisa.....	37
Quadro 2 –	Congruência dos elementos da pesquisa.....	44
Quadro 3 –	Tabela de pontuação dos jogos para classificação geral.....	56
Quadro 4 –	Quadro de ofertas de modalidades, quantidades de times e naipes	58
Quadro 5-	Quantidade de respostas do turno da manhã dividido por turmas.....	91
Quadro 6-	Quantidade de respostas do turno da tarde dividido por turmas.....	91
Quadro 7 –	Categorização da resposta do grupo de alunos que não gostam das aulas de Educação Física. Você gosta das aulas de Educação Física?	102
Quadro 8 –	Categorização da resposta do grupo de alunos que gostam das aulas de Educação Física. Justificativa da pergunta 6 do questionário, você gosta das aulas de Educação Física?.....	105
Quadro 9 -	Quantidade de respostas de P e NP do turno manhã dividido por turma	111
Quadro 10 -	Quantidade de respostas de P e NP do turno tarde dividido por turma	111
Quadro 11 –	Categorização da resposta do grupo de alunos que não participaram dos Jogos DHC	113
Quadro 12 –	Categorização da resposta do grupo de alunos que encontraram semelhanças entre os jogos vividos e os II Jogos DHC	118
Quadro 13 –	Categorização da resposta do grupo de alunos que encontraram diferenças entre os jogos vividos e os II Jogos DHC	119
Quadro 14 –	Categorização da resposta da pergunta 17 do questionário, Você poderia descrever como foi a participação dos alunos nos II Jogos Internos DHC 2023?.....	123
Quadro 15 –	Categorização da resposta da pergunta Você respondeu ao questionário de interesse que foi aplicado para a elaboração dos II Jogos DHC 2023?	129
Quadro 16 –	Respostas da pergunta 20 do questionário, qual a sua opinião sobre os II Jogos DHC 2023?	131
Quadro 17 –	Categorização da resposta da pergunta Quais pontos positivos você pode destacar diante dos II Jogos DHC 2023?	135
Quadro 18 –	Categorização da resposta da pergunta Quais pontos negativos você pode destacar diante dos II Jogos DHC 2023?	140

Quadro 19 – Categorização das respostas da pergunta O que você acredita que poderíamos melhorar para uma maior participação e/ou envolvimento dos alunos nos próximos Jogos Internos DHC 2024?	146
Quadro 20 – Categorização das respostas da pergunta É possível implementar uma proposta de jogos igual a essa que foi aplicada no DHC em outras escolas? .	152

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CEB'S	Campeonatos Escolares Brasileiros
CERE	Centro Educacional de Referência de Ensino
CREDE	Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação
DHC	Escola de Ensino Fundamental e Médio Dom Helder Câmara
FADEC	Fundação de Assistência Desportiva do Estado do Ceará
FESTAL	Festival de Talentos da Escola Pública do Ceará
JEB'S	Jogos Estudantis Brasileiros
JEBs	Jogos Escolares Brasileiros
JEP'S	Jogos da Escola Pública
JJ	Jogos da Juventude
MEC	Ministério da Educação
OE	Olimpíada Escolar
PDT	Programa Diretor de Turma
PIBID	Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência
SACEC	Semana de Arte, Cultura, Esportes e Ciências
SEDUC	Secretaria da Educação Básica
SEJUV	Secretaria da Juventude
SESI	Serviço Social da Indústria
SESPORT	Secretaria de Esporte do Ceará
UECE	Universidade Estadual do Ceará
UFC	Universidade Federal do Ceará
UNIFOR	Universidade de Fortaleza

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	17
2	MARCO TEÓRICO	24
2.1	Competições Escolares – um breve histórico	24
2.2	Conhecendo um pouco sobre os Jogos Escolares Cearenses	25
2.3	Esporte Educação	30
2.4	Jogos interclasses na escola	32
3	TRAJETÓRIA METODOLÓGICA	36
3.1	Abordagem metodológica da pesquisa	36
3.2	Instrumentos	36
3.3	A escola e os colaboradores da pesquisa	38
3.4	Procedimento de análise dos dados	41
3.5	Aspectos éticos	42
3.6	Congruência dos elementos da pesquisa	43
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	46
4.1	Estruturação dos Jogos Internos	46
4.1.1	<i>Analisando os questionários diagnósticos</i>	50
4.1.2	<i>Construindo o evento</i>	53
4.1.3	<i>Formas de participação dos jogos</i>	67
4.2	Intervenção dos Jogos	69
4.3	Reflexão dos Jogos	88
4.4	Análise dos dados do questionário de avaliação	89
4.4.1	<i>Perfil dos participantes</i>	90
4.4.2	<i>Sobre as aulas de Educação Física</i>	96
4.4.2.1	<i>Alunos que não gostam das aulas de Educação Física</i>	102
4.4.2.2	<i>Alunos que gostam das aulas de Educação Física</i>	105
4.5	Percepções e níveis de participação	110
4.5.1	<i>Dinâmica de participação nos jogos</i>	110
4.5.2	<i>Formas de participação nos Jogos</i>	114
4.5.3	<i>Concepção de Jogos</i>	116
4.6	Interesses e Integração Colaborativa	125
4.7	Estratégias e Engajamento	127
4.8	Desafios e Oportunidades	131

4.8.1	<i>Reconhecendo os limites e as possibilidades</i>	155
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	159
	REFERÊNCIAS	167
	APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DIAGNÓSTICO PARA A ELABORAÇÃO DOS JOGOS INTERNOS DHC	176
	APÊNDICE B – LISTA DE MODALIDADES DOS JOGOS INTERNOS....	178
	APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO PÓS-EVENTO PARA ANÁLISE DOS DADOS.....	179
	APÊNDICE D – DECLARAÇÃO DE ORÇAMENTO.....	182
	APÊNDICE E – TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE MAIOR RESPONSÁVEL	183
	APÊNDICE F – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	185
	APÊNDICE G – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE MAIOR	187

1 INTRODUÇÃO

A jornada rumo ao mestrado profissional em Educação Física escolar na Universidade Federal do Ceará (UFC) foi mais do que a continuação de uma carreira acadêmica interrompida; ela representou a redescoberta de uma paixão que havia começado em 2003, quando me formei em Educação Física pela mesma instituição. Após a formatura, minha carreira tomou caminhos que me afastaram gradualmente do ambiente universitário. Durante esse período, adquiri especializações em Educação Infantil e Cultura Folclórica Aplicada e acumulei mais de uma década de experiência no serviço público. A distância entre a prática profissional e o desenvolvimento acadêmico foi crescendo até que, após 11 anos, a oportunidade de me reinscrever no universo acadêmico surgiu como um chamado para atualizar e aprofundar os conhecimentos na minha área de formação original.

O retorno à UFC para cursar o mestrado profissional foi um marco importante, marcando o início de um novo capítulo na minha trajetória profissional. Esse período foi caracterizado por desafios significativos, especialmente a necessidade de equilibrar múltiplas responsabilidades – profissionais, acadêmicas e pessoais – sem o benefício de uma licença para estudos. A intensidade da experiência acadêmica foi amplificada pela riqueza das interações com colegas e professores, criando um ambiente de suporte e colaboração que se mostrou fundamental para a minha adaptação e sucesso.

A decisão de ingressar no mestrado em Educação Física escolar na Universidade Federal do Ceará (UFC) não foi apenas uma progressão acadêmica, mas a retomada de uma conexão com a minha área de formação inicial, momento que tudo começou em 2003. Este retorno acadêmico ocorreu após um distanciamento significativo provocado pela minha prática profissional em uma escola particular e, posteriormente, no serviço público. A possibilidade de envolver-me novamente com estudos avançados surgiu como uma oportunidade de reconciliar minhas experiências práticas com fundamentação teórica, buscando respostas para os desafios emergentes no campo da Educação Física escolar (Darido; Rangel, 2005).

Ao longo de minha carreira, enfrentei vários obstáculos que refletem as transformações no ambiente educacional brasileiro, como as mudanças curriculares impostas pelo Novo Ensino Médio e a consequente redução da carga horária para a Educação Física, que impactaram diretamente a qualidade e a abrangência das práticas pedagógicas na área (Brasil, 2017). Essas modificações exigem uma revisão das abordagens tradicionais, especialmente no que tange à inclusão e diversificação das atividades esportivas oferecidas aos alunos, ponto este que se tornou central em minha investigação acadêmica.

Entre as diversas disciplinas que compuseram o currículo do mestrado, “Problemáticas da Educação Física Escolar” emergiu como um divisor de águas na minha formação. A disciplina proporcionou um espaço crítico para reflexão sobre as práticas pedagógicas vigentes e suas interseções com as realidades sociais, políticas e culturais do ensino. Esse processo reflexivo foi decisivo para delinear o foco da minha pesquisa, dirigindo minha atenção para as práticas de jogos escolares. Por meio dessa lente, comecei a perceber as complexidades e os desafios associados à implementação de práticas educativas inclusivas e representativas, especialmente em um contexto em que a diversidade de interesses e capacidades dos alunos por vezes não é plenamente reconhecida ou atendida.

Ao longo desses meses de curso, dediquei-me intensamente à pesquisa de um tema viável, alterando o foco três vezes devido às inúmeras possibilidades, porém ainda não encontrava um problema que verdadeiramente despertasse em mim o ímpeto da pesquisadora que ansiava por emergir. Durante o início do mestrado, enfrentei um cenário bastante instável: nossa escola operava em um prédio temporário devido a uma reforma estrutural; a carga horária das aulas de Educação Física foi reduzida pela implementação do Novo Ensino Médio; houve um aumento no número de turmas, que exigia a junção de classes para atividades práticas; e compartilhávamos a quadra com outras duas escolas e a comunidade, o que restringia severamente a disponibilidade de horários, necessitando de planejamento com meses de antecedência.

Dentre essas circunstâncias desafiadoras, surgiu uma oportunidade inesperada quando, durante uma aula com alunos do terceiro ano, surgiu a pergunta: “Professora, teremos jogos de interclasse este ano?”. Esse questionamento desencadeou uma discussão profunda e reflexiva sobre o conceito de jogos interclasses, explorando as experiências anteriores dos alunos e suas perspectivas sobre como esses eventos deveriam ser realizados. Muitos expressaram descontentamento com a repetitividade e a limitação das atividades aos mais habilidosos, além de apontarem a falta de diversidade nas modalidades oferecidas, que frequentemente se resumiam a futsal e carimba, excluindo quem não se identificava ou não tinha habilidades nessas áreas.

Inspirada por essa troca rica e variada de opiniões, expandi a discussão para outras turmas, provocando reflexões e coletando uma gama de opiniões que revelaram tanto pontos positivos quanto negativos. Esse diálogo, inicialmente casual e depois intencional, iluminou o caminho para minha pesquisa, levando-me a considerar minha própria jornada esportiva escolar e universitária. Revisitei memórias de minhas experiências esportivas, as alegrias, as

adversidades e os aprendizados significativos que moldaram meu senso de pertencimento e responsabilidade como membro de uma equipe.

Essas reflexões reacenderam minha paixão e me levaram a focar na temática de Jogos Internos Escolares. Optei por adaptar o termo “Jogos Internos” ao invés de “Jogos Interclasses”, considerando a complexidade logística de nossa realidade escolar, com um grande número de turmas e alunos, o que dificultava a organização de equipes por sala. Decidi, portanto, que as equipes seriam organizadas por série, possibilitando uma maior inclusão e diversidade nas modalidades esportivas oferecidas, refletindo um esforço consciente para transformar e enriquecer a prática esportiva e pedagógica na escola.

A implementação dos jogos internos em escolas de Ensino Médio frequentemente se baseia em práticas corporais tradicionais que não contemplam a diversidade e os diferentes interesses dos alunos. Essas atividades tendem a valorizar certas modalidades esportivas, como futsal e voleibol, em detrimento de outras menos convencionais, o que pode resultar na exclusão de alunos menos habilidosos ou interessados em outras práticas (Freire, 1996). Essa exclusão não apenas limita a participação estudantil, mas também subestima o potencial educativo do esporte, que deve promover valores como inclusão, cooperação e respeito mútuo (Darido; Rangel, 2005).

Além disso, a infraestrutura escolar limitada e a necessidade de compartilhar espaços com outras instituições criam barreiras adicionais que dificultam a realização de atividades diversificadas (Montaño, 2010). A mudança na carga horária decorrente da implementação do Novo Ensino Médio agravou essa situação, reduzindo o tempo dedicado à Educação Física e, conseqüentemente, às oportunidades de engajamento dos alunos em práticas esportivas diversificadas.

Nesse contexto, é fundamental reavaliar e reformular os jogos internos para que se tornem um instrumento pedagógico capaz de integrar todos os alunos, respeitando suas individualidades e promovendo um ambiente inclusivo. A reestruturação desses jogos deve considerar não apenas a inclusão de diferentes modalidades esportivas, mas também a promoção de valores educacionais fundamentais, como o respeito à diversidade e a formação cidadã (Castellani Filho, 2002).

A Educação Física, como campo de estudo focado na cultura corporal do movimento, ultrapassa as fronteiras da sala de aula e do espaço da quadra esportiva. Engloba uma variedade de atividades no espaço pedagógico, incluindo jogos esportivos, competições escolares, mostras, torneios, festivais, gincanas e aulas de campo. Essas atividades extracurriculares são cruciais para o desenvolvimento social dos jovens, como destacado por

Costa (2020), e desempenham um papel significativo no crescimento emocional e social dos alunos.

Em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (2017), é essencial que as escolas de Ensino Médio promovam uma educação que não só informe, mas também capacite os jovens a tomarem decisões fundamentadas e responsáveis, valorizando a autonomia e a compreensão crítica dos fenômenos naturais e culturais. O papel das escolas estende-se para além da transmissão de conhecimento, exigindo a criação de ambientes que respeitem e promovam os direitos humanos.

Considerando a diversidade dos jovens, que inclui variações em origens sociais, etnias, gêneros, sexualidades, faixas etárias e religiões, é fundamental reconhecer essa pluralidade no planejamento e execução das atividades pedagógicas. A escola deve ser um espaço em que essas juventudes sejam vistas como legítimos interlocutores do currículo, do ensino e da aprendizagem, conforme descrito por Dayrell e Carrano (2014).

No contexto dos jogos internos escolares, é necessário repensar e transformar as práticas corporais tradicionais que muitas vezes não refletem a diversidade de interesses e habilidades dos alunos. Esses eventos devem ser redesenhados para promover a inclusão, a participação e o protagonismo dos alunos, assegurando que todos tenham oportunidades iguais de engajamento.

Esse cenário levantou o problema central da pesquisa: a inadequação das práticas tradicionais dos jogos internos, que falham em ser inclusivas e em refletir a diversidade de interesses e habilidades dos estudantes. Para enfrentar esse desafio, formulamos algumas questões norteadoras essenciais: Como os estudantes percebem os jogos internos e qual é o nível de sua participação? Quais são os principais interesses dos alunos em relação aos conteúdos da cultura corporal do movimento e como integrar esses interesses na construção colaborativa dos jogos internos? Quais estratégias podem ser adotadas para aumentar o envolvimento dos alunos no planejamento, organização e execução dos jogos internos? Quais são os principais desafios e oportunidades na implementação dos jogos internos?

A partir dessas questões, foi definido o objetivo geral: Analisar a construção e a implementação de uma proposta de Jogos Internos, produzida em colaboração com estudantes do Ensino Médio; e os objetivos específicos da investigação: Avaliar a percepção e participação dos alunos do Ensino Médio sobre Jogos Internos; Verificar as áreas de interesses dos alunos em relação aos conteúdos da cultura corporal do movimento para a construção dos Jogos Internos de forma colaborativa; Identificar as possibilidades de ação para o envolvimento efetivo dos

alunos no processo de construção, organização e execução dos Jogos Internos da EEFM Dom Helder Câmara; Compreender os limites e as possibilidades da proposta de Jogos Internos.

Assim, a pesquisa realizada visou explorar novas formas de conduzir Jogos Internos em um contexto escolar, priorizando a inclusão e a diversificação das modalidades esportivas, a fim de refletir os interesses e as capacidades de todos os alunos. Essa abordagem alinha-se com as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que defende uma Educação Física que contribua para a formação integral do aluno, respeitando suas individualidades e fomentando o desenvolvimento de competências sociais e cognitivas (Brasil, 2017).

Dessa forma, este trabalho não apenas busca responder às demandas contemporâneas por uma Educação Física mais inclusiva e representativa, mas também pretende ser um ponto de partida para discussões mais amplas sobre o papel do esporte na educação e seu potencial como ferramenta pedagógica para a transformação social. Ao ressignificar a prática dos jogos internos, pretendo contribuir para uma visão mais justa e equitativa da Educação Física escolar, que verdadeiramente valorize a diversidade das juventudes brasileiras (Carrano, 2006; Dayrell, 2003).

Este estudo foi motivado pela necessidade urgente de repensar os jogos internos escolares, que frequentemente limitam-se a modalidades populares e excluem alunos que não se enquadram no perfil de atletas tradicionais. A experiência pessoal, tanto como educadora quanto como ex-aluna e atleta, proporcionou uma perspectiva única sobre a importância de práticas esportivas inclusivas que não só engajem todos os estudantes, mas também promovam valores essenciais, como respeito, cooperação e equidade (Freire, 1996; Scaglia *et al.*, 2006).

A relevância deste estudo é reforçada pela necessidade de práticas educativas que valorizem as diversas manifestações juvenis e suas expressões culturais, conforme destacado por Dayrell (2003) e Carrano (2006), que enfatizam a importância de reconhecer e valorizar as múltiplas identidades juvenis no ambiente escolar. A Educação Física surge como uma área estratégica para o desenvolvimento desses valores, proporcionando uma base para a construção de uma comunidade escolar mais solidária e coesa (Bracht, 2003).

Este estudo, portanto, propõe-se a enfrentar uma lacuna significativa na prática pedagógica, alinhando-se com as diretrizes do Novo Ensino Médio e da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que destacam a necessidade de uma educação que promova a formação integral dos estudantes, tornando-os cidadãos críticos e ativos na sociedade (Brasil, 2017). Assim, a reconfiguração dos Jogos Internos de acordo com esse novo paradigma não é apenas uma demanda educacional, mas também uma questão de justiça social.

O estudo em questão, de natureza exploratória e descritiva e com uma abordagem qualitativa, foi desenvolvido ao longo de dois bimestres com alunos do Ensino Médio. O estudo incluiu uma revisão da literatura sobre as competições escolares em nível nacional, referenciando obras como as de Costa (2015) e Arantes (2019), e explorou a historiografia dos jogos escolares cearenses por meio de entrevistas com coordenadores das Secretarias Estaduais. Também foram discutidos os conceitos de Esporte Educação, conforme Tubino (2010), e de competições pedagógicas, segundo Scaglia, Medeiros, Sadi (2006) e Reverdito *et al.* (2008).

Essa abordagem investigativa aponta a importância de considerar os jogos escolares como componentes vitais do projeto pedagógico de uma escola, devendo ser reconhecidos por toda a comunidade escolar e incluídos no calendário anual e no Projeto Político Pedagógico da escola. Essa integração é decisiva para assegurar que a Educação Física mantenha seu lugar relevante e valorizado dentro do contexto escolar, contribuindo para a formação integral dos estudantes.

Considerando a importância do produto educacional para nosso programa de mestrado e para os docentes das redes pública e privada, desenvolvi um livreto que detalha o processo de construção e implementação dos jogos em nossa escola, que foi intitulado *Jogos Internos da nossa escola, uma construção a muitas mãos*. Esse material serve como um guia para a realização de competições pedagógicas que fomentam a participação colaborativa dos estudantes e a diversidade de modalidades esportivas, destacando esses eventos como oportunidades educacionais vitais para o desenvolvimento dos alunos.

O livreto *Jogos Internos da nossa escola, uma construção a muitas mãos* abrange desde a trajetória percorrida, enfrentando desafios, até a efetivação da proposta, incluindo fundamentação teórica, objetivos, atividades pré e pós-evento, regulamentos, resultados e depoimentos dos alunos sobre a experiência dos jogos.

Disponível em formato PDF no *link* a seguir e também em versão impressa, o livreto será distribuído para todas as escolas da Regional I, além das Secretarias de Educação (SEDUC) e de Esporte (SESPORT) e do Ministério da Educação (MEC). Ele serve como um relatório de uma experiência inovadora em jogos interclasse, propondo uma nova interpretação dos jogos escolares e do papel do esporte na educação.

Link para o produto educacional: [https://drive.google.com/file/d/1nCFk_4Mq2WYmsUvTfqpQjbd84yN0_T7I/view?usp=sharing]

O estudo dos aspectos históricos dos jogos escolares, juntamente com a análise da minha própria sala de aula como epicentro dessa ampla expressão da cultura corporal, ampliou

minha compreensão sobre a importância do meu papel como professora de Educação Física no Ensino Médio. Isso reformulou minha abordagem pedagógica, valorizando a escuta ativa, reconhecendo a diversidade dos jovens e fomentando a construção de conhecimento por meio de uma relação mais horizontal entre professora e alunos. Essa abordagem visa promover uma educação mais justa, igualitária, significativa e transformadora.

2 MARCO TEÓRICO

2.1 Competições Escolares – um breve histórico

As primeiras competições escolares foram criadas no final da década de 1960, pelo Ministério da Educação (MEC), com o objetivo de reunir atletas nacionais e descobrir talentos esportivos. Os Jogos Estudantis Brasileiros (JEB's), no decorrer dos anos desde a sua criação, já assumiram várias denominações: Jogos Estudantis Brasileiros (JEB's), Jogos Escolares Brasileiros (JEBs), Campeonatos Escolares Brasileiros (CEB's), Olimpíada Colegial da Esperança (OCE), Jogos da Juventude (JJ), Olimpíada Escolar (OE) (Arantes, 2019); atualmente, temos no nosso estado os Jogos Escolares do Ceará e, em nível nacional, os Jogos da Juventude.

Costa (2015) afirma que os JEB's reproduziam as competições tradicionais, copiando olimpíadas e jogos panamericanos, selecionando apenas os melhores atletas e ilustrando a ideia de alto rendimento.

Arantes (2019), na sua tese *Diferentes olhares sobre os jogos escolares brasileiros: retrospectiva, perspectiva dos gestores, nível técnico e atletas olímpicos*, fez uma reconstituição histórica dos Jogos Escolares Brasileiros (conjuntos de eventos realizados entre 1969 e 2010) e a dividiu em 4 fases. A fase 1 – O Início (1969 a 1984) – teve como objetivo enfatizar o intercâmbio social e esportivo, as relações entre alunos, mestres e o poder público e o surgimento de talentos esportivos. Na fase 2 – Esporte Educacional (1985 a 1989) –, aponta-se uma visão educacional dos jogos, desvinculando o esporte escolar das competições, pois estas buscavam apenas o rendimento, subvertendo o espírito de solidariedade entre os estudantes. A 3ª fase – Procurando identidade (1990 a 2004) – e a 4ª fase – Encontrando o rumo (2005 a 2010) – destacam a descoberta de talentos esportivos, a mobilização da juventude e a preocupação com o desenvolvimento integral do aluno, o estímulo e a oportunidade do acesso ao esporte na escola.

Dentre todas as etapas descritas pelo autor, apenas em uma busca-se o Esporte Educacional, enquanto as demais podem até se preocupar com o desenvolvimento integral do aluno, mas destacam também a descoberta de talentos esportivos.

Nesse período do Esporte Educacional, nos JEB's, foram realizadas adaptações em todas as modalidades para que seguissem os princípios socioeducativos do esporte, sendo eles os princípios: da Participação – todos os estudantes competiram; da Cooperação – as vitórias foram todas coletivas, e as provas individuais foram agrupadas para respeitar o espírito de

equipe; da Coeducação – as provas masculinas somaram-se às provas femininas para identificar os vencedores; da Cogestão – uma parte dos estudantes constituiu as comissões com os professores; e da Integração – atividades culturais e integrativas misturavam as delegações de todos os estados brasileiros para disputas socioesportivas. Após esse período, retomou a concepção do esporte de rendimento (Tubino, 2010).

Atualmente, os Jogos da Juventude (nível nacional) possuem como formato a mesma estrutura fechada e seletiva historicamente vivenciada no Brasil, que, para Scaglia *et al.* (2006), proporciona poucas mudanças e quase sempre confirma os estudantes em destaque, excluindo os “sem aptidão”. Eles apresentam como objetivos: 1. fomentar a prática esportiva com fins educativos e competitivos; 2. identificar e desenvolver talentos esportivos; 3. promover o intercâmbio sociocultural e esportivo entre os atletas; 4. contribuir para o desenvolvimento integral do atleta; e 5. garantir o conhecimento do esporte, estimulando seu acesso e permanência (Brasil, 2023).

Após um breve histórico das competições escolares em nível nacional, apresentamos um pouco da historiografia em nível estadual.

2.2 Conhecendo um pouco sobre os Jogos Escolares Cearenses

A Secretaria do Esporte do Governo do Ceará (SESPORT) não possui arquivos históricos sobre a historiografia das competições esportivas escolares no estado, o que nos levou a uma busca de profissionais que tivessem trabalhado com as competições naquele período, e, quase no final da conclusão da pesquisa, conseguimos uma entrevista com o professor Abelardo Petter Santos Filho, técnico em Educação Física, ex-Coordenador Estadual do Festival de Talentos da Escola Pública (Festal), servidor da Secretaria da Educação Básica (SEDUC) desde 1980.

De acordo com as suas informações, as competições esportivas escolares iniciaram no Ceará durante o governo de Ciro Gomes (1991-1994), sendo exclusivas para alunos da rede pública do estado. Nesse período foram realizados os Jogos da Escola Pública (JEP’S), que se estenderam até 1999. Essa competição contemplava as modalidades atletismo, damas, tênis de mesa, xadrez, basquete masculino, basquete feminino, futebol, futsal masculino, futsal feminino, handebol masculino, handebol feminino, vôlei de areia, voleibol masculino e voleibol feminino. Os jogos eram promovidos pela Fundação de Assistência Desportiva do Estado do Ceará (FADEC), que estava ligada à Secretária da Educação.

No segundo e terceiro governos de Tasso Jereissati, assume como Secretário de Educação o sociólogo e professor Antenor Napolini, idealizador do Festival de Talentos da Escola Pública do Ceará, e a partir do ano 2000 o JEP dá lugar ao Festal, mudando toda uma concepção de competições esportivas e envolvendo 3 grandes vertentes: Esportivo-recreativa, Artístico-cultural e Experiências científicas. Essa proposta fazia parte da reconceptualização dos Jogos da Escola Pública, norteadas pelo Projeto ESCOLA VIVA, um projeto de educação de maior ação interinstitucional, com envolvimento dos setores da educação, ação social, saúde, cultura e ciência e tecnologia.

O Festal tinha como objetivo:

[...] proporcionar a confraternização entre as escolas pelo intercâmbio desportivo-artístico e científico, estimular as práticas corporais culturais e científicos na comunidade escolar, tornar o ambiente escolar agradável, estimulando a permanência e o sucesso dos alunos na escola por todo o ano letivo, correspondente as cinco fases estabelecidas na sua concepção e realização (Ceará, 2001).

Ele se dividia em 5 fases, como está descrito no documento Linhas Norteadoras da Proposta Pedagógica da Educação Física (1999):

Fase preliminar – Dentro da própria escola (Interclasses), com vistas á participação de todos os alunos e envolvendo as mais diversas programações;
 2ª Fase – Interescolar, em cada município, sendo a escola representada pelas diversas modalidades que realizou na fase preliminar;
 3ª Fase – Intermunicipal, em uma cidade de cada CREDE, com as equipes representativas de cada município, nas diversas modalidades esportivas e artístico-culturais;
 4ª Fase – Macrorregional, tendo como sede uma cidade da macrorregião envolvida e a apresentação das equipes vencedoras de cada CREDE;
 5ª Fase- Inter-regional, tendo como sede Fortaleza e a representação das equipes vencedoras de cada macrorregião (Ceará, 1999).

Todo início de ano, era realizada uma reunião com os representantes de CREDE e organizadores dos jogos para discussão dos princípios, modalidades esportivas, atividades artísticas, faixa etária, recursos etc.

As atividades oferecidas se dividiam de acordo com a área. Na vertente Esportiva-recreativa eram ofertadas as modalidades de atletismo, damas, tênis de mesa, xadrez, basquete masculino, basquete feminino, circuito de jogos populares, futebol, futsal masculino, futsal feminino, handebol masculino, handebol feminino, vôlei de areia, voleibol masculino, voleibol feminino e voleibol misto.

Na vertente Artístico-cultural eram ofertadas as artes visuais, festival da canção, concurso de paródias, concurso de esquetes teatrais, festival de dança, literatura subdivida nas

categorias de: dissertação, contos, poesia, cordel e história em quadrinhos. E as Experiências científicas se dividiam em Ciências da Natureza e Matemática e Ciências Humanas/Sociedade e Cultura.

Além desses documentos que são de posse do prof. Aberlado, não encontramos nenhum outro registro desse período, apenas uma nota no Portal do MEC relatando a edição do Festal do ano de 2002. O blog de Cruz Neto (2019) traz a fala de um aluno participante da edição de 2001, na qual ele define o Festal como projeto do governo do estado voltado para os alunos das escolas públicas, para que pudessem explorar seus talentos nas mais diversas modalidades, descrevendo a forma de organização, as modalidades e as etapas da competição e o momento de lazer e integração que era o passeio para o Beach Park¹.

O Festal, um evento escolar voltado para alunos de 12 a 17 anos, ocorreu em apenas três edições (2000, 2001 e 2002). Baseado no princípio do esporte como participação, envolvia toda a comunidade escolar, incluindo professores e secretarias municipais. Contudo, as atividades de preparação para o festival começaram a interferir nos aspectos pedagógicos da escola, levando a reclamações que culminaram na descontinuação do evento (Santos Filho, 2024).

Figura 1 – Medalhas das três edições do Festal



Fonte: Acervo pessoal da autora.

¹ Beach Park é um renomado destino turístico situado no litoral nordeste do Brasil, especificamente na praia de Porto das Dunas, no município de Aquiraz, a apenas 15 minutos de Fortaleza. O parque aquático do Beach Park é amplamente reconhecido como o maior da América Latina. Fonte: Wikipédia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Beach_Park. Acesso em: 20 maio 2024.

Figura 2 – Produções do Festal 2000 e 2001, CD com as gravações das músicas dos alunos selecionados, resumo dos trabalhos científicos e medalha



Fonte: Acervo pessoal da autora.

A partir de 2003, o Festal dá lugar aos Jogos Escolares do Ceará (JEC'S), englobando alunos de escolas públicas e particulares, promovido pela Secretaria da Juventude (SEJUV) e pela Secretaria de Educação Básica (SEDUC). Ofertava 10 modalidades femininas e masculinas, sendo elas: futsal, basquete, vôlei, natação, xadrez, handebol, atletismo, judô, tênis de mesa e karatê. Nessa competição, havia apenas três fases: municipal, regional e estadual e duas categorias: escolas públicas e escolas particulares, que se enfrentavam apenas na final.

As edições do JEC'S ocorreram de 2003 a 2007, dando lugar em 2008 para as Olimpíadas Escolares do Ceará, promovidas pela Secretaria do Esporte (SESPORT) e pela Secretaria da Educação (SEDUC). No decorrer das edições, o número de modalidades passa de 10 para 16, entre coletivas e individuais. Apresentava quatro fases seletivas para as Olimpíadas Escolares Nacionais: interclasse, realizada pelas escolas; intercolegial, pelos municípios; fases regionais e fases estaduais, pela SESPORT/SEDUC. Na fase regional de Fortaleza, as modalidades coletivas são realizadas entre as escolas particulares e entre as escolas públicas.

As competições esportivas escolares cearenses nessa época tinham a mesma denominação que havia sido utilizada nas competições esportivas escolares nacionais durante o período de 2005 a 2008, Olimpíadas Escolares Brasileiras.

As OEC's tinham como finalidade promover ampla mobilização do segmento escolar, incentivando o esporte como forma de inclusão social, estimular a participação do aluno em atividades esportivas dentro da escola e identificar e desenvolver talentos esportivos,

e ofertavam as modalidades: atletismo, basquetebol, *badminton*, ciclismo, futsal, ginástica rítmica, handebol, judô, karatê, luta olímpica, natação, *tae kwon do*, tênis de mesa, voleibol, vôlei de praia e xadrez (Ceará, 2012).

Após 4 anos, ocorreu mais uma mudança na nomenclatura dos jogos, retornando para Jogos Escolares do Ceará a partir de 2013, mantendo a mesma estrutura das Olimpíadas Escolares, com exceção do *tae kwon do*. Em 2016, acrescenta-se uma fase: interclasse, intercolegial, etapa microrregional CREDE, etapa macrorregional e etapa estadual.

Com o passar dos anos, modalidades entram e saem das competições, e nesse ano de 2024, mantêm-se as cinco etapas com modalidades individuais e coletivas, sendo elas: atletismo, *badminton*, ciclismo, judô, natação, *tae kwon do*, vôlei de praia e *wrestling* (nas duas categorias); karatê e xadrez (categoria 12-14 anos); tiro com arco e triatlo (categoria 15 a 17 anos); ginástica artística (duas categorias); ginástica rítmica (nas duas categorias e somente no naipe feminino); tênis de mesa (nas duas categorias); águas abertas (categoria 15 a 17 anos); e basquetebol, futsal, handebol e voleibol (nas duas categorias e nos dois napes).

Modalidades paraolímpicas também estão presentes: atletismo, natação, tênis de mesa, judô, demonstração nas modalidades de futebol de 5 (para cegos), bocha e vôlei sentado. Pela primeira vez, aparecem no regulamento orientações para a participação de atletas transgênero (Ceará, 2024).

Uma curiosidade nos jogos é que, com exceção das modalidades coletivas e mistas ofertadas no Festal, não há alteração no formato da competição nas modalidades coletivas nas edições anteriores, somente nas modalidades individuais. Outro ponto interessante sobre os JEC's é que apenas no regulamento de 2021 aparece como um dos objetivos gerais “selecionar as escolas representantes do estado do Ceará para participar da Etapa Nacional do Jogos Escolares Brasileiros - JEB's, do Jogos da Juventude - JJuv e das Paralimpíadas Escolares”, pois, mesmo que as competições paraolímpicas ocorressem em anos anteriores, elas não estavam no regulamento geral, apenas no seu regulamento específico.

Em todas as edições, a finalidade dos JEC's é a mesma, a saber:

Promover ampla mobilização do segmento escolar, incentivando o esporte como forma de inclusão social e estimulando a participação do aluno em atividades esportivas dentro da escola além de identificar e desenvolver novos talentos esportivos (Ceará, 2023, p. 2).

Mesmo tendo como primeira etapa a fase do interclasse, apenas no Festal percebemos uma aproximação dos jogos com a escola, pois o objetivo era envolver todos os alunos no processo e ressignificar a concepção tradicional das competições escolares. Outro

elemento importante foi a presença de modalidades mistas e circuitos de jogos e brincadeiras, valorizando a cultura local, além de envolver outras vertentes para além das atividades esportivas-recreativas.

Nas edições de JEC'S de 2003 até hoje, todas as modalidades ofertadas seguem as regras oficiais das federações esportivas, ocasionando muitas vezes um processo fechado, seletivo e excludente, reproduzindo toda a estrutura de esporte de rendimento das grandes olimpíadas.

Conhecendo um pouco da historiografia dos jogos cearenses, percebemos que é possível uma mudança nas competições esportivas escolares, principalmente na fase do interclasse, para que possa ocorrer um aumento da participação dos alunos, com objetivos educacionais e que dialoguem com a Educação Física.

2.3 Esporte Educação

Vimos que as competições escolares no Brasil se iniciam na década de 1960, e desde esse período estudiosos já contestavam a reprodução do esporte de rendimento nas atividades esportivas escolares (Tubino, 2010), mas a busca por medalhas olímpicas abafava todas essas iniciativas. As discussões foram retomadas entre as décadas de 1970 e 1980 devido às novas concepções do esporte: o Esporte Contemporâneo, que garantiu o direito de todos às práticas esportivas, rompendo com a perspectiva anterior do Esporte Moderno, que priorizava o esporte de rendimento, tendo como marco a Carta Internacional de Educação Física e Esporte, adotada pela UNESCO em 1978, ampliando o conceito de esporte para uma abrangência social, exercido por meio do Esporte-Educação², Esporte-Lazer e Esporte de Desempenho (Tubino, 2010). Mais tarde, a Lei Zico (1993) estabelecia que o Esporte Educacional, sem exclusões e com baixa competitividade, teria como objetivo desenvolver por completo o praticante e contribuir para a formação da cidadania e o lazer (Tubino, 2010, p. 85). Dessa forma, o esporte deve ser para todos, visando à integração de todos, independente de vivências anteriores ou limitações, pois é por meio do esporte inclusivo que se faz possível a permanência dos praticantes em atividades esportivas e exercícios físicos ao longo da vida. Segundo Tubino (2010, p. 51), a partir da Lei Zico, estados e municípios começaram a incentivar mais o Esporte Social e, com a Constituição de 1988, a prática de esportes começava a se consolidar e

² Esporte-Educação – É o esporte praticado na infância e adolescência, dentro e/ou fora da escola, e que pode ser Esporte Educacional e Esporte Escolar.

posteriormente seria incrementada pela Lei Pelé. Com esses avanços, o autor afirma que isso contribuiu para a promoção de importantes programas federais esportivo-sociais.

A concepção do Esporte-Educação vai se dividir em Esporte Educacional³ e Esporte Escolar⁴. O Esporte Educacional realizado em ambientes internos independe de habilidade, busca explorar as ações educativas proporcionadas pelas práticas esportivas, apoiadas nos princípios socioeducativos do esporte, que são: “inclusão, participação, cooperação, corresponsabilidade, coeducação e outros” (Tubino, 2010, p. 69). Já o Esporte Escolar considera os possíveis talentos e se destina às competições externas que se baseiam nos princípios do desenvolvimento esportivo e desenvolvimento do espírito esportivo.

De acordo com os princípios citados pelo autor, o princípio da participação se dá com o envolvimento do praticante com a atividade, seja na realização desta ou modificando as regras de acordo com a situação; a inclusão é manifestada com a participação de todas as pessoas, independente de cultura, necessidades físicas ou psicológicas, idade, sexo, entre outros; coeducação tem como objetivo ensinar dentro da prática esportiva temas sociais, físicos, econômicos, entre outros; cooperação tem como principal objetivo desenvolver nos praticantes ações que os levem a trabalhar em equipe em busca de um objetivo em comum; e, por fim, a corresponsabilidade que visa desenvolver no praticante e/ou aluno a responsabilidade de ir atrás dos objetivos, passar por obstáculos, possuir velocidade de reação, dar aos praticantes e/ou alunos protagonismo nas atividades e decisões (Chaves; Tubino, 2014)

Sabendo dessas informações, é de extrema importância que elas sejam seguidas, principalmente no ambiente educacional ou escolar, pois é na base que os educadores podem transmitir conhecimentos, ampliar noções de saúde, melhorar a sociabilidade, transformá-los em pessoas autossuficientes com poder de escolha e decisão e fazer com que os alunos e/ou praticantes aprendam conceitos socioeducacionais que podem ser usados tanto nos esportes como na vida pessoal e profissional. Por fim, o Esporte-Educação, de acordo com Tubino (2010, p. 52), objetiva a formação para cidadania, devendo ser ministrado por professores e/ou educadores no período de formação de crianças, adolescentes e jovens, levando em conta os princípios socioeducativos.

³ Esporte Educacional – Compreende as atividades praticadas nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de Educação, evitando-se a seletividade e a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo, a sua formação para a cidadania e a prática do lazer ativo (Tubino; Garrido; Tubino, 2006).

⁴ Esporte Escolar – Praticado pelos jovens de talento no ambiente escolar, com a finalidade de desenvolvimento esportivo de seus praticantes, sem perder de vista a formação deles para a cidadania. Tem como referência os princípios do Desenvolvimento Esportivo e do Desenvolvimento do Espírito Esportivo (Tubino; Garrido; Tubino, 2006, p. 41).

Concordamos com Tubino (2010) no que concerne à ideia de que as ações e atividades realizadas no âmbito escolar deveriam ser baseadas no Esporte Educacional, mas, tomando como referência nosso resgate histórico dos jogos escolares, percebemos que essa proposta permeou um curto período de tempo, novamente retomando o esporte de rendimento.

Considerando que as competições escolares nacionais se baseiam no esporte de rendimento, os jogos interclasses, a primeira etapa dessa caminhada, muitas vezes reproduz a mesma forma de competição.

2.4 Jogos interclasses na escola

O ano escolar é repleto de eventos festivos e esportivos que movimentam a escola (Marin *et al.*, 2012) e despertam o interesse de muitos alunos. Dentre a variedade de atividades podemos destacar jogos, olimpíadas, gincanas, mostras, copas, torneios, entre outros. Essas atividades extracurriculares dialogam com os diferentes componentes curriculares, especialmente com a Educação Física, tornando esses momentos espaços de intervenção de professores, principalmente de docentes da área em questão. Scaglia, Medeiros e Sadi (2006) definem jogos interclasses como:

[...] um evento organizado e promovido no âmbito escolar entre as turmas e séries. Cada escola detém particularidades na organização do evento, o qual varia de acordo com a disponibilidade de espaço físico, recursos humanos, materiais e calendário. De modo geral, é uma época em que as atividades de sala de aula dão lugar às atividades esportivas.

Silva (2020) apresenta os jogos internos como um evento no qual os alunos demonstram suas habilidades em determinadas modalidades com intuito de serem selecionados para representar sua escola nas etapas dos jogos estudantis e afirma que esse tipo de competição escolar sofre forte influência do esporte de rendimento.

Esse modelo gera uma competição exacerbada entre algumas séries, transformando muitas vezes as aulas de Educação Física em espaços de treinamento para os representantes das turmas, alimentando estereótipos e eliminando a participação dos demais alunos. Um dos fatores que sustentam esse problema é a forma como o componente curricular de Educação Física e as atividades relacionadas aos seus conteúdos são vistos pela escola, muitas vezes sendo excluídos do Projeto Político Pedagógico e tratados apenas como uma atividade extracurricular (Scaglia, Medeiros, Sadi, 2006).

Esse período de jogos interclasses, para muitos professores de outras áreas, também é visto como um período de descanso, oportunidade de encerrar seu horário mais cedo, atualizar pendências, sair da rotina de sala de aula, ou, para a escola, é garantia de presença dos estudantes para cumprimento de dias letivos (Bigolin, 2020).

Essa visão é proporcionada pela falta de objetivos pedagógicos claros para a comunidade escolar, necessitando urgentemente o rompimento do modelo obsoleto de competição escolar, ressignificando-a e promovendo uma reflexão sustentada na ação e vice-versa (Riverdito *et al.*, 2008).

Os alunos e a comunidade escolar necessitam compreender que as competições escolares são um conteúdo importante a ser abordado na Educação Física, podendo construir valores e trabalhar as relações a partir dos princípios e objetivos que são atribuídos a ela. Com base nisso, Riverdito *et al.* (2008) defendem o potencial dos eventos esportivos para construir um mundo melhor a partir dos valores intrínsecos nas competições pedagógicas.

De acordo com Scaglia, Medeiro e Sadi (2004), as competições pedagógicas são formas de competição que podem ser desenvolvidas no ambiente e referem-se às atividades tradicionais da cultura escolar com caráter pedagógico. Além dela, temos também os festivais esportivos, que são atividades lúdicas, de integração e participação, com envolvimento da família; uma não exclui a outra, mas os festivais podem ser realizados com crianças e adolescentes. As duas formas de competições são baseadas na Pedagogia do Esporte.

No artigo “Competições escolares: reflexão e ação em pedagogia do esporte para fazer a diferença na escola”, de Riverdito *et al.* (2008), os autores apresentam algumas propostas de competições escolares e afirmam que é mais importante compreender o sujeito que compete e aquele que conduz a competição do que a competição em si e, mesmo que o questionamento esteja ultrapassado, para se definir uma proposta é necessário distinguir se os jogos interclasses são um evento da escola ou na escola.

O modelo de competição proposto na pesquisa está profundamente associado à responsabilidade educacional para com o indivíduo, sendo defendido como parte integrante do Projeto Político Pedagógico da escola. Esse enfoque conceitual considera a competição não apenas como um evento, mas como um elemento curricular que contribui significativamente para o desenvolvimento do sujeito, conforme destacado por diversos autores (Ferreira, 2000; Mota, 2003; Turpin, 2002). As competições esportivas são, portanto, incorporadas ao currículo escolar, sendo tratadas como produtos do planejamento pedagógico, desenvolvidas dentro do domínio da Educação Física e projetadas para serem interdisciplinares ou transdisciplinares, alinhadas aos ideais filosóficos da instituição educacional. Esse projeto é contextualizado e

alinhado ao tema central da escola, o que permite que seja explorado por diversas disciplinas (Riverdito *et al.*, 2008).

Para Turpin (2002), a colaboração deve ser o fundamental numa competição pedagógica, sendo realizada a partir da compreensão dos conceitos de competição, cooperação e valores sociais, possibilitando que todos os autores envolvidos no processo cooperem entre si de forma competitiva-colaborativa, para apropriação dos benefícios da competição.

Os autores apresentam três aspectos fundamentais para a realização de uma competição escolar: a organização do evento, possibilitando a participação de todos nas várias funções e etapas do processo; as intenções educativas, proporcionando experiências desafiadoras, jogando com o outro e superando a si mesmo; e a proposta metodológica, referindo-se ao desenvolvimento do evento, vivenciando os conteúdos presentes na área de ensino relacionados à competição. Incluindo a participação efetiva de outras disciplinas, tornando-a um evento da escola e não da Educação Física, garante a coparticipação dos discentes na organização do evento.

Os autores também apontam que o evento deve considerar as necessidades da comunidade escolar e proporcionar o máximo de encontros, estabelecendo diferentes formatos de jogos, diversificando as atividades para possibilitar que todos participem do evento, além de ofertar atividades individuais, coletivas, cooperativas e competitivas para proporcionar a vivência de diferentes situações-problema e, por fim, adaptações pedagógicas, por exemplo: duração das partidas, quantidade de pessoas, redução de espaço, adaptação de regras, formas de competição etc.

Todos os aspectos abordados buscam uma participação democrática, enfatizando o processo em detrimento do resultado, permitindo que o discente possa construir saberes por meio da e na competição.

Inspirados nesses princípios, acreditamos que para ressignificar uma competição escolar, no nosso caso os Jogos Internos escolares, faz-se necessário que a competição se aproxime e/ou torne-se um elemento das aulas de Educação Física e da escola.

Não cabe mais à escola somente promover competições esportivas seletivas. Mas, organizar competições e eventos que proporcionam uma maior participação dos estudantes, abrindo espaços para outras capacidades e habilidades em diferentes e ampliadas práticas corporais desenvolvidas nas aulas de Educação Física (Bigolin, 2020).

Acreditando nessa ressignificação das competições escolares e a partir da nossa experiência vivida, definimos como Jogos Internos um evento da escola realizado a partir das

áreas de interesse da comunidade escolar, englobando as diversas manifestações da cultura corporal, com a participação ativa do corpo discente, assumindo diversas funções e ações, desde a elaboração até a realização dele, com objetivos pedagógicos definidos e avaliação constante para que possa refletir a diversidade, as habilidades e o protagonismo juvenil.

Pensando nessa possibilidade de ressignificar a concepção de jogos internos escolares, baseando-nos na concepção do Esporte Educacional e inspirando-nos nas propostas de Competições Pedagógicas, como também todas as possibilidades que a cultura corporal de movimento nos proporciona, surgiu a intenção de construir e aplicar uma proposta de Jogos Internos para a Escola Dom Helder Câmara, em que os alunos participem ativamente do processo, desde a elaboração até a organização, realização e participação do evento, dando opiniões e sugestões, contemplando diversas manifestações culturais e transformando esse momento em uma experiência rica e significativa.

3 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

3.1 Abordagem metodológica da pesquisa

O estudo em questão caracteriza-se como uma pesquisa de campo com abordagem qualitativa, exploratória e descritiva. Segundo Bogdan e Biklen (1994), a pesquisa qualitativa se dedica ao exame de aspectos subjetivos, considerando que esses fenômenos se manifestam em contextos específicos de tempo, lugar e cultura. Essa abordagem busca compreender crenças, valores e relações humanas, oferecendo uma visão mais profunda sobre os comportamentos e percepções dos indivíduos.

Além disso, o estudo é exploratório, uma vez que visa aumentar a familiaridade com o problema em foco. Esse tipo de abordagem é essencial para a construção de hipóteses que possam orientar pesquisas futuras. Conforme destacado por Gil (2002), ao explorar um tema pouco investigado, a pesquisa possibilita a identificação de novas variáveis e relações que merecem ser examinadas mais detalhadamente.

Por fim, a pesquisa é descritiva, pois se propõe a detalhar um fenômeno específico. Essa descrição inclui as respostas dos entrevistados, a contribuição dos colaboradores e a análise das relações entre as variáveis investigadas. Para atingir esses objetivos, foram realizadas várias etapas metodológicas. Inicialmente, foi feito um levantamento bibliográfico sobre a temática abordada, seguido pela coleta de dados por meio de questionários e observações sistematizadas, conforme recomendado por Gil (2002).

Essas etapas metodológicas permitiram uma compreensão abrangente do fenômeno estudado, garantindo que as análises e conclusões fossem fundamentadas em dados empíricos robustos. A combinação das abordagens qualitativa, exploratória e descritiva, conforme discutido por Bogdan e Biklen (1994) e Gil (2002), possibilitou uma investigação detalhada e rica em nuances, contribuindo significativamente para o campo de estudo em questão.

3.2 Instrumentos

Na realização deste estudo, foram utilizados diversos instrumentos metodológicos para garantir a abrangência e a precisão da coleta de dados, conforme as orientações de Bogdan e Biklen (1994) e Gil (2002). Primeiramente, aplicamos um questionário diagnóstico composto por 8 perguntas em sala de aula, com o objetivo de identificar as áreas de interesse de cada aluno.

Esse questionário permitiu levantar informações fundamentais sobre os participantes, servindo como base para as etapas subsequentes da pesquisa.

Além disso, foram elaborados relatórios que registraram detalhadamente as reuniões realizadas com os alunos e os bolsistas. Esses relatórios incluíram a definição das atividades, bem como as opiniões e sugestões dos participantes, oferecendo uma visão clara e organizada do progresso do estudo e das contribuições individuais.

Os registros fotográficos desempenharam um papel essencial na documentação visual dos encontros, das experimentações, das atividades realizadas tanto em sala de aula quanto durante os intervalos, do evento em si e das postagens nas redes sociais da escola e do grêmio estudantil durante o período dos jogos. Essas imagens forneceram evidências visuais complementares aos dados textuais, enriquecendo a análise qualitativa.

As anotações das etapas do projeto foram igualmente essenciais. Elas descreveram minuciosamente as atividades realizadas para a construção do evento, incluindo a experimentação das atividades, as reuniões dos grupos, a construção e a apresentação do projeto, além da descrição da realização do evento. Esse registro detalhado das etapas permitiu acompanhar o desenvolvimento do projeto e avaliar a execução das atividades planejadas.

Por fim, foi aplicado um questionário de avaliação com 24 perguntas em sala de aula, após a realização dos jogos, para avaliar a proposta e analisar a eficácia da pesquisa. Esse questionário final foi fundamental para obter *feedback* dos participantes e avaliar os resultados alcançados, permitindo uma análise reflexiva e crítica da pesquisa realizada.

Quadro 1 – Resumo das respostas aos questionários aplicados nas etapas da pesquisa

Questionário Diagnóstico	Questionário de Avaliação
591 coletados (74% dos alunos)	560 coletados (70% dos alunos)
8 perguntas	24 questões
281 responderam os dois questionários (47,5% dos alunos)	418 participaram dos Jogos Internos (75% dos alunos) 142 não participaram dos Jogos Internos (25% dos alunos)

Fonte: Elaborado pela autora.

Em suma, a combinação desses instrumentos metodológicos – questionário diagnóstico, relatórios, registros fotográficos, anotações das etapas do projeto e questionário de

avaliação – garantiu uma abordagem abrangente e detalhada, alinhada com as recomendações teóricas e práticas de Bogdan e Biklen (1994) e Gil (2002). A utilização desses instrumentos possibilitou uma coleta de dados robusta e diversificada, essencial para a compreensão aprofundada do fenômeno estudado.

3.3 A escola e os colaboradores da pesquisa

A Escola de Ensino Fundamental e Médio (EEFM) Dom Helder Câmara, conhecida como DHC, foi estabelecida em 1998 como um anexo do Centro de Referência em Educação (CERE) Professora Maria José Santos Ferreira Gomes, também conhecido como CERE II – ANEXO. Inicialmente, a escola atendia um total de 524 alunos. No ano seguinte, em 1999, a instituição foi renomeada EEFM Dom Helder Câmara e transferida para um novo prédio alugado, anteriormente conhecido como Colégio Edson Queiroz. A nova localização era na Rua Rosinha Sampaio, nº 1157, no bairro Quintino Cunha, onde a escola permanece até hoje.

Atualmente, a EEFM Dom Helder Câmara atende jovens provenientes dos bairros Quintino Cunha, Jardim Guanabara, Vila Velha e da grande Barra do Ceará. A estrutura física da escola é apresentada a seguir por meio de algumas imagens, ilustrando o ambiente educacional em que os alunos desenvolvem suas atividades acadêmicas e extracurriculares.

Figura 3 – Fachada da escola antes do início da reforma



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 4 – Sala PDT e sala dos professores



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 5 – Salas de aula



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 6 – Salas de aula, banheiros e cantina



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 7 – Quadra poliesportiva



Fonte: Acervo pessoal da autora.

A Escola de Ensino Fundamental e Médio (EEFM) Dom Helder Câmara enfrentou significativos desafios estruturais devido ao fato de estar situada em um prédio alugado. Esses problemas levaram a uma reforma extensa que durou quatro anos, de 2019 a março de 2023. Durante esse período, toda a comunidade escolar foi temporariamente alojada no prédio da educação do SESI Barra do Ceará. Essa mudança dificultou o acesso dos alunos, limitou as condições de trabalho e resultou em grandes prejuízos para todos os membros da Família DHC, além de reduzir o número de alunos matriculados.

O núcleo gestor da escola é composto por cinco membros: um diretor, três coordenadores e uma secretária escolar. O corpo docente é formado por aproximadamente 60 professores, incluindo apenas três professores de Educação Física (dois para o turno diurno, sendo um deles com 200 horas, e um para o turno noturno) e cerca de 20 funcionários. No DHC,

desenvolvemos diversos projetos que fazem parte do calendário escolar, como os projetos Matemática do Zero, Português do Zero, Laboratório de Redação, Projeto Diretor de Turma e aulas para o Enem, e grandes eventos, como a Semana de Arte, Ciências, Esporte e Cultura (SACEC), Feira de Ciências, Gincana Científica, Jogos DHC, Dia da Consciência Negra, Sarau Literário, DHC Artes, Dia da Matemática, DHC Night, aulas de campo, entre outros.

Com a implementação da Reforma do Novo Ensino Médio, a escola passou por muitas mudanças na estrutura curricular, o que resultou em prejuízos para várias áreas do conhecimento. A Educação Física, em particular, teve sua carga horária reduzida para apenas uma hora-aula semanal, gerando também um problema de lotação. A escola oferece seis aulas diárias para os alunos dos turnos da manhã e da tarde, que vão das 7h às 12h20 e das 13h às 18h20, respectivamente. O turno noturno funciona com quatro aulas diárias, das 19h às 22h.

A estrutura física da escola inclui 14 salas de aula, uma quadra poliesportiva descoberta, uma coordenação, uma diretoria, uma sala de professores, uma sala do Projeto Diretor de Turma (PDT), um laboratório de ciências, um laboratório de informática, uma sala de vídeo, uma cantina, uma sala de multimeios, uma biblioteca, dois depósitos, uma secretaria, dois banheiros para professores, três banheiros masculinos e femininos para os alunos, um bebedouro e uma recepção. Nenhuma das salas de aula é climatizada e a escola não possui internet Wi-Fi.

Atualmente, a escola atende 1.070 alunos distribuídos em três turnos: aproximadamente 500 alunos no turno da manhã, 450 no turno da tarde e 120 no turno da noite. O turno da manhã é composto por cinco turmas de 1ª série, cinco turmas de 2ª série e quatro turmas de 3ª série. O turno da tarde é composto por seis turmas de 1ª série, quatro turmas de 2ª série e quatro turmas de 3ª série. O turno noturno possui uma turma de 1ª série, uma de 2ª série e uma de 3ª série.

Em outubro de 2015, iniciei minha trajetória na Escola de Ensino Fundamental e Médio (EEFM) Dom Helder Câmara, assumindo as turmas do turno noturno. Naquela época, estava lotada em cinco escolas diferentes para completar a carga horária de 200 horas e não possuía nenhuma experiência no serviço público. Em 2016, consegui ampliar um pouco minha carga horária no DHC, embora ainda estivesse alheia às atividades da escola. Em 2017, houve uma ampliação na carga horária da Educação Física e assumi 150 horas, tornando-me professora efetiva da escola com 200 horas em 2018. A partir desse momento, comecei a questionar algumas situações que ocorriam na escola, como as atividades esportivas realizadas apenas pelos monitores da comunidade e competições esportivas limitadas à feira cultural, envolvendo apenas duas modalidades: futsal e carimba.

Decidi, então, propor algumas atividades para fortalecer a presença da Educação Física na escola. Em 2019, acrescentamos a competição de vôlei na feira cultural e realizamos eventos esportivos, como o “DHC em Movimento”, que promoveu várias oficinas com práticas culturais diversas. Essas iniciativas começaram a me proporcionar espaço e credibilidade na escola. No entanto, com a chegada da pandemia, todas as atividades passaram a ser realizadas *on-line*.

Quando retornamos às atividades presenciais em 2022, após dois anos de afastamento devido à pandemia, realizamos os I Jogos DHC, a partir dos diálogos realizados nas aulas de Educação Física. Em 2023, realizamos o II Jogos Internos DHC, um evento fruto da proposta da minha pesquisa de mestrado. Nesse ano, a escola contava com aproximadamente 862 alunos distribuídos nos três turnos: 490 alunos no turno da manhã, 312 alunos no turno da tarde e 60 alunos no turno noturno.

Os jogos foram realizados em todos os turnos, com adaptações para o turno noturno devido à sua realidade diferenciada. O evento contou com a participação efetiva de 400 alunos como atletas nas modalidades, além dos alunos que participaram na organização, torcida ou apenas como espectadores.

Para a condução de nossa pesquisa, estabelecemos critérios claros para a inclusão dos participantes: apenas alunos regularmente matriculados e frequentando os turnos da manhã ou da tarde foram considerados. A exclusão do turno noturno baseou-se em duas razões principais: as atividades propostas para o evento foram limitadas a três modalidades – vôlei, carimba e futsal – e a impossibilidade logística de nossa presença durante esse período. Esses fatores influenciaram diretamente nossa decisão de concentrar a pesquisa nos turnos diurnos.

A seguir, apresentaremos os procedimentos utilizados para a análise de dados da pesquisa.

3.4 Procedimento de análise dos dados

Para a análise dos dados coletados nesta pesquisa, empregamos o método de categorização temática, uma técnica avançada de análise de conteúdo que se baseia na estruturação proposta por Minayo (2007). Esse método nos permitiu decompor e examinar os dados de maneira rigorosa e sistemática, alinhada com o referencial teórico e os objetivos específicos do nosso estudo. As categorias de análise que definimos foram:

- a) **Percepções e Níveis de Participação:** esta categoria foca na maneira como os alunos percebem os Jogos Internos e qual nível de envolvimento eles demonstram;
- b) **Interesses e Integração Colaborativa:** explora os interesses específicos dos alunos e como esses interesses são integrados de forma colaborativa no planejamento e execução dos jogos;
- c) **Estratégias de Engajamento:** analisa as técnicas e estratégias utilizadas para motivar e engajar os alunos, avaliando a eficácia dessas abordagens;
- d) **Desafios e Oportunidades:** identifica os principais obstáculos enfrentados durante a implementação dos jogos, bem como as oportunidades que surgiram para melhorar a participação e a experiência dos alunos.

Essa estrutura de análise permitiu uma avaliação detalhada dos elementos que influenciam a dinâmica dos Jogos Internos e o engajamento dos alunos, proporcionando uma base sólida.

3.5 Aspectos éticos

No contexto do desenvolvimento de nossa pesquisa científica, enfatizamos a importância dos aspectos éticos que orientam todo o processo investigativo. Considerando que o estudo envolve seres humanos, é essencial assegurar que a participação dos indivíduos seja livre de qualquer risco que possa comprometer seu bem-estar físico ou psicológico.

Priorizamos a proteção da identidade e da privacidade dos participantes, garantindo-lhes o direito de se retirar da pesquisa em qualquer momento, sem justificativa necessária, em conformidade com a Resolução 466/12 do Ministério da Saúde. Para fortalecer essa garantia, os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Apêndice F) e o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) (Apêndice G), que esclarecem a participação voluntária e asseguram o anonimato, utilizando pseudônimos para a proteção das identidades. Esses documentos foram assinados tanto pelos participantes quanto pela pesquisadora, e cada parte mantém uma cópia.

Adicionalmente, o projeto foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Ceará e foi aprovado conforme o parecer número 6.562.387, emitido em 07 de dezembro de 2023. Esse procedimento foi realizado por meio da Plataforma Brasil, sistema eletrônico que organiza projetos de pesquisa envolvendo seres humanos em âmbito nacional, assegurando que nosso estudo esteja alinhado aos rigorosos padrões éticos e

normativos aplicáveis à pesquisa com seres humanos. Assim, garantimos a integridade e a segurança dos participantes, respeitando plenamente os direitos e as diretrizes éticas estabelecidas.

3.6 Congruência dos elementos da pesquisa

O Quadro 2 sintetiza detalhadamente a configuração da pesquisa em Jogos Internos na EEFM Dom Helder Câmara, delineando uma conexão clara entre objetivos específicos, questões orientadoras, categorias de análise e técnicas de coleta de dados. A aplicação de questionários e o emprego de registros em caderno de campo são descritos como ferramentas essenciais para aprofundar a compreensão das perspectivas dos alunos e sua interação com a proposta dos jogos. Tal abordagem destacou a importância de alinhar as atividades dos Jogos Internos com as necessidades e diversidades dos estudantes, sustentando a hipótese de que envolver os alunos na formulação das atividades pode ampliar significativamente o engajamento e a inclusividade do evento.

Quadro 2 – Congruência dos elementos da pesquisa

PARTE 1	TÍTULO: Jogos internos no Ensino Médio: os desafios de uma produção com estudantes de uma escola regular de Fortaleza/CE.				
	TEMA DELIMITADO: Elaborar proposta de jogos internos conjuntamente com os estudantes, visando atender às suas necessidades e promover uma prática pedagógica inclusiva.				
	METODOLOGIA: ABORDAGEM: Qualitativa Instrumentos – Questionários / Caderno de campo. Os dados da pesquisa foram analisados utilizando a categorização temática (Minayo, 2007).				
	PROBLEMA: Inadequação das práticas tradicionais dos jogos internos em escolas de Ensino Médio, que não são inclusivas nem refletem a diversidade de interesses e habilidades dos alunos.				
	A hipótese propõe que a organização dos jogos internos, fundamentada nos interesses e sugestões dos alunos, contribui significativamente para aumentar a participação e o engajamento dos estudantes, tornando o evento esportivo mais inclusivo e refletindo de maneira efetiva a diversidade de interesses e habilidades do corpo discente.				
	OBJETIVO GERAL: Analisar a construção e a implementação de uma proposta de Jogos Internos, produzida em colaboração com estudantes do Ensino Médio.				
OBJETIVOS ESPECÍFICOS		QUESTÕES NORTEADORAS		CATEGORIA	PRODUÇÃO DE DADOS
PARTE 2	Avaliar a percepção e participação dos alunos do Ensino Médio sobre jogos internos	Como os alunos do Ensino Médio percebem os jogos internos e qual é o grau de sua participação nessas atividades na escola?	Percepções e níveis de participação	Questionário Avaliativo, questões 09 a 15 e 17; Registros de Anotações.	
	Analisar as áreas de interesses dos alunos em relação ao conteúdo da cultura corporal do movimento para a construção dos jogos internos de forma colaborativa	Quais são os principais interesses dos alunos em relação aos conteúdos da cultura corporal do movimento e como esses interesses podem ser integrados na construção colaborativa dos jogos internos?	Interesses e Integração Colaborativa	Questionário Avaliativo, questões 11 e 19; Registros de Anotações.	
	Identificar as possibilidades de ação para o envolvimento efetivo dos alunos no processo de construção, organização e execução dos jogos internos da EEFM Dom Helder Câmara.	Quais estratégias podem ser adotadas para aumentar o envolvimento dos alunos no processo de planejamento, organização e execução dos jogos internos na EEFM Dom Helder Câmara?	Estratégias de Engajamento	Questionário Avaliativo, questão 18; Registros de Anotações.	
	Investigar os limites e as possibilidades da proposta de Jogos Internos.	Quais são os principais desafios e oportunidades associados à implementação da proposta de Jogos Internos na EEFM Dom Helder Câmara?	Desafios e Oportunidades	Questionário Avaliativo, questões 20 a 24; Registros de Anotações.	

Fonte: Elaborado pela autora.

Ao revisitar esse quadro, estabelecemos uma base sólida para avançar para o capítulo de Resultados e Discussões, em que as interações observadas durante os jogos foram analisadas para determinar em que medida a nova proposta de Jogos Internos atendeu às

expectativas dos estudantes. As análises seguirão aprofundando as estratégias de engajamento e as respostas dos alunos, avaliando a eficácia da prática pedagógica renovada e explorando os desafios e as oportunidades que emergiram durante a implementação dos jogos, com o objetivo de recomendar ajustes e melhorias para futuras edições.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Este capítulo oferece uma análise detalhada de diferentes aspectos relacionados aos Jogos. Inicialmente, abordamos a estrutura dos Jogos, examinando como foram organizados e planejados. Em seguida, discutimos as intervenções realizadas durante os jogos, analisando como foram implementadas e quais foram seus efeitos. Posteriormente, dedicamo-nos a uma reflexão sobre os Jogos, em que avaliamos os resultados e os aprendizados obtidos com a experiência. Por fim, adentramos nas quatro categorias de discussão, explorando em detalhes as Percepções e Níveis de Participação dos alunos, seus Interesses e a Integração Colaborativa durante os jogos, as Estratégias utilizadas para promover o engajamento dos participantes e, por último, os Desafios encontrados e as Oportunidades que surgiram ao longo do processo. Essa análise minuciosa nos permite compreender de maneira mais abrangente os diferentes aspectos envolvidos nos jogos e suas implicações para os participantes.

4.1 Estruturação dos Jogos Internos

No início de 2022, o projeto dos Jogos Internos na EEFM Dom Helder Câmara foi concebido sob circunstâncias desafiadoras, pois a escola encontrava-se em um prédio temporário devido a reformas, compartilhando um ginásio poliesportivo com outras escolas e a comunidade. Diante desse contexto, uma conversa inicial em sala de aula culminou na elaboração de um questionário *on-line* destinado a captar as preferências dos alunos de 1ª a 3ª série do Ensino Médio. O questionário, distribuído via grupos de *WhatsApp* e anunciado presencialmente nas salas de aula, procurava entender as modalidades esportivas preferidas dos estudantes e estimular a participação deles no planejamento dos jogos.

Apesar de serem matriculados 930 alunos, apenas 288 responderam ao questionário, representando cerca de 31% da população estudantil. Essa taxa de resposta, embora limitada, forneceu uma base para a realização do evento. O projeto visava maximizar a participação e o envolvimento dos alunos, mas o retorno obtido refletiu apenas parcialmente esse objetivo. Essa interação inicial evidenciou a importância de estratégias mais eficazes de engajamento para futuras edições, apontando para a necessidade de abordagens que envolvam mais diretamente os estudantes na concepção e realização dos Jogos Internos, de modo a refletir verdadeiramente suas necessidades e interesses.

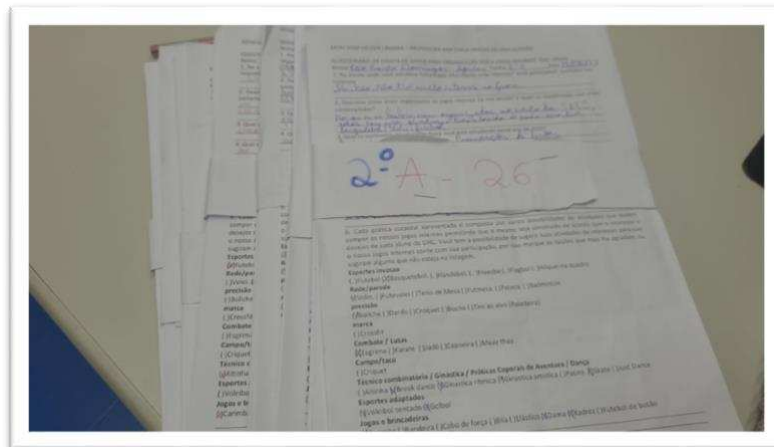
A partir das lições aprendidas com os primeiros Jogos Internos DHC, reconhecemos falhas no método de aplicação dos questionários *on-line* que não conseguiram capturar uma

amostra representativa dos alunos, atingindo menos de 50% do corpo estudantil. A experiência revelou a necessidade de revisar as modalidades esportivas oferecidas, ajustando-as à realidade espacial da escola e incorporando atividades como dança e ginástica, que haviam sido previamente excluídas. Além disso, identificamos que a introdução da unidade de Esportes nas aulas de Educação Física apenas após os jogos limitou a participação de alunos que só então descobriram interesse nas atividades oferecidas. Finalmente, enfrentamos desafios logísticos que restringiram a aplicação de um questionário semiestruturado a apenas algumas turmas, limitando nosso entendimento sobre a percepção dos alunos em relação ao evento.

Partindo das reflexões acumuladas no mestrado e das experiências anteriores, em 2023, iniciamos o ano letivo propondo um modelo participativo de planejamento das atividades de Educação Física com os estudantes. Introduzimos o conceito de cultura corporal do movimento, detalhando suas diversas manifestações ao longo de duas aulas. Após essa introdução, aplicamos um questionário para coletar informações sobre as preferências dos alunos relativas a conteúdos anteriores e novas atividades desejadas para as aulas de Educação Física. Com base nas respostas, identificamos os temas favoritos de cada série, ajustando as unidades de ensino conforme os interesses mais votados para serem abordados em 2023. As primeiras séries optaram por jogos, lutas, esportes de rede e de invasão e anatomia, enquanto as segundas séries escolheram primeiros socorros, esportes de rede e de invasão, práticas corporais de aventura e lutas. Levando em consideração os desafios enfrentados nos I Jogos DHC, decidimos que, no segundo bimestre, todas as séries focariam em esportes de rede e de invasão, evitando repetir erros passados e buscando uma melhor integração dos conteúdos com as competições dos Jogos Internos.

Acreditamos que a abordagem aprofundada das práticas corporais e a revisão da classificação dos esportes no segundo bimestre foram cruciais para expandir o interesse dos alunos. Essa estratégia permitiu que os alunos se identificassem com as modalidades propostas nos questionários, aumentando o engajamento. Para começar a pesquisa, optamos por utilizar questionários impressos, aplicados durante as aulas de Educação Física, pois a aplicação *on-line* anterior não havia sido tão eficaz para captar informações detalhadas necessárias para desenvolver a proposta dos Jogos Internos.

Figura 8 – Questionário diagnóstico



Fonte: Acervo pessoal da autora.

No início do segundo bimestre de 2023, fui selecionada para ser supervisora do Programa Institucional de Bolsistas de Iniciação à Docência (PIBID), da Universidade Estadual do Ceará (UECE), e a escola recebeu oito bolsistas do curso de Educação Física. Essa experiência inédita na área de Educação Física na escola impulsionou meu entusiasmo e aumentou minha responsabilidade na orientação dos novos acadêmicos. O PIBID promove uma interação rica entre acadêmicos, professores da rede pública e universitários, enriquecendo a formação docente por meio de atividades pedagógicas, pesquisas e extensões.

Como supervisora, a experiência fez-me revisitar minha própria formação inicial, sublinhando as lacunas da preparação para a realidade da escola pública e reforçando a importância do meu papel na integração dos bolsistas à dinâmica escolar. Orientava-os nas rotinas e práticas pedagógicas, colaborando para uma docência compartilhada que beneficiasse tanto os bolsistas quanto a mim mesma, permitindo a revisão e revitalização das práticas docentes e facilitando a aplicação de conhecimentos teóricos no ambiente escolar real.

Esse novo contexto proporcionou uma experiência enriquecedora para todos os envolvidos, desde a formulação até a execução do projeto dos Jogos Internos, marcando a primeira grande iniciativa organizada pelos bolsistas na escola, uma experiência que eles receberam com grande entusiasmo e que se revelou uma oportunidade formativa significativa.

O processo de coleta de dados para os II Jogos Internos da escola foi realizado por meio de um questionário diagnóstico (Apêndice A), aplicado tanto pela professora pesquisadora quanto por alunos bolsistas do PIBID/UECE. Essa aplicação abrangeu todas as turmas de primeiro e segundo anos durante os turnos da manhã e tarde. Para as turmas de terceiro ano, nas quais a professora pesquisadora não lecionava, foi necessário solicitar autorização aos

professores responsáveis para realizar a aplicação. Devido a imprevistos na rotina escolar, o processo de aplicação dos questionários estendeu-se por cerca de três semanas.

Durante a abordagem inicial, apresentamos a proposta dos Jogos Internos, revisamos brevemente as experiências do ano anterior e destacamos a importância de respostas verdadeiras e sinceras para garantir a eficácia do planejamento do evento. O objetivo era maximizar a participação e o envolvimento dos estudantes. O questionário foi projetado considerando a percepção geral dos alunos sobre os jogos interclasses, a relação destes com as aulas de Educação Física e suas áreas de interesse e sugestões para modalidades esportivas.

O instrumento consistia em oito perguntas, incluindo sete questões abertas e uma de múltipla escolha, que permitiam aos alunos expressar suas experiências prévias com jogos interclasses, suas motivações para participar ou não e detalhes sobre a organização e as modalidades dos jogos. As questões de três a cinco focavam na conexão entre o currículo de Educação Física e os Jogos Internos, solicitando aos alunos que refletissem sobre os conteúdos abordados ao longo do ano e sua relação com os Jogos. A sexta questão, de múltipla escolha, oferecia uma lista de atividades corporais, permitindo aos alunos selecionar as que mais lhes interessavam e sugerir novas atividades não listadas.

Os tópicos foram organizados em modalidades:

- a) esporte de invasão – futebol, basquetebol, handebol, *frisbee*, *flagbol*, hóquei na quadra;
- b) esporte de rede/parede – vôlei, futevôlei, tênis de mesa, *futmesa*, peteca e *badminton*;
- c) esporte de precisão – boliche, dardo, *croquet*, bocha, tiro ao alvo (com baladeira);
- d) esporte de marca – *crossfit*;
- e) esporte de combate/lutas – esgrima, karatê, judô, capoeira e *muay thai*;
- f) esporte de campo /taco – *criquet* e garrafão;
- g) esporte técnico combinatório/ginástica/práticas corporais de aventura e dança – altinha, *break dance*, ginástica rítmica, ginástica artística, patins, *skate*, *Just Dance* (neste tópico juntamos todas as modalidades);
- h) esportes adaptados – voleibol sentado e golbol;
- i) jogos e brincadeiras – carimba, bandeira, cabo de força, bila, elástico, damas, xadrez, futebol de botão.

Utilizamos como sugestões de modalidades os exemplos apresentados nas aulas no início do ano, quando conversamos sobre cultura corporal do movimento para que os alunos

pudessem ampliar o repertório de atividades e instigar a curiosidade sobre a realização das práticas.

Para concluir o questionário, as últimas duas perguntas focavam nas contribuições dos alunos para a organização e estruturação dos Jogos Internos. Eles foram convidados a sugerir métodos para realizar as atividades selecionadas, formas de participação, duração das partidas, organização das equipes, critérios para arbitragem, detalhes sobre premiação e outras formas de engajamento no evento. Todas as dúvidas dos alunos foram esclarecidas pela equipe de pesquisa, garantindo uma participação efetiva. A aplicação do questionário variou de 10 a 50 minutos por aluno, com destaque para as discussões sobre as modalidades esportivas propostas, que geraram maior interesse e questionamentos sobre as regras e a viabilidade de sua realização na escola. Um total de 591 estudantes participaram, e aqueles ausentes no dia não tiveram outra oportunidade de responder devido às restrições do calendário escolar.

Prosseguiremos com a análise detalhada dos questionários diagnósticos coletados. Essa etapa foi fundamental para compreender as percepções, experiências e expectativas dos estudantes em relação aos Jogos Internos. A análise irá abordar tanto as respostas quantitativas quanto as qualitativas, permitindo uma visão abrangente e multidimensional das opiniões dos participantes.

4.1.1 Analisando os questionários diagnósticos

Após a aplicação dos questionários em sala de aula, avançamos para uma análise meticulosa dos dados coletados. Utilizando o *Google Forms*, organizamos um formulário que sintetizou as questões mais pertinentes ao objetivo de identificar as preferências dos estudantes para moldar os Jogos Internos. Essa análise detalhada abrangeu respostas de 591 alunos, segmentadas por série, destacando-se as modalidades esportivas e atividades culturais preferidas.

Dentro das respostas da primeira série, notamos uma forte inclinação para esportes tradicionais e artes marciais, com uma diversidade menor de interesse em ginástica e aventuras corporais, com apenas 17 respondentes indecisos ou desinteressados. Entre as modalidades mais populares, foram destacadas: futsal, handebol, basquete e vôlei, complementadas por atividades como *futmesa*, altinha, boliche e diversas formas de dança e jogos estratégicos como xadrez e damas.

Além disso, as sugestões para a estrutura dos Jogos refletiram uma visão inovadora dos estudantes, propondo um evento de uma semana com sessões duplas diárias, competições entre turmas com equipes mistas e múltiplas atividades ocorrendo simultaneamente. Esse

engajamento revela uma clara preferência por um papel ativo tanto na participação quanto na organização dos jogos, com uma minoria interessada em funções como arbitragem e muitos expressando desejo de apoiar na organização e planejamento, sugerindo uma comunidade estudantil vibrante e colaborativa.

Figura 9 – Alimentação dos questionários na plataforma Google pelos bolsistas



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Nas respostas dos alunos do segundo ano, observamos um forte interesse por esportes, seguido de dança, lutas, ginástica e jogos diversos. A seleção de modalidades se assemelhava àquela da primeira série, com preferências por futsal, handebol, basquete e vôlei, entre outros. Adicionalmente, foram sugeridas atividades como baralho, Uno e dança competitiva. As propostas para a organização dos Jogos incluíam bonificações por desempenho, competições adaptadas ao turno escolar e a implementação de uma arbitragem oficial. A maior parte dos alunos expressou desejo de participar ativamente, tanto jogando quanto auxiliando na organização, enquanto uma minoria preferia apenas assistir ou atuar na arbitragem.

Examinando as respostas dos alunos do terceiro ano, observamos uma predominância de interesse nos esportes, com destaque também para lutas e jogos recreativos. As modalidades preferidas incluem futsal, handebol e vôlei, semelhantes às escolhas dos anos anteriores, além de adições específicas como *skate* e bandeira. As sugestões para a organização dos Jogos refletiram uma busca por uma experiência mais rica e diversificada, propondo atividades que variam de competições a apresentações culturais e momentos de lazer sem competição, como dança e *skate*. A distribuição das preferências de participação foi equilibrada, com um terço dos estudantes interessados em jogar, outro terço em organizar, e o restante preferindo não participar. Essa

variedade nas respostas destaca uma necessidade de flexibilidade e inclusão na estruturação dos Jogos Internos para atender a todos os interesses e níveis de engajamento dos alunos.

Em suma, a análise dos resultados revelou uma preferência pronunciada por esportes tradicionais, complementada por um interesse diversificado em outras atividades culturais e recreativas. Esse *feedback* é vital para planejar um evento inclusivo e diversificado, que atenda aos variados interesses e necessidades dos alunos. As respostas indicam a necessidade de uma abordagem flexível e inclusiva na estruturação dos Jogos Internos, permitindo uma participação ativa dos alunos em diversos papéis e atividades. Essa diversidade de interesses enfatiza a importância de criar um ambiente escolar que valorize e promova a participação de todos, garantindo que cada aluno se sinta representado e engajado.

Em relação às questões sobre os jogos interclasses, a grande maioria dos alunos afirmou ter participado de algum jogo de interclasse em sua vida escolar. As disputas aconteciam predominantemente entre as séries, com futsal, vôlei e carimba sendo as modalidades mais frequentes. Alguns alunos também relataram experiências com *futmesa*, basquete e handebol.

Para nossa análise, priorizamos as questões referentes a sugestões e escolhas de modalidades, bem como as propostas para a organização dos Jogos e formas de participação. Essas informações foram cruciais para a realização da nossa proposta de Jogos Internos. Os dados mostraram uma diversidade de interesses, com sugestões que visavam incluir uma ampla gama de atividades esportivas e culturais, além de inovar na estrutura e organização do evento.

As sugestões dos alunos apontaram para a necessidade de um evento mais inclusivo e diversificado, contemplando não apenas os esportes tradicionais, mas também novas modalidades e atividades. Eles sugeriram um evento que pudesse ocorrer ao longo de uma semana, com sessões em dois turnos diários, disputas entre turmas com equipes mistas e várias atividades ocorrendo simultaneamente.

Além disso, as propostas incluíam formas variadas de participação, com muitos alunos expressando o desejo de participar não apenas como jogadores, mas também ajudando na organização e no planejamento dos jogos. Uma minoria mostrou interesse em atuar na arbitragem, enquanto outros preferiram ser espectadores.

Essas sugestões e preferências destacam a importância de considerar a voz dos alunos na organização dos Jogos Internos, visando criar um evento que reflita seus interesses e promova um ambiente inclusivo e participativo. A diversidade de respostas também aponta a necessidade de flexibilidade e adaptação na estruturação dos Jogos para atender a todos os níveis de engajamento e participação dos alunos.

Após a análise dos questionários, iniciamos o primeiro contato com o núcleo gestor para a confirmação da data do evento. No ano anterior realizamos os Jogos na semana do estudante, utilizando 3 dias para sua execução, e no ano de 2023 os Jogos se mantiveram da mesma forma, 3 dias logo após o feriado do Dia do Estudante e o de Nossa Senhora da Assunção. No entanto, um fato chamou nossa atenção: o período destinado aos Jogos seria o mesmo do conselho de classe da escola, limitando assim a participação do corpo docente no evento, enfatizando a importância da participação dos alunos e dos bolsistas para a realização e o sucesso do evento. Assim, iniciamos as reuniões com os representantes das modalidades, líderes, grêmios estudantil, alunos e bolsistas do PIBID.

Essa decisão de realizar dois eventos de tão grande importância na escola reforça o que encontramos nas literaturas, que a organização dos Jogos sempre fica sob a responsabilidade do professor de Educação Física. Eventos como jogos escolares não são vistos como eventos de importância para a escola, mas sim como forma de entretenimento e/ou ocupação dos alunos, possibilitando que os professores realizem outras atividades importantes (Bigolin, 2020).

Com os questionários analisados, no próximo tópico descreveremos detalhadamente as etapas para a elaboração do evento, abordando os desafios enfrentados e as estratégias adotadas para garantir o sucesso dos Jogos Internos.

4.1.2 Construindo o evento

Para a elaboração da proposta do evento, adotamos um planejamento colaborativo e meticuloso. Inicialmente, realizamos dois encontros presenciais exclusivos com os bolsistas, visando integrar e alinhar as expectativas do grupo. Em seguida, promovemos dois encontros presenciais que envolveram a professora pesquisadora, os bolsistas, o grêmios estudantil e os representantes das turmas, permitindo uma abordagem inclusiva e participativa. Complementamos esses encontros com três reuniões *on-line* apenas com os bolsistas, proporcionando flexibilidade e continuidade ao planejamento. Finalmente, organizamos dois encontros do grupo completo com o núcleo gestor da escola para garantir que todos os aspectos organizacionais fossem contemplados e alinhados com as diretrizes institucionais. Ao todo, foram realizados oito encontros, que se mostraram essenciais para a construção de um evento que refletisse os interesses e as necessidades de toda a comunidade escolar.

Figura 10 – Encontro com as bolsistas para análise do questionário diagnóstico

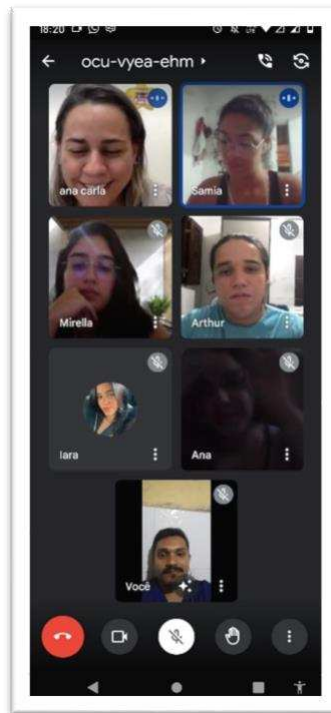


Fonte: Acervo pessoal da autora.

Para a coleta de informações, trabalhamos com 25 turmas e nos dividimos em três grupos de três pessoas cada, totalizando nove integrantes: a professora pesquisadora e oito bolsistas. Cada trio ficou responsável por analisar uma série específica. No primeiro encontro, que foi realizado apenas com os bolsistas, listamos as modalidades mais votadas e menos votadas, além das sugestões dos alunos para a organização dos jogos. Analisamos a viabilidade dessas sugestões, considerando o espaço físico da escola e o tempo destinado para o evento. A partir disso, elaboramos um esboço inicial que contemplava todas as áreas da cultura corporal de movimento.

Após as anotações iniciais, realizamos um encontro *on-line* com os bolsistas com o objetivo de dividir a equipe para iniciar uma pesquisa sobre algumas modalidades e assim investigar a viabilidade, adaptação e aplicabilidade dos jogos. Vídeos das práticas, regulamentos, campeonatos, páginas das federações, entre outros, o momento era de recolher o máximo de informações possíveis para conhecimento e apropriação.

Figura 11 – Encontro *on-line* para divisão de modalidades para pesquisa



Fonte: Acervo pessoal da autora.

O terceiro encontro foi realizado com os líderes de sala, representantes das modalidades, grêmio estudantil e bolsistas. Nesse dia relatamos como analisamos os questionários, apresentamos todas as modalidades escolhidas e sugeridas pelos alunos e todas as que poderíamos realizar de acordo com a nossa realidade e espaço. Conjuntamente e atendendo a pedidos dos alunos, sugerimos os naipes de algumas modalidades, dividindo em masculino, feminino e misto, as quantidades de times por série considerando a quantidade de alunos de cada série, a forma de organização das equipes e a forma de competição.

A organização dos times foi um ponto polêmico, pois seria inviável a formação de equipes por turma, devido à quantidade de turmas por turno e ao curto período para realização, então conjuntamente decidimos que as equipes seriam formadas por séries, ou seja, a equipe poderia conter alunos de todas as turmas da mesma série e do mesmo turno. Considerando a quantidade de alunos, definimos a quantidade mínima e máxima de equipes por modalidade, sendo assim, cada modalidade teria um representante por série que ficaria responsável por passar em sala, recolher o nome dos alunos e dividir os atletas na quantidade de times desejada.

Outra forma de garantir a participação de todos foi o formato da competição das modalidades, dividida em duas etapas. Na primeira, havia um rodízio entre as equipes da mesma série, e apenas o time que tivesse maior pontuação seguiria para a próxima etapa. A participação

de todos os inscritos da equipe na partida era obrigatória, cada atleta deveria jogar no mínimo 1 tempo, e depois poderia ser substituído. O somatório de pontos para progressão seria: 1. saldo de gols; 2. conduta educativa (menos cartões vermelhos e/ou amarelos); 3. expulsão etc. Já na segunda etapa a eliminatória era simples: sorteio entre os classificados e confronto direto para a identificação do 1º, 2º e 3º lugar da modalidade. Também decidimos uma pontuação específica para classificação das equipes, conforme o Quadro 3.

Quadro 3 – Tabela de pontuação dos jogos para classificação geral

Classificação da equipe	Modalidade coletiva	Modalidade individual
1º lugar	50 pontos	20 pontos
2º lugar	40 pontos	15 pontos
3º lugar	30 pontos	10 pontos

Fonte: Elaborado pela autora.

Durante o evento, essa pontuação era acrescida ou descontada de acordo com as condutas das equipes para a identificação do campeão geral do turno, com isso as equipes teriam que criar estratégias para minimizar os prejuízos e se consagrar campeã geral do turno. Outro ponto solicitado e defendido pelo grêmio foi a bonificação para os alunos com pontos em todas as disciplinas. Nesse ponto discutimos que apenas participar dos jogos não seria o suficiente para ganhar o ponto, pois assim muitas pessoas se inscreveriam apenas para isso, então determinamos condições para essa bonificação: o aluno deveria se inscrever em alguma modalidade e/ou participar de alguma forma (arbitragem, organização, torcida), ter presença nos 3 dias letivos e não cometer nenhuma atitude antidesportiva e/ou indisciplinar.

Figura 12 – Encontro entre professora, bolsistas, grêmio estudantil



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

No tópico vestimenta, exigimos a utilização de tênis e deixamos livres os uniformes, exigindo apenas uma cor padrão para a blusa e numeração nas costas, mas, a pedidos dos alunos e defendido pelo grêmio, foi decidido que haveria um sorteio de cores das séries para a organização de uniformes para as equipes e torcidas, então, considerando que alguns alunos não conseguiriam adquirir o material, acordamos a utilização também de coletes para identificação das equipes.

Em relação à arbitragem, nos questionários foi enfatizado o desejo de uma arbitragem oficial para algumas modalidades, então, identificando que alguns alunos e bolsistas não se sentiam confiantes para conduzir algumas modalidades, como o futsal (a mais polêmica), surgiu a sugestão da contribuição dos alunos de um valor simbólico para o pagamento do profissional para o futsal, e as demais modalidades ficariam sob a condução dos bolsistas, alunos, ex-alunos convidados e professores de Educação Física. Caso sobrasse dinheiro, o grêmio promoveria ações para os alunos durante o evento ou aquisições de material esportivo para os alunos utilizarem nas ações do grêmio.

Também surgiu a temática de premiação nos questionários. Sugerimos que ela fosse adquirida a partir de uma cota doada pelos professores da escola, assim não teríamos que promover nenhuma ação para aquisição e poderíamos nos concentrar apenas na organização dos Jogos. Esse ponto depois seria compartilhado com os professores para possível adesão.

Continuando as discussões, agora em relação às definições de naipes das modalidades, decidimos que algumas seriam seccionadas, como futsal, basquete e handebol, e as demais, mistas, limitando o número mínimo e máximo de participação de cada gênero por equipe. Foi uma discussão bem interessante, alguns opinavam que na escola havia meninas que jogavam melhor que muitos meninos, mas se mantivéssemos a separação dessas modalidades garantiríamos a participação de um número maior de meninas em determinadas modalidades por não se sentirem bem em jogar com os meninos.

Para finalizar, conversamos sobre o objetivo dos Jogos Internos DHC e conjuntamente identificamos que seria proporcionar momentos de integração, prazer, lazer, diversão, companheirismo, amizade, brincadeira e diversão utilizando a cultura corporal do movimento como instrumento, repensando a concepção de jogos, potencializando a diversidade, as relações, a liderança, a autonomia e o protagonismo juvenil dos alunos. Reconhecendo esse objetivo, ampliamos nossa concepção de Jogos para além das competições, garantindo os espaços de demonstração, oficinas, experimentação, exposição e brincadeira.

Após a discussão sobre os pontos básicos para a estruturação da proposta, apresentamos para o grêmio as possíveis modalidades ofertadas, agrupando-as da seguinte forma:

Quadro 4 – Quadro de ofertas de modalidades, quantidades de times e naipes

Modalidades coletivas	Quantidade de times
Futsal masculino	3 times por série
Futsal feminino	2 times por série
Vôlei misto	2 times por série
Basquete masculino	2 times por série
Basquete feminino	1 time por série
Handebol masculino	1 time por série
Handebol feminino	1 time por série
Bandeira misto	2 times por série
Carimba misto	2 times por série
Altinha misto (3 homens e 1 mulher)	4 equipes por série
<i>Futmesa</i> misto	5 duplas
<i>Futmesa</i> masculino	5 duplas
Circuito <i>Crossfit</i> misto (conjunto de exercícios que devem ser executados em maior quantidade, em menor tempo)	livre
Circuito jogos e brincadeiras misto (Provas: elástico, pula corda, bila e cabo de guerra)	livre
Modalidades individuais mistas	
Damas	livre
Xadrez	livre
Uno	livre
Dominó	livre
Baralho	livre
Boliche	livre
Dardo	livre
Tiro ao alvo com baladeira	livre
Futebol de botão	livre
Dança competitiva	livre
Modalidades demonstração mistas	
<i>Skate</i>	livre
Modalidades oficinas mistas	
Lutas (karatê, capoeira, <i>kung fu</i> , <i>muay thai</i>)	livre
<i>Just Dance</i>	livre

Fonte: Elaborado pela autora.

dos Jogos por turno; considerando o tamanho da nossa escola e a quantidade de alunos, seria complicado o controle de quase 800 alunos ao mesmo tempo.

Regras básicas acordadas, conjuntamente com o grêmio estudantil iniciamos a próxima fase, a construção do regulamento geral, divulgação, passagem em sala de aula, orientação dos discentes e inscrição das equipes. Para a construção do regulamento, realizamos o segundo encontro *on-line* apenas com a professora pesquisadora e os bolsistas do PIBID/UECE para apresentação da pesquisa sobre as sugestões de modalidades da escola, e conjuntamente elaboramos um documento intitulado *Orientações Gerais* (Apêndice C) para apresentação no próximo encontro com os alunos e núcleo gestor.

Esportes como futsal, vôlei, basquete e handebol e jogos como bandeira, carimba, damas e xadrez não entraram na pesquisa, concentramos nas modalidades mais desconhecidas ou naquelas em que não tínhamos dominância. Foram apresentados alguns exemplos de competições de *crossfit*, com alguns exercícios e adaptações de materiais para sua realização na escola, e dois bolsistas foram encarregados da elaboração do circuito; discutimos a organização da prova, se seria em dupla, individual etc. Uma das bolsistas é dançarina e se encarregou da construção do regulamento para a dança competitiva, os critérios que seriam utilizados na avaliação, quem poderia avaliar a apresentação etc.

Dois PIBIDianos apresentaram a *altinha* e o *futmesa*, variações, regra geral, pontuação das manobras, equipamentos etc. Como essas modalidades são praticadas na escola por alguns alunos durante o intervalo, percebemos que havia algumas variações e adaptações que deveriam ser acordadas com os participantes. Também foram apresentados alguns modelos de campeonatos de Uno e suas regras; nesse momento cada um explanou quais regras jogavam e percebemos as variações de regras existentes. Lançamos como proposta seguir as regras básicas oficiais do jogo e evitar as cartas de ações brancas para facilitar a organização das rodadas.

Já a apresentação do futebol de botão foi diversificada. Como ele é composto por vários estilos, quantidade de toques etc., gerou muitas dúvidas, e apenas um bolsista havia experimentado, então foi uma novidade para todo o grupo. Decidimos fazer uma pesquisa entre os professores e alunos da escola, reconhecendo quem já havia jogado futebol de botão para coletar informações de como jogava etc., e assim víamos na prática as possíveis adaptações.

O circuito jogos e brincadeiras era composto por pula corda, cabo de força, bila e elástico. A apresentação se iniciou com as formas de competição de corda, principalmente *rope skipping*⁵, uma proposta interessante, mas bem distante da nossa realidade, então sugerimos

⁵ Prática esportiva caracterizada pela realização de acrobacias e giros conciliados a saltos de corda.

realizar duas etapas: a primeira seria a conhecida por todos “O homem bateu em minha porta”, em que os componentes deveriam pular e executar os movimentos sem errar para que pudessem passar para a próxima fase, e a segunda seria a quantidade máxima de pulos, em que cada componente da equipe pularia o máximo de vezes sem errar, e essa quantidade de pulos seria anotada e somada com os demais participantes até chegar ao valor total da equipe. A bila seria a forma mais simples de competição: quem retirasse mais bilas de dentro do círculo ganharia a partida. O cabo de guerra não teve mistério, utilizou-se a forma simples de jogar com disputas de melhor de três. O elástico apresentou várias variações, e escolhemos uma sequência que deveria ser seguida desde o nível mais fácil (pé) até o mais difícil (céu – braços estendidos para o alto). Sugerimos a forma de circuito para essa modalidade, o atleta da equipe escolheria em qual prova participar.

Na apresentação de dardo e boliche, percebemos que as regras eram simples, e a dificuldade seria os equipamentos. Para a prova do dardo, já tínhamos os dardos e o alvo, e para o boliche seria necessária uma adaptação do espaço e das regras, um grande desafio para todos. Para finalizar as atividades de precisão, fomos conhecer o tiro ao alvo com estilingue (baladeira para nós, nordestinos) e foi uma grande surpresa: várias competições com equipamentos oficiais, cheios de particularidades, mas também uma atividade folclórica que poderia ser bem explorada nos nossos Jogos.

As lutas poderiam acontecer em formatos de oficinas, já que não conseguimos definir uma forma de competição entre os estilos, então listamos algumas modalidades e possíveis nomes de professores para a condução das oficinas com os alunos.

Para o *Just Dance*, buscamos a possibilidade da realização por meio do aplicativo, mas ficou inviável, então sugerimos o espaço *Just Dance* utilizando o *YouTube*, um local em que todos poderiam participar de forma livre, descontraída, sem competição; um momento apenas de diversão, como alguns solicitaram no questionário diagnóstico.

Para a melhor organização do evento e das modalidades, propusemos a junção de algumas modalidades e criamos os “Espaços”, que seriam locais onde as atividades iriam acontecer, ficando o **Espaço Jogos** com as modalidades individuais Uno, dominó, xadrez e damas; **Espaço Just Dance** com projeção para participação livre; **Espaço Coletivo** na quadra poliesportiva com as modalidades futsal, vôlei, handebol, basquete, *futmesa*, altinha e carimba; **Espaço Lutas** com as oficinas dos estilos de lutas; **Espaço Precisão** com boliche, dardo e tiro ao alvo com baladeira; **Espaço Ritmos** com dança competitiva e *crossfit*; **Espaço Demonstração** com as demonstrações de *skate*; **Espaço Jogos e Brincadeiras** com o circuito de jogos e brincadeiras e o futebol de botão.

Realizamos o segundo encontro com núcleo gestor, grêmio estudantil, professora pesquisadora e bolsistas e apresentamos o documento elaborado com as orientações gerais das modalidades para a divulgação em sala, as sugestões dos alunos para a organização do evento, a premiação, a bonificação com um ponto por atleta nas disciplinas, arbitragem paga para algumas modalidades, formas de competição, organização dos espaços, o cronograma de atividades etc. Em seguida, iniciamos o processo de divulgação e inscrição das modalidades conjuntamente com o grêmio.

Figura 14 – Reunião com grêmio, núcleo gestor e bolsistas



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Propomos ao grêmio que, juntamente com os alunos, criassem uma arte para os nossos Jogos, mas, devido ao curto período de tempo, surgiram apenas 3 propostas, e escolhemos uma para iniciar a divulgação nas redes sociais. No retorno das aulas, iniciamos a divulgação em sala e na escola.

Ficou sob responsabilidade do grêmio o primeiro encontro com os líderes de sala para a apresentação dos Jogos e das modalidades, e em seguida cada líder deveria divulgar em sala as informações. Além dessa estratégia, utilizamos também a passagem em sala de aula pelo grêmio para divulgar os Jogos, apresentar as modalidades, explicar o processo de inscrição e recolher os nomes dos alunos que participariam da organização dos Jogos. As turmas do segundo e terceiro anos não tiveram dificuldades para a organização das equipes, nem para a escolha dos representantes das modalidades e capitães, no entanto os primeiros anos, que estavam chegando à escola, iniciando o Ensino Médio, necessitaram de muita ajuda para trabalhar em conjunto, pois as turmas não dialogavam entre si. Esse problema poderia ter sido evitado se os Professores

Diretores de Turma auxiliassem os discentes, porém ainda se tem a cultura na escola de que jogos interclasses são um evento apenas da Educação Física, e poucos foram os professores que acompanharam suas turmas nessa organização.

Figura 15 – *Slogan* dos Jogos e divulgação nas redes sociais



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Com o intuito de auxiliar as 10 turmas do primeiro ano, utilizamos uma aula de Educação Física para esclarecer as dúvidas. Explicamos a proposta dos Jogos para os alunos, as modalidades e as formas de inscrição, em seguida passamos uma lista em cada sala para que os alunos escolhessem em quais modalidades gostariam de participar e a entregamos aos líderes de sala para que se reunissem entre si, organizassem os possíveis times e identificassem quem seriam os representantes das modalidades e os capitães.

No questionário diagnóstico aplicado em abril, alguns alunos responderam que gostariam de participar dos Jogos de outras formas, como organização, arbitragem etc., assim, identificamos esses alunos, juntamos com a lista coletada pelo grêmio nas salas e marcamos com todos os alunos interessados uma reunião para a explicação geral das tarefas.

Na mesma semana, foi marcada a segunda reunião do grêmio com os líderes de turma para o sorteio das cores e a definição dos modelos das camisas que seriam utilizadas nos jogos. As equipes das primeiras séries manhã ficaram com as cores vermelha e preta; as das segundas séries, lilás e preto; e as das terceiras, preto e azul. No turno da tarde, definiu-se branco para os primeiros, azul para os segundos e vermelho para os terceiros.

Como foi solicitado pelos alunos, tivemos alguns momentos para experimentação das modalidades que estariam nos jogos, realizamos algumas aulas práticas das atividades e,

juntamente com o grêmio, organizamos no intervalo escolar momentos para que os alunos pudessem jogar as modalidades escolhidas, sendo disponibilizadas as bolas para os espaços da quadra e também os jogos de damas, dominó, xadrez, Uno e futebol de botão.

Um fato interessante foi o futebol de botão; quando passamos em sala apresentando a modalidade, poucos alunos falaram que conheciam ou que já haviam jogado, então inicialmente aprendemos a jogar para em seguida ensinarmos em sala de aula, pois tínhamos também o objetivo de introduzir a cultura do futebol de botão na escola, já que essa é uma atividade dinâmica e que utiliza material simples. Tivemos uma boa participação dos alunos nas experimentações, mas uma turma em especial nos chamou a atenção, o 1º B, pois a maioria dos alunos participou; alguns já jogavam futebol de botão e ensinaram uns aos outros, e a partir desse dia um grupo sempre solicitava o estrelão (campo de jogo) na hora do intervalo para brincar. Com certeza todos se inscreveram na modalidade.

Figura 16 – Experimentação de damas



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 17 – Experimentação do futmesa



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 18 – Experimentação do voleibol



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 19 – Bolsistas jogando o futebol de botão



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 20 – Experimentação do tênis de mesa



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Após o momento de divulgação dos Jogos em sala e experimentação de algumas modalidades no intervalo nas aulas, realizamos as reuniões com os representantes das modalidades para alinhar as regras que seriam cobradas na nossa competição. O grêmio ficou responsável pela divulgação da reunião, e, assim que todos estavam reunidos, iniciamos definindo a arbitragem. Nenhum dos alunos presentes manifestou interesse em arbitrar os jogos, pois queriam participar efetivamente jogando, então sugerimos convidar ex-alunos e os bolsistas para assumir essas funções, ficando a cargo dos alunos (aqueles que se dispuseram) auxiliar na arbitragem.

Também foram apresentadas as regras de algumas modalidades que havíamos pesquisado, e, conjuntamente com os representantes das modalidades e o grêmio, fomos adaptando tempo, manobras, pontuação e regras básicas, adequando ao nosso público, considerando espaço físico e materiais, até concluirmos os regulamentos de cada modalidade, para a produção do regulamento oficial depois da aprovação de todos.

Figura 21 – Encontro com representante das modalidades e grêmio estudantil



Fonte: Acervo pessoal da autora.

No nosso último encontro com os bolsistas e o grêmio estudantil, acertamos os últimos detalhes sobre cada modalidade, as adaptações necessárias, a divisão de tarefas entre bolsistas, pesquisadora, grêmio e alunos, a programação dos Jogos, estratégias de divulgação, a inscrição nas modalidades, medalhas etc.

Concluímos essa etapa com a realização do nosso Congresso Técnico, agora com os líderes de sala, representantes das modalidades, capitães dos times, grêmio estudantil e bolsistas do PIBID. Nessa reunião, lemos todo o regulamento para os presentes, explicamos mais uma vez as formas de competição, fizemos o sorteio das equipes, ajustamos algumas regras, como a quantidade mínima de meninos e meninas no vôlei, alterando o regulamento, divulgamos a programação dos Jogos, confirmamos todas as modalidades inscritas, a quantidade de participantes, a bonificação dos pontos e a arbitragem. Expusemos o problema de tempo em relação aos Jogos do turno da manhã e todos acordaram de seguir o horário para contemplar toda a programação. Enfatizamos também que o sucesso do evento dependia da colaboração de todos, explicamos os objetivos dos Jogos, verificamos os uniformes e resolvemos algumas pendências. Acreditamos que todo o processo de construção contribuiu para a autonomia, a participação e o protagonismo dos alunos na realização dos Jogos.

Infelizmente em nenhuma das etapas tivemos a participação de nenhum outro professor, afirmando a necessidade do reconhecimento da Educação Física por toda a escola, e, mesmo esse evento sendo aprovado e acompanhado pelo núcleo gestor, não houve um posicionamento firme da coordenação para o envolvimento dos docentes.

Figura 22 – Congresso técnico



Fonte: Acervo pessoal da autora.

As inscrições das equipes tiveram a duração de duas semanas e ocorreram durante o intervalo das aulas e no final dos turnos com os representantes do grêmio e a equipe de inscrição. Também estávamos à disposição para retirar as dúvidas tanto em sala de aula quanto na hora do intervalo. A divisão de tarefas e o alinhamento da equipe foram fatores cruciais na organização dos eventos. No próximo tópico abordaremos as equipes e suas funções.

4.1.3 Formas de participação dos jogos

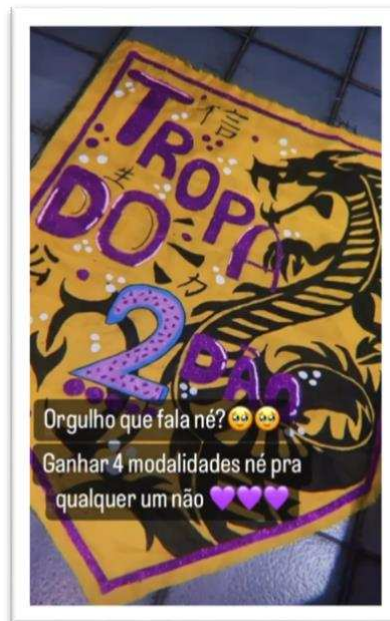
A partir das respostas apresentadas nos questionários e da confirmação do interesse em sala de aula, identificamos os alunos que gostariam de participar dos Jogos trabalhando na organização do evento, na arbitragem ou mesmo na torcida. Reunimo-nos com os alunos e, juntamente com o grêmio, dividimos as ações:

- a) **equipe de divulgação** – responsáveis pela divulgação dos jogos e das modalidades ofertadas, realizando passagens em salas de aula;
- b) **equipe de inscrição** – responsáveis pela inscrição das equipes, revezando nos horários de intervalo e no final do turno. O regulamento ficava à disposição de todos para sanar alguma dúvida e os casos omissos eram anotados e encaminhados para a coordenação do evento para serem discutidos na reunião com os representantes;
- c) **equipe de som** – responsáveis pela animação dos jogos. Os alunos que tocavam instrumentos ou cantavam e que possuíam habilidades no manuseio de mesa de som assumiram essa tarefa, que incluía organizar a mesa de som para a abertura, animar os alunos durante os jogos, montar a trilha sonora, dar os avisos gerais e os recadinhos caso aparecessem, chamar as equipes e informar a programação dos jogos etc.;
- d) **equipe de fotografia** – responsáveis pelos registros de fotografia e filmagem. Os alunos ficaram responsáveis pelos registros de todos os espaços em que estavam acontecendo os jogos, com fotografia e algumas filmagens;
- e) **equipe de transmissão** – responsáveis pela transmissão de alguns jogos no *Instagram*, atividade realizada em parceria com o grêmio;
- f) **equipe de frequência dos alunos** – responsáveis pela frequência dos alunos no período dos Jogos. Apesar de não haver aula nos dias dos Jogos, eram dias letivos, então a frequência foi cobrada durante o turno, principalmente porque um dos pedidos dos alunos foi a bonificação de um ponto nas disciplinas, para a

qual condicionamos a inscrição, participação nos jogos e presença em todos os dias do evento. A equipe responsável pela frequência chamava as turmas e os alunos deveriam comparecer ao local para comprovar sua presença na escola;

- g) **equipe de apoio à arbitragem** – responsáveis por auxiliar a arbitragem durante os jogos. Os alunos não se sentiram à vontade para arbitrar as modalidades, então assumiram o papel de auxiliar a arbitragem, trabalhando na organização das equipes e distribuição de água, auxiliando com o placar das partidas, acompanhando os bolsistas nos espaços das atividades etc. Não tivemos alunos na função de arbitragem; contratamos árbitros para as modalidades de futsal e *futmesa*, e alguns ex-alunos que agora são estudantes de Educação Física se ofereceram para participar do evento. As demais modalidades foram arbitradas pelos ex-alunos e bolsistas;
- h) **torcida** – cada equipe ou cada turma ficou responsável pela organização da sua torcida e por seu grito de guerra, ficando livres para ir à escola com o uniforme da equipe ou com alguma peça ou adereço da cor da sua turma. Os gritos de guerra foram escritos e divulgados nas turmas. Também foi permitida a utilização de bandeirões, coreografias e batucadas (tambor). Foi explicado também para os líderes de torcida que não poderiam utilizar expressões ou gestos impróprios, assim como atitudes antidesportivas ou qualquer conduta de ofensa e desrespeito para com a equipe adversária, arbitragem, organização do evento etc., tendo como consequência desconto na pontuação geral da série, desligamento da torcida e desclassificação da equipe.

Figura 23 – Estandarte da equipe da 2ª série manhã



Fonte: Instagram Segundão DHC (2023).
Disponível em: <https://www.instagram.com/terceiro.dhc?igsh=bmF3NmBlamF4eTM2>.
Acesso em: 20 dez. 2023.

Após a apresentação das equipes e suas funções, cada aluno foi identificando em qual delas gostaria de participar e formando os grupos. Passamos os horários e as orientações gerais por escrito e deixamos a cargo do grêmio o gerenciamento das equipes de inscrição, foto e filmagem, frequência, som e transmissão, ficando sob nossa responsabilidade a equipe de apoio à arbitragem e a organização geral. Após a apresentação da estruturação dos II Jogos DHC, descreveremos a sua concretização.

4.2 Intervenção dos Jogos

Chegou o momento: os II Jogos Internos DHC (ver programação no Apêndice D) aconteceram nos dias 12, 16, 17 e 18 de agosto de 2023 na nossa escola sede. A primeira edição do evento aconteceu no ano de 2022 e também ocorreu na semana do Dia do Estudante, ficando como uma comemoração dessa data. Nesse período estávamos no espaço do Sesi da Barra por conta da reforma na sede, e devido às particularidades do período os I Jogos DHC foram realizados com algumas restrições. Na edição anterior, foi divulgada a programação com antecedência para os professores e solicitado que eles indicassem em quais modalidade gostariam de auxiliar, no entanto, poucos se prontificaram. Alguns professores participaram na arbitragem

de jogos simples, outros se recusaram, e a maioria acompanhava as atividades de forma breve e retornava para seus afazeres ou concluía o expediente mais cedo, deixando os professores de Educação Física e os alunos que estavam na organização e apoio sobrecarregados.

Então, na segunda edição, iniciamos com o impasse de como seria a participação dos professores esse ano, levando em consideração que a gestão não colocou o evento no calendário da escola, deixando claro o posicionamento como um evento da Educação Física, não compreendendo a dimensão e a importância dessa atividade extracurricular e todos os saberes construídos e desenvolvidos nesse período.

Concomitante com os Jogos, a gestão destinou os 3 dias para o conselho de classe das turmas da 1^a, 2^a e 3^a série. De acordo com a gestão, os professores que não estivessem no conselho de classe e/ou planejamento deveriam auxiliar nos Jogos. Essa condição complicou muito a nossa organização, pois alguns professores trabalhavam em horários alternados e tinham a lotação variada, e o núcleo gestor não nos entregou a disponibilidade dos professores nesse período, orientando-nos a abordar diretamente o professor e solicitar seu auxílio. Situação essa complicada e constrangedora para a organização do evento, pois muitas vezes não éramos bem recebidos, e com o intuito de evitar o desgaste desistimos da abordagem individual, solicitando que a gestão o fizesse; no entanto, as ações dos professores se repetiam e apenas alguns se disponibilizavam.

Em todos os momentos da construção dos Jogos, a presença dos bolsistas do PIBID foi significativa, mas durante o evento ela foi essencial, principalmente pela ausência dos professores. A coparticipação dos alunos e o envolvimento dos bolsistas e professores de Educação Física foram fundamentais para a concretização do evento.

Acreditamos que a escola e os colegas confiaram que os professores de Educação Física, os bolsistas do PIBID e os alunos dariam conta do recado, e foi o que aconteceu. Os Jogos foram realizados da melhor forma possível, com a colaboração de todos, porém, a ausência da participação dos demais professores foi observada e questionada pelos discentes.

Desconsiderando a situação, a abertura dos Jogos ocorreu no dia 12 de agosto, sábado, no turno da tarde, contando com a presença dos alunos dos 3 turnos. A equipe de som foi responsável pela organização do dia, as turmas se organizaram com suas modalidades, seus standartes e/ou identificações, e escolhemos, entre os presentes, discentes para juramento do atleta e hasteamento da bandeira do Brasil e do Ceará. O grêmio estudantil ficou responsável pela apresentação cultural e tivemos a presença de um dos coordenadores da escola no evento.

Iniciamos chamando cada série por turno, seguindo a sequência manhã, tarde e noite. Após a disposição de todos na quadra, convidamos os alunos com suas respectivas bandeiras

para cantarmos o hino nacional. Em seguida, foi realizado o juramento do atleta e a apresentação cultural, e finalizamos com a fala do grêmio e do coordenador declarando abertos os II Jogos Internos DHC.

Figura 24 – Equipes na abertura dos II Jogos DHC



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 25 – Hasteamento da bandeira do Brasil



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 26 – Hasteamento da bandeira do Ceará



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 27 – Apresentação Artística



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 28 – Equipe de som



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Após esse momento, todos os presentes, professores e alunos, foram convidados para participar das partidas de carimba e vôlei integrativo, de forma bem divertida e descontraída, para celebrar o evento sem contar pontuação. Essa foi uma sugestão dos alunos, jogos integrativos para descontração e divertimento. Foi realizada uma pré-inscrição das pessoas antes das partidas, e a equipe de som chamava os participantes. A partida de carimba aconteceu com 20 participantes de cada lado, com um tempo total de 20 minutos, seguida de partidas de vôlei com aproximadamente 15 participantes em cada lado da quadra. As regras foram adaptadas, permitindo até 6 toques antes de passar a bola, o saque era do final da quadra, não poderia repetir o sacador, não havia a obrigatoriedade do rodízio e cada *set* tinha 25 pontos.

Todos participaram de forma leve e descontraída; a competição não era o objetivo, mas sim a diversão, contemplando o objetivo destinado aos jogos da abertura. O clima estava tão agradável que, ao encerrar os jogos, convidamos os participantes para deixarem o local, pois já eram 20h e ninguém queria ir embora da escola. A avaliação no final do dia foi positiva, concluímos as tarefas e atingimos os objetivos propostos.

Figura 29 – Participantes do vôlei integrativo



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Na sexta-feira (antes da abertura) houve uma reunião com o grêmio, os bolsistas e as equipes para confirmação e alinhamento das tarefas da semana, apresentação das súmulas das modalidades e seu preenchimento etc. Em seguida, dividimos as modalidades e as fichas de inscrições, e cada grupo ficou responsável pelo preenchimento das suas determinadas súmulas.

Foram ofertadas para o turno da noite apenas 3 modalidades, carimba, vôlei e futsal, devido à quantidade de turmas e à sua realidade diferenciada, a organização foi realizada pelo coordenador e pelo professor de Educação Física do turno noturno. Das modalidades ofertadas, apenas carimba e futsal tiveram inscrições.

Para os turnos manhã e tarde ofertamos 27 modalidades que foram citadas acima, sendo realizadas apenas 18 modalidades no turno da manhã: futsal masculino e feminino, *crossfit* masculino e feminino, basquete masculino, handebol feminino, *futmesa* e futebol de botão masculino, modalidades mistas: vôlei, carimba altinha misto, dança competitiva, *Just Dance*, damas, xadrez, dominó, Uno, dardo, circuito de jogos e brincadeiras, lutas (oficina de capoeira).

No turno da tarde realizamos 14 modalidades: futsal masculino, basquete masculino, vôlei e carimba mistos, *futmesa* masculino, dança competitiva, *Just Dance*, damas, xadrez, dominó e Uno, dardo, lutas (oficina de capoeira) mistas e *crossfit* masculino e feminino. As demais modalidades não aconteceram devido à falta de inscrição e/ou inscrição única, impossibilitando sua execução.

No turno manhã, no primeiro dia (16 de agosto) foi realizado no Espaço Coletivo, a quadra poliesportiva, competições classificatórias de carimba (modalidade mista) com o tempo de 15 minutos para cada partida. Participaram dessa modalidade 7 equipes, sendo 2 times de 1ª série, 3 de 2ª série e 2 de 3ª série.

Em todas as modalidades de quadra, foi exigida a utilização do tênis, ponto polêmico para algumas turmas que alegavam a quadra ser escorregadia, mas essa é uma regra indiscutível para a segurança dos alunos. A quadra é descoberta, alcançando altas temperaturas que poderiam provocar queimadura na sola dos pés. As partidas foram bem disputadas, e havia 3 árbitros, um para cada linha; caso o atleta pisasse na linha era considerado invasão e a bola era direcionada para o time adversário. Não era permitido a “volta do morto”, somente “o manda”, caso o aluno não tivesse passado do meio da quadra.

“Volta do morto” é a condição dada ao aluno que foi carimbado, encontra-se após a área do adversário (área morta) e consegue acertar seu oponente, conquistando o benefício de retornar para a área viva do seu time. “Manda” é a condição dada ao aluno que foi carimbado e deve se direcionar para área morta do seu time, no entanto, não cruzou a linha central da quadra e pode, em comum acordo, enviar outro aluno em seu lugar.

Figura 30 – Partida de carimba mista



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Apesar de as regras terem sido divulgadas, no início da partida eram chamados os times, explicadas as regras, contada a quantidade de participantes para determinar a quantidade de “Vidas” se fosse necessário, e informado quando o time iria utilizá-las. Os 7 times foram divididos em 2 chaves – chave A com 4 equipes e chave B com 3 –, e a classificação para a final ocorria após o rodízio entre os times da mesma chave. Cada time jogava no mínimo duas vezes e seguia o campeão de cada chave. A classificação era inicialmente por vitória, e, caso houvesse empate, seria contado o número de mortos no final da partida.

“Vidas” é a diferença da quantidade de participantes de cada time.

As partidas de carimba do turno da manhã foram bem disputadas, e os finalistas foram uma surpresa para todos. O time preferido não conseguiu se classificar, o que gerou uma pequena revolta entre os participantes, mas nada que não fosse resolvido após o jogo. O time que estava mais organizado estrategicamente conseguiu passar para a próxima fase.

Figura 31 – Partida de carimba mista



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Em seguida, tivemos as partidas de vôlei (modalidade mista) com no máximo 3 *sets*, sendo 2 *sets* de 19 pontos e o terceiro de 23 pontos. Estiveram na disputa do vôlei 5 equipes, 2 da 1ª série, 2 da 2ª série e 1 da 3ª série. Também dividimos em duas chaves, uma com 3 equipes e a outra com 2, seguindo a mesma dinâmica da modalidade anterior, apenas dois times iriam para a final. Em vários momentos tivemos que interromper a partida para auxiliar os alunos nas rotações, e mesmo tendo atletas que jogavam e competiam na modalidade, acordamos no início da partida que teríamos adaptações, cobrando 2 toques ou condução se fosse algo “exagerado”, para que assim todos os alunos pudessem se sentir seguros para jogar.

Concomitante às atividades na quadra, estavam funcionando o Espaço Jogos com dominó e Uno, Espaço Jogos e Brincadeiras com futebol de botão, e o Espaço Ritmos com dança competitiva. Apenas a modalidade de futebol de botão foi masculina, as demais foram mistas.

Tivemos 39 pessoas inscritas no Uno. Cada rodada era composta por 6 pessoas da mesma série, classificando os 3 primeiros lugares para a próxima fase. Na segunda fase classificavam-se os 2 primeiros, até restar 2 representantes de cada série para as rodadas finais, que seriam em outra data. Todas as regras foram ajustadas com os representantes das modalidades e em seguida acordadas com os representantes e líderes de turma. No início da partida eram chamados todos os alunos para o Espaço Jogos e as regras combinadas anteriormente eram revisadas.

Figura 32 – Partida de Uno

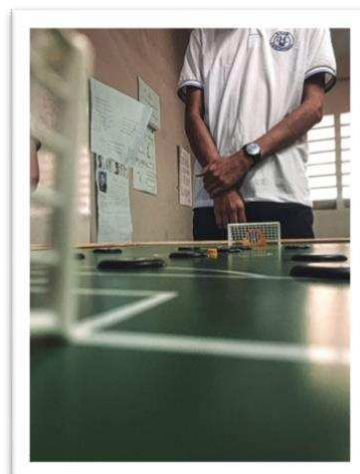


Fonte: Acervo pessoal da autora.

Na competição de dominó tivemos 32 pessoas inscritas, e as etapas classificatórias também eram por série. As disputas eram diretas, apenas a final foi acordada como “melhor de 3”. As partidas aconteceram até restar um representante por série, e em seguida era sorteada a sequência de jogos para a final, que ocorreu em outra data. Na competição de futebol de botão, tivemos 7 pessoas inscritas e foi feito o sorteio com os todos os presentes para definir as chaves da competição, a disputa foi acirrada e tivemos o vencedor no mesmo dia.

No Espaço Ritmos tivemos a dança competitiva, com 2 participantes na categoria individual e 2 duplas na categoria grupo. Cada apresentação contou com o tempo determinado e tivemos 3 julgadores. O espaço estava lotado de torcida e espectadores; uma das alunas se emocionou muito na sua apresentação, e a vibração de todos era escutada por toda a escola.

Figura 33 – Partida de futebol de botão



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 34 – Apresentação individual



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 35 – Competidores da Dança Competitiva



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Todas essas modalidades inicialmente seriam nas categorias feminino e masculino, mas, durante as reuniões com os representantes e grêmio, foram ajustadas para mistas, pois o gênero do discente não traria ônus nem bônus; apenas o futebol de botão foi masculino porque não houve inscrição feminina.

Após as 7 partidas de carimba e as 5 partidas de vôlei, tivemos a demonstração da altinha com a equipe mista da 2ª série e a equipe masculina da 3ª série. Como era apenas demonstração, não foi necessária a arbitragem para avaliação das manobras, e assim finalizamos nossa manhã.

Durante o turno diurno, todas as equipes da organização executaram seus trabalhos, animando, fazendo os registros fotográficos, realizando as frequências e auxiliando a arbitragem. Devido à quantidade de equipes inscritas e à quantidade de modalidades acontecendo ao mesmo tempo, tudo deveria ocorrer com o mínimo de atraso, pois deveríamos finalizar no máximo às 12h30, mas alguns imprevistos aconteceram, atrasando alguns jogos.

Como ficou definida a contribuição voluntária dos participantes, fizemos a projeção dos gastos com a arbitragem e, conjuntamente com o grêmio, promovemos algumas ações com o recurso. Durante todos os dias, em todos os turnos, promovíamos bingos com a premiação de Uno, que eram realizados no final do turno, além da distribuição de algodão doce, e após o evento utilizamos o restante do dinheiro na compra de materiais esportivos para o grêmio desenvolver ações com os discentes.

Figura 36 – Distribuição de algodão doce



Fonte: Acervo pessoal da autora.

No turno da tarde, tivemos na quadra as modalidades coletivas: carimba com 6 equipes, sendo 1 de 1ª série, 3 de 2ª série e 2 de 3ª série. As orientações e regras foram as mesmas da manhã, dividimos os times em duas chaves, classificando um de cada para a final. No vôlei tivemos 3 equipes, 2 da 3ª série e 1 da 2ª série. Fizemos um rodízio entre as equipes, e as duas finalistas disputaram a final. No vôlei contamos com dois árbitros e o apoio da pontuação. No Espaço Jogos também tivemos a etapa classificatória de Uno e no Espaço Lutas, a oficina de capoeira.

Figura 37 – Partida de carimba mista



Fonte: Acervo pessoal da autora.

A modalidade Lutas foi a mais complicada para a realização, pois decidimos que essa modalidade seria em forma de oficinas. Tivemos a sugestão de *jiu-jitsu*, *muay thai*, karatê, *kung fu* e capoeira, no entanto, conseguir professores que ministrassem as oficinas voluntariamente foi bem difícil. Conversamos com alguns professores indicados, e em alguns contatos fui mal interpretada, pois alguns consideravam uma ofensa a proposta. Nosso orçamento só cobria a arbitragem e as medalhas ainda eram uma incógnita, mas, com muito esforço, conseguimos um professor que realizou as oficinas de capoeira. Tivemos uma boa participação dos alunos, porém, alguns alunos ainda reclamaram da falta dos demais estilos solicitados.

Figura 38 – Oficina de capoeira



Fonte: Acervo pessoal da autora.

O turno da tarde, ao contrário do turno da manhã, foi bem tranquilo; a quantidade de times e alunos era menor, tínhamos mais tempo e por isso as atividades aconteciam com mais calma, permitindo uma maior interação dos alunos com todos os organizadores do evento, principalmente com os bolsistas do PIBID. No final do dia nos reuníamos, professora pesquisadora, bolsistas, grêmio e os alunos que estavam trabalhando, para alguns ajustes necessários.

Figura 39 – Professora pesquisadora e bolsistas PIBID



Fonte: Acervo pessoal da autora.

No segundo dia, 17 de agosto, no turno da manhã, no Espaço Quadra, realizamos as partidas de basquete e futsal masculino. Contamos com a colaboração de uma arbitragem profissional e com a presença de um ex-aluno que estava cursando o segundo semestre em Educação Física. Os Jogos do ano anterior contaram com a participação de alguns alunos da terceira série na arbitragem e, neste ano, refizemos o convite para alguns ex-alunos, que aceitaram com prazer. No turno da manhã tivemos 4 equipes, sendo 2 da 2ª série e 2 da 3ª série, realizamos 4 partidas de com 2 tempos de 7 minutos e realizamos rodízio entre as equipes, classificando-se uma de cada série para a final.

Figura 40 – Partida de basquete manhã



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Em seguida, realizamos as 9 partidas de futsal masculino, também com 2 tempos de 7 minutos, e 9 equipes, 4 de 1ª série, 3 de 2ª série e 2 de 3ª série. Essa foi a modalidade com o maior número de inscritos e todas as adaptações das regras foram acordadas nas reuniões. A competição tinha 3 chaves, e os times jogavam entre si para a classificação de um por série. Durante o congresso técnico alguns alunos (principalmente das primeiras séries) reclamaram da regra referente à substituição obrigatória, mas dialogamos apresentando os objetivos dos jogos e explicamos que dessa forma todos teriam a chance de participar, e assim aceitaram. No dia não tivemos problemas, os próprios alunos na conferência dos times já sinalizavam quem jogaria no primeiro ou no segundo tempo. Adotamos essa mesma estratégia no ano anterior, mas muitas equipes demonstraram resistência e tínhamos que ficar cobrando o tempo todo.

Figura 41 – Partida de futsal manhã



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Na maioria dos dias as atividades ocorreram de forma tranquila, sem confusão entre times e torcidas, com exceção de um incidente na partida de futsal feminino, no turno manhã, que será relatado logo abaixo. Os gritos de incentivo da torcida ecoavam no colégio, e a energia era vibrante, muitos alunos participaram e apreciavam a experiência oportunizada pelos jogos, as laterais da quadra, os corredores das salas e os espaços estavam lotados.

Para a realização da quantidade de jogos, a organização precisou realizar uma força-tarefa: a equipe do som chamava os competidores, o apoio à arbitragem checava as súmulas, os bolsistas orientavam as regras, e quando uma partida terminava as outras equipes já estavam prontas para reiniciar as obrigações.

Figura 42 – Torcidas



Fonte: Acervo pessoal da autora.

No Espaço Jogos tivemos a competição de damas e xadrez e a final de Uno e dominó. No Espaço *Just Dance* tivemos o *Just Dance*; os alunos se inscreviam previamente ou na hora, e os responsáveis pela sala organizavam a ordem das músicas e dos participantes. No Espaço Precisão houve as partidas de dardo; no início da manhã o espaço foi disponibilizado para os treinos, e alguns alunos acharam estranhas as regras, pois as partidas iniciavam com a pontuação máxima e vencia a competição quem zerasse primeiro. No Espaço Lutas, ocorreu a oficina de capoeira com a participação de muitos alunos.

Figura 43 – Espaço *Just Dance*

Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 44 – Partida de xadrez



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 45 – Partida de dominó



Fonte: Acervo pessoal da autora.

No mesmo dia, no turno da tarde, na quadra, tivemos o futsal masculino com 7 equipes, 3 da 1ª série, 2 da 2ª série e 2 da 3ª série, em seguida as partidas de *futmesa* masculino com 3 sets de 9 pontos com 3 duplas, 2 da 2ª série e 1 da 1ª série, finalizando com o basquete masculino com 2 equipes, uma da 1ª série e outra da 3ª. No Espaço Jogos tivemos damas e xadrez, no Espaço Just Dance o *Just Dance* e no Espaço Precisão o dardo.

Figura 46 – Partida de *Futmesa* tarde

Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 47 – Partida futsal tarde



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Todas as finais coletivas foram marcadas para o dia seguinte, e por consequência todas as turmas estavam dando seu máximo para passar para a próxima fase. Durante todos os dias do evento, os professores estavam em conselho de classe, apenas os professores de Educação Física participaram efetivamente dos Jogos e poucos auxiliaram em algum momento ou acompanharam as atividades, mesmo com a insistência da coordenação. No último dia (sexta-feira) participei do conselho de classe das turmas nas quais sou Professora Diretora de Turma (professora responsável pelo acompanhamento pedagógico da turma), uma da manhã e outra da tarde, e, por mais que as tarefas estivessem definidas, os Jogos só iniciaram após o meu retorno para a quadra. As finais de jogos interclasses são momentos de muita apreensão entre os organizadores, e a minha ausência no início do turno ocasionou um atraso em algumas modalidades, alterando os ânimos dos envolvidos. Podemos listar vários motivos para esperar a professora: inexperiência dos bolsistas como organizadores de competições escolares, tensão entre atletas e torcidas, insegurança de alguns componentes das equipes, entre outros.

Os Jogos Internos finalizaram no dia 18 de agosto, e tivemos no turno da manhã uma sequência de finais: vôlei misto, carimba mista, handebol e futsal feminino com as equipes da 2ª e 3ª série, basquete masculino, futsal masculino e a competição de *futmesa* masculino com 6 duplas, 4 da 1ª série e 1 dupla da 2ª e outra da 3ª série. Eram muitas atividades para uma manhã apenas, e, devido aos atrasos por conta do conselho de classe, os ânimos afloraram, aumentando a rivalidade entre os segundos e terceiros anos.

Como só houve duas inscrições de times nas modalidades femininas, acordamos que já estariam na final, e foi justamente na partida de futsal feminino que ocorreu o incidente. A final seguiu para os pênaltis e, durante a cobrança, uma das atletas “perdeu o controle” e agrediu a torcida do time adversário. Imediatamente interviemos na situação e tentamos resolver da melhor forma possível para ambos os lados. Essa foi a única ocorrência considerada “séria” em todos os jogos.

Figura 48 – Final de futsal feminino



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 49 – Cobrança dos pênaltis, futsal feminino



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Tivemos uma boa participação feminina em modalidades mistas, mas mantivemos algumas modalidades coletivas seccionadas, pois algumas meninas não se sentiam à vontade para jogar juntamente com os meninos.

Devido ao atraso do início dos jogos, tivemos um comprometimento no horário, o que ocasionou uma redução do tempo da final de futsal e a diminuição do total de pontos do *futmesa*. Mesmo com todas essas alterações, terminamos os jogos quase 13h e infelizmente não realizamos a premiação, ficando para ser realizada na semana seguinte.

Figura 50 – Final de futsal masculino



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Enquanto as finais das modalidades coletivas aconteciam na quadra, no Espaço Jogos e Brincadeiras acontecia o circuito de jogos e brincadeiras com as provas de pula corda, elástico e cabo de guerra, entre elas, o elástico foi uma prova mista que surpreendeu a todos com a performance dos saltos dos alunos. A prova bila infelizmente não ocorreu devido à impossibilidade do local, pois não conseguimos solucionar o problema do formigueiro. No Espaço Ritmos tivemos o circuito *crossfit*, a prova em que o aluno deveria executar uma sequência de exercícios no menor tempo possível.

Figura 51 – Circuito *crossfit*



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 52 – Prova do elástico



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 53 – Prova do elástico



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 54 – Prova do cabo de guerra



Fonte: Acervo pessoal da autora.

No turno da tarde, também participei do conselho de classe da minha turma PDT, mas isso não causou prejuízo pois a programação da tarde estava bem tranquila. Tivemos a final de carimba, vôlei misto, futsal masculino e *futmesa* masculino. No Espaço Jogos tivemos a final de Uno e xadrez, no Espaço Ritmos a final da dança competitiva e em seguida o *crossfit*. Realizamos a premiação dos vencedores do turno da tarde e finalizamos os nossos jogos com mais um momento de confraternização entre os participantes com partidas livres na quadra.

Figura 55 – Finalistas da dança competitiva



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 56 – Premiação futsal masculino



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 57 – Equipe do terceirão, turno tarde



Fonte: Acervo pessoal da autora.

De um total de 802 alunos dos turnos manhã e tarde, tivemos como participação efetiva (jogando) 400 pessoas, sendo 295 alunos no turno da manhã e 105 alunos no turno da tarde; não estão inclusos nessa contagem os alunos que participaram da torcida, organização geral e/ou apenas prestigiaram os jogos. Consideramos que os jogos foram um sucesso, pois possibilitaram a participação de mais de 50% dos discentes, propiciada por uma proposta inclusiva, participativa, inspirada nas competições pedagógicas comprometidas com a formação e o desenvolvimento do aluno.

Compreendendo que os Jogos não acabam após o final da partida, iniciaremos a seguir a apresentação dos dados coletados por meio do questionário de avaliação do evento.

4.3 Reflexão dos Jogos

Após a realização do evento e a aprovação do Conselho de Ética, iniciamos a etapa de reflexão sobre os Jogos Internos com o objetivo de responder aos objetivos da pesquisa. Para tanto, elaboramos um questionário detalhado de 24 perguntas (Apêndice E) voltado para a avaliação dos II Jogos Internos DHC. As perguntas foram divididas em várias categorias específicas:

- a) **dados de identificação:** coleta de informações básicas como nome, gênero, idade e tempo de estudo na escola, para entender o perfil dos participantes;
- b) **relação com a Educação Física:** investigação sobre a participação dos alunos nas aulas de Educação Física, suas preferências e áreas da cultura corporal que estudaram, proporcionando uma visão das atividades que mais atraem os alunos;
- c) **participação nos II Jogos DHC:** avaliação da participação dos alunos nos Jogos Internos, incluindo a modalidade ou comissão em que estiveram envolvidos,

comparações com outros jogos interclasse e aspectos significativos observados durante o evento. Também abordamos a percepção dos alunos sobre as modalidades ofertadas, a participação de outros alunos e sugestões de melhorias.

Utilizando a mesma metodologia do questionário diagnóstico, dedicamos uma aula para explicar aos alunos que a aplicação do questionário fazia parte de uma pesquisa de mestrado, convidando todos a participar. Os alunos maiores de idade assinaram o termo de consentimento, enquanto os menores levaram o termo para ser assinado pelos responsáveis. A aplicação do questionário, que durou aproximadamente 30 minutos, foi realizada de forma organizada, garantindo que todos os participantes tivessem clareza sobre a importância de suas respostas.

Após a coleta dos questionários, todas as informações foram inseridas na plataforma *Google* para facilitar a análise e categorização dos dados. Esse processo envolveu não apenas a organização dos dados coletados, mas também o diálogo com autores relevantes para conferir a hipótese elaborada no projeto. A análise metódica dos dados permitiu identificar tendências e padrões nas respostas dos alunos, oferecendo uma base sólida para a avaliação e o desenvolvimento dos próximos Jogos Internos.

No próximo segmento, vamos aprofundar nossa análise dos dados do questionário de avaliação, concentrando-nos na compreensão mais profunda do perfil dos participantes. Isso implica em uma investigação minuciosa sobre vários aspectos, como a distribuição dos alunos por turmas e turnos, a faixa etária dos participantes, a diversidade de identidades de gênero dentro da comunidade escolar e as experiências prévias dos alunos nos Jogos DHC. A exploração desses elementos nos permitirá obter compreensões significativas sobre a composição e as características dos alunos que participaram desta pesquisa.

4.4 Análise dos dados do questionário de avaliação

Na elaboração do questionário, optamos por uma abordagem que o dividiu em três seções distintas, visando proporcionar uma compreensão mais abrangente por parte dos participantes da pesquisa. A primeira seção, intitulada “Identificação”, teve como propósito primordial identificar e analisar o perfil dos participantes do estudo. Essa seção foi subdividida em quatro perguntas específicas: nome, gênero, idade e tempo de escola. É relevante observar que a informação obtida na primeira questão não será utilizada diretamente. Isso se deve ao objetivo de preservar a identidade dos participantes, os quais foram codificados com um número de série, a letra da turma e uma numeração aleatória.

A segunda parte, intitulada “Sobre as Aulas de Educação Física”, teve como objetivo compreender a relação dos alunos com a disciplina de Educação Física escolar e suas diferentes áreas de conhecimento. Essa seção foi composta por quatro perguntas distintas: participação nas aulas de EF, preferência pelas aulas, aspectos considerados mais atrativos e os conteúdos da cultura corporal estudados.

Por fim, a terceira e última parte do questionário foi a mais extensa, compreendendo 16 perguntas que serão detalhadas durante a análise dos resultados. O objetivo dessa seção foi identificar a participação dos alunos nos II Jogos DHC, compreender a concepção de jogos internos/interclasses, explorar a relação desses Jogos com a Educação Física e avaliar o evento em si. Essa seção, estruturada de forma mais ampla, visa fornecer compreensões significativas sobre a participação dos alunos nos jogos, bem como sua percepção sobre sua relevância no contexto educacional.

No próximo segmento, exploraremos o perfil dos participantes, abordando aspectos como a distribuição dos alunos por turmas e turnos, idade dos participantes, identidade de gênero e experiências prévias nos Jogos DHC. Vamos mergulhar nessas diferentes facetas para entender melhor a diversidade e os contextos individuais dos estudantes envolvidos nesta pesquisa.

4.4.1 Perfil dos participantes

No ano de 2023, período em que conduzimos nossa pesquisa, a EEFM Dom Helder Câmara abrigava uma comunidade estudantil considerável, composta por cerca de 862 alunos, distribuídos em três turnos distintos. Ao desmembrar esses números, constatamos que aproximadamente 490 alunos frequentavam o turno matutino, enquanto 312 alunos compareciam ao turno vespertino. Vale destacar que havia uma presença significativamente menor de alunos no turno noturno, totalizando apenas 60 estudantes. Porém, por uma escolha metodológica, optamos por excluir os alunos do período noturno de nossa pesquisa, focando nossos esforços nos alunos dos turnos da manhã e da tarde, totalizando 802 participantes.

A disposição desses alunos em turmas revela a estrutura organizacional da escola. No turno matutino, encontrávamos seis turmas de 1ª série, quatro de 2ª série e mais quatro de 3ª série. Já no turno vespertino, havia quatro turmas de 1ª série, quatro de 2ª série e três de 3ª série. A diversidade nas turmas reflete não apenas o número de alunos, mas também a complexidade da dinâmica educacional, com diferentes demandas e desafios em cada série.

Após a realização dos Jogos DHC, procedemos com a aplicação de um questionário de avaliação do evento junto aos alunos presentes na escola. Durante um período de quatro

semanas, dedicamos esforços à coleta desse material, resultando em 560 respostas válidas. Esse número, representando aproximadamente 70% dos discentes dos turnos da manhã e da tarde, revela um engajamento considerável por parte dos alunos na avaliação do evento. Dentre essas respostas, 340 foram provenientes do turno matutino, abarcando aproximadamente 69% do total de alunos desse turno, enquanto 220 foram coletadas no turno vespertino, atingindo cerca de 71% dos alunos desse período.

Quadro 5 – Quantidade de respostas do turno da manhã dividido por turmas

TURMA		TURMA		TURMA	
1A	30	2A	32	3A	17
1B	30	2B	37	3B	21
1C	19	2C	25	3C	27
1D	12	2D	28	3D	15
1E	20	-	-	-	-
1F	27	-	-	-	-
TOTAL	138	TOTAL	122	TOTAL	80

Fonte: Elaborada pela autora.

Quadro 6 – Quantidade de respostas do turno da tarde dividido por turmas

TURMA		TURMA		TURMA	
1G	23	2E	20	3E	17
1H	19	2F	26	3F	12
1I	12	2G	18	3G	20
1J	24	2H	29	-	-
TOTAL	78	TOTAL	93	TOTAL	49

Fonte: Elaborada pela autora.

A análise mais detalhada dessas respostas revela nuances importantes. Dos 340 questionários respondidos no turno da manhã, 138 vieram dos alunos da 1ª série, 122 da 2ª série e 80 da 3ª série. No turno da tarde, observamos que 78 respostas foram fornecidas por alunos da 1ª série, 93 da 2ª série e 49 da 3ª série. No entanto, durante a aplicação, deparamo-nos com a recusa de alguns alunos das séries iniciais e finais em participar do questionário, alegando preguiça ou falta de interesse. Essa atitude, embora compreensível, impactou diretamente na representatividade dos dados obtidos.

Ao tentar traçar o perfil geral do público-alvo de nossa pesquisa, alunos do Ensino Médio da EEFM Dom Helder Câmara, deparamo-nos com uma série de desafios e reflexões. A

análise meticulosa de cada aspecto da seção de Identificação nos proporcionou uma compreensão mais profunda das características e tendências dessa comunidade escolar.

Ao iniciar a análise com base nas respostas coletadas da primeira questão da seção Identificação, foi possível observar uma distribuição diversificada entre as turmas e os turnos da EEFM Dom Helder Câmara. No total, foram reunidas 216 respostas referentes aos alunos da 1ª série. Dessa quantidade, 138 foram provenientes do turno da manhã, enquanto 78 foram registradas no turno da tarde. Essa disparidade sugere possíveis diferenças de engajamento e participação dos alunos nos dois períodos, o que pode ser atribuído a diversos fatores, a quantidade de alunos, que é inferior no turno da tarde, as atividades extracurriculares ou até mesmo as preferências individuais dos estudantes.

Ao nos debruçarmos sobre as turmas de 2ª série, constatamos um total de 215 respostas, distribuídas entre os turnos matutino e vespertino. Notamos que, embora o número total de respostas seja relativamente similar ao da 1ª série, a distribuição entre as turmas apresenta variações significativas. Por exemplo, no turno da manhã, a turma 2B registrou um número expressivo de respostas, enquanto, no turno da tarde, foi a turma 2F que se destacou. Essa discrepância sugere possíveis diferenças na dinâmica e no envolvimento dos alunos em cada turma, que podem ser influenciadas por diversos fatores, como o estilo de ensino do professor ou a interação social dentro da classe.

Finalmente, ao analisarmos as respostas das turmas de 3ª série, observamos um total de 129 respostas. Assim como nas séries anteriores, notamos uma variação na distribuição entre os turnos, com uma quantidade maior de respostas provenientes do turno da manhã em comparação com o turno da tarde. Esse padrão pode indicar diferenças na motivação e no interesse dos alunos mais velhos em relação à pesquisa, além de possíveis particularidades no contexto acadêmico e social de cada turma.

Diante desses resultados, é possível inferir que a participação dos alunos na pesquisa pode ser influenciada por uma série de fatores, como o turno das aulas, as características individuais das turmas e o nível de engajamento dos estudantes. Essas descobertas são fundamentais para compreendermos melhor a dinâmica escolar e orientarmos estratégias futuras para promover uma maior participação e envolvimento dos alunos em atividades de pesquisa e avaliação dentro da instituição educacional.

A segunda questão do questionário proporcionou uma análise sobre a composição de gênero dos participantes da pesquisa. Dos 560 respondentes, 297 se identificaram como do sexo masculino, enquanto 240 se identificaram como do sexo feminino. Além disso, observamos que

6 indivíduos se identificaram como transgênero, 3 como gênero neutro, 5 como não binário, 1 como agênero e 8 participantes optaram por não informar sua identidade de gênero.

É importante ressaltar que, durante a aplicação do questionário, notamos um ponto de interesse relevante: muitos alunos demonstraram desconhecimento em relação às identidades de gênero. Isso se refletiu na necessidade de explicar detalhadamente cada uma das opções disponíveis nessa questão. Após essa explicação, observamos que a maioria dos alunos pôde identificar-se de forma mais precisa com a sua identidade de gênero, respondendo à pergunta de maneira genuína.

Contudo, também observamos que uma minoria dos participantes optou por responder de forma aleatória, possivelmente como uma forma de brincadeira. Esse comportamento pode ser interpretado como uma manifestação da falta de compreensão ou até mesmo da banalização do tema por parte de alguns alunos, evidenciando a importância de abordar questões relacionadas à diversidade de gênero de maneira mais ampla e educativa no ambiente escolar.

Portanto, os resultados obtidos nesta questão revelam não apenas a diversidade de identidades de gênero entre os alunos da EEFM Dom Helder Câmara, mas também destacam a necessidade de uma educação mais inclusiva e sensível às questões de gênero (Dias; Frizzo, 2021; Garcia; Pereira, 2019; Matos *et al.*, 2016; Nicolino; Oliveira, 2020; Oliveira; Jaeger; Roth, 2019; Silveira; Dias, 2019). Isso inclui não apenas a familiarização dos alunos com as diferentes identidades de gênero, mas também o incentivo ao respeito mútuo e à aceitação da diversidade, contribuindo para a construção de um ambiente escolar mais acolhedor e inclusivo para todos os estudantes.

Ao abordarmos a questão referente à idade dos participantes, terceira da seção Identificação, constatamos que 478 indivíduos forneceram essa informação. Notamos uma predominância de adolescentes na faixa etária de 15 a 18 anos. Dentre esses, 77 participantes tinham 15 anos, 165 tinham 16 anos, 138 tinham 17 anos e 84 tinham 18 anos. Além disso, houve a participação de 10 indivíduos com 19 anos, 2 com 20 anos, 1 com 23 anos e 1 com 27 anos. Os 79 restantes optaram por não informar sua idade.

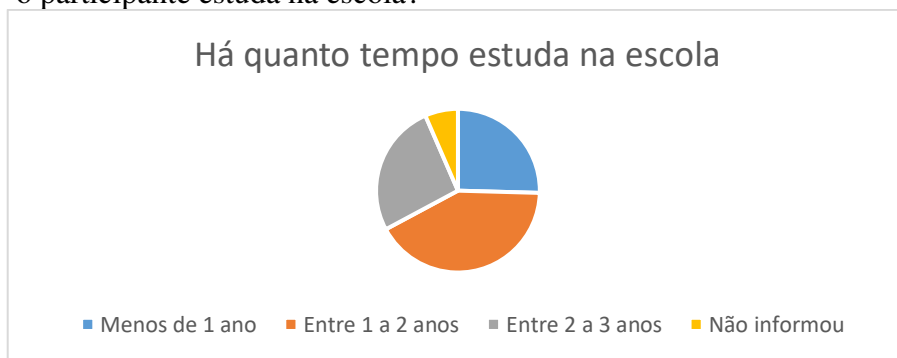
Essa distribuição indica uma concentração significativa de jovens em idade escolar, o que é esperado em uma pesquisa realizada em uma escola de Ensino Fundamental e Médio. A predominância de adolescentes nas idades entre 15 e 18 anos sugere que a amostra é representativa da população-alvo da pesquisa (Lage; Prado, 2018), proporcionando uma base sólida para análises futuras.

No entanto, é importante destacar a presença de alguns participantes com idades mais avançadas, como os indivíduos com 19, 20, 23 e 27 anos. Essa diversidade etária pode ser resultado de alunos que estão fora da idade típica para sua série, seja devido a repetência, transferência de escolas ou outras circunstâncias individuais. A presença desses indivíduos na pesquisa pode enriquecer as análises ao fornecer perspectivas diferentes e experiências únicas.

A ausência de idade informada por 79 participantes pode ser atribuída a várias razões, como esquecimento, desinteresse ou simplesmente uma escolha pessoal. No entanto, essa lacuna na informação não invalida os resultados, mas ressalta a importância de considerar cuidadosamente os dados disponíveis e suas possíveis limitações ao interpretar os resultados da pesquisa.

Ao analisarmos o último aspecto para delinear o perfil da nossa amostra, identificamos que 217 alunos estão na escola há menos de 1 ano, sendo considerados novatos. Estes podem ser estudantes ingressantes na 1ª série ou novatos nas séries subsequentes (2ª ou 3ª), ou seja, não participaram dos I Jogos DHC. Por outro lado, 192 alunos estão na escola há entre 1 e 2 anos, enquanto 121 alunos estão na escola há entre 2 e 3 anos.

Gráfico 1 – Referente à pergunta 4 do questionário, há quanto tempo o participante estuda na escola?



Fonte: Elaborado pela autora.

Esses dados têm uma correlação direta com a organização das equipes durante os jogos. As turmas de primeiro ano, por estarem vivenciando pela primeira vez a dinâmica de formação de times por série, enfrentaram consideráveis dificuldades. Nesse contexto, foi necessária a intervenção da professora e dos bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) para orientar e organizar as equipes. Por outro lado, as turmas de 2º e 3º ano, que já tinham experimentado essa forma de organização nos I Jogos DHC, demonstraram maior autonomia na organização das equipes e se posicionaram com mais segurança.

Essa diferenciação na capacidade de organização das equipes entre os alunos novatos e os mais experientes destaca a importância da experiência prévia na participação de eventos escolares. Além disso, ressalta a relevância do apoio pedagógico para garantir a inclusão e a participação efetiva de todos os alunos, independentemente de sua experiência prévia. Essa análise reforça a necessidade de promover atividades extracurriculares como os Jogos DHC como uma oportunidade não apenas de competição, mas também de aprendizado e desenvolvimento pessoal para todos os estudantes.

Diante da análise abrangente dos dados coletados em nossa pesquisa sobre o perfil dos participantes da EEFM Dom Helder Câmara, uma série de reflexões emergem, proporcionando uma compreensão mais profunda da dinâmica escolar e das características individuais dos alunos. Ao longo desse estudo, mergulhamos nas nuances das diferentes turmas e turnos, exploramos a diversidade de identidades de gênero e examinamos a experiência prévia dos alunos em eventos escolares como os Jogos DHC.

Inicialmente, ao observarmos a distribuição dos alunos por turmas e turnos, percebemos não apenas a magnitude da comunidade estudantil, mas também a complexidade de sua organização. As variações na participação dos alunos nos Jogos DHC entre as diferentes turmas e turnos nos levam a questionar os fatores que influenciam esse engajamento, desde preferências individuais até aspectos mais amplos do ambiente escolar.

A análise das respostas das questões sobre identidade de gênero revelou não apenas a diversidade presente na comunidade escolar, mas também a necessidade de uma educação mais inclusiva e sensível às questões de gênero. A falta de conhecimento demonstrada por alguns alunos em relação às identidades de gênero destaca a importância de abordagens educativas que promovam a compreensão e o respeito pela diversidade.

Ao investigarmos a idade dos participantes, pudemos constatar uma predominância de adolescentes, o que era esperado em uma escola de Ensino Fundamental e Médio. No entanto, a presença de alunos com idades mais avançadas nos lembra da diversidade etária presente na comunidade escolar e da importância de considerar essa diversidade ao planejar e implementar intervenções educativas.

Por fim, a análise da experiência prévia dos alunos nos Jogos DHC destaca a relevância desses eventos como oportunidades não apenas de competição, mas também de aprendizado e desenvolvimento pessoal. A diferenciação na capacidade de organização das equipes entre alunos novatos e mais experientes ressalta a importância do apoio pedagógico para garantir a inclusão e a participação efetiva de todos os alunos.

Diante dessas percepções, é evidente que compreender o perfil dos participantes é fundamental para informar práticas educativas mais inclusivas e eficazes. Ao reconhecer as características individuais e as experiências dos alunos, podemos adaptar nossas abordagens pedagógicas e promover um ambiente escolar mais acolhedor e enriquecedor para todos. Essa compreensão mais profunda não apenas fortalece a comunidade escolar, mas também contribui para o desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os para enfrentar os desafios do mundo moderno.

A seguir, aprofundaremos a discussão sobre a percepção dos estudantes em relação às aulas de Educação Física, explorando diferentes aspectos que influenciam essa percepção.

4.4.2 Sobre as aulas de Educação Física

Para aprofundar a compreensão sobre a relação dos estudantes com a Educação Física, é essencial analisar detalhadamente como essa disciplina é vivenciada pelos alunos, tanto nas aulas teóricas quanto nas práticas, dentro e fora da sala de aula. A análise das questões 5, 6, 7 e 8, especificadas na seção “Sobre as aulas de Educação Física”, é crucial para esse entendimento.

A questão 5 destaca a frequência com que os alunos participam das aulas de Educação Física, refletindo tanto o interesse dos alunos pela disciplina quanto a sua estruturação no currículo escolar. Devido às particularidades da Educação Física, que muitas vezes exige espaços adequados e equipamentos específicos, a organização logística e a programação das aulas práticas tornam-se fatores determinantes para a efetiva participação dos estudantes.

No ano de 2023, foi observado que, nas turmas de 1ª e 2ª séries, as atividades práticas geralmente ocorriam na quadra ao ar livre da escola, limitadas a uma ou duas vezes por mês. Essas atividades exigiam um planejamento prévio extensivo, não só em termos logísticos, mas também considerando o bem-estar dos alunos, que necessitavam de roupas extras, bonés e protetor solar para se protegerem do sol e das altas temperaturas. Normalmente, essas aulas eram agendadas para os horários mais frescos do dia, embora frequentemente os alunos retornassem às salas de aula suados e desconfortáveis com o calor, o que às vezes exigia a adaptação das atividades para locais internos, como salas de aula ou salas multimeios.

Por outro lado, nas turmas de 3ª série, que ainda não haviam sido integradas ao novo modelo do Ensino Médio, as aulas eram divididas em dois momentos distintos da semana: um no turno regular e outro no contraturno, dedicado exclusivamente às práticas. Essa divisão das aulas reflete uma interpretação equivocada das diretrizes do Conselho Estadual de Educação

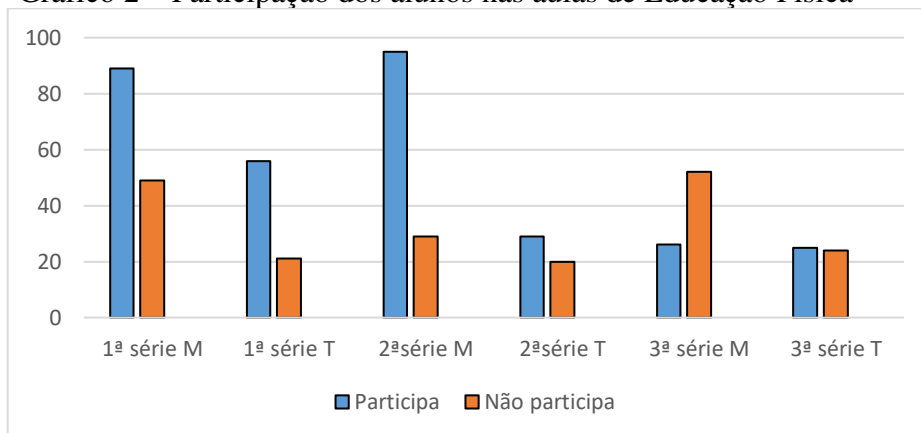
do Ceará, indicando uma falta de reconhecimento da necessidade de integrar teoria e prática na disciplina.

Essa complexidade na implementação da Educação Física nas escolas ressalta a necessidade de infraestrutura apropriada e de uma abordagem pedagógica que entenda as particularidades da disciplina. A eficácia da Educação Física não se avalia somente pelo cumprimento de normas curriculares, mas pela capacidade de se adaptar às necessidades físicas e acadêmicas dos alunos, promovendo um ambiente de aprendizado que seja saudável, estimulante e inclusivo.

Complementarmente, como destacado por Darido (2020), alguns estados brasileiros interpretaram de maneira equivocada a necessidade de contextualizar o ensino da Educação Física, transformando-a erroneamente em uma disciplina exclusivamente de sala de aula, promovendo assim uma divisão entre aulas teóricas e práticas. Isso reflete a abordagem da Secretaria de Educação do Ceará e do Conselho Estadual de Educação, que desde 2006 recomendam a inclusão de aulas teóricas na disciplina, numa tentativa de integrar conceitos teóricos às práticas físicas, embora nem sempre de forma eficiente.

Considerando as informações do Gráfico 2 e analisando os dados dessa pesquisa que envolveu 560 questionários, constatou-se que 360 alunos (64%) afirmaram participar das aulas de Educação Física (EF), enquanto 194 (35%) declararam não participar e 6 (1%) não responderam. Este estudo revelou uma percepção interessante: a maioria dos estudantes considerou sua participação baseada apenas nas aulas práticas, desconsiderando sua presença em aulas teóricas da disciplina.

Gráfico 2 – Participação dos alunos nas aulas de Educação Física



Fonte: Elaborado pela autora.

No turno matutino, as turmas de 2ª série demonstram maior engajamento nas aulas de Educação Física, tanto práticas quanto teóricas, em contraste com as turmas de 3ª série, em que o número de alunos que não participam supera o dos que participam. Essa menor adesão no contraturno escolar pode ser atribuída a diversos fatores, como compromissos extracurriculares, trabalho, questões financeiras, falta de interesse ou afinidade com as atividades práticas. Tais elementos contribuem significativamente para o distanciamento dos alunos das aulas de Educação Física, impactando negativamente tanto o desempenho individual quanto o progresso geral da turma e da disciplina.

A situação não melhora significativamente no turno vespertino, mesmo com condições de horário potencialmente mais favoráveis devido ao pôr do sol. As turmas da tarde mostram menor participação comparada às da manhã, com as turmas de 1ª série sendo as mais ativas e as de 3ª série as menos envolvidas, a ponto de a proporção de participantes ser praticamente igual à de não participantes.

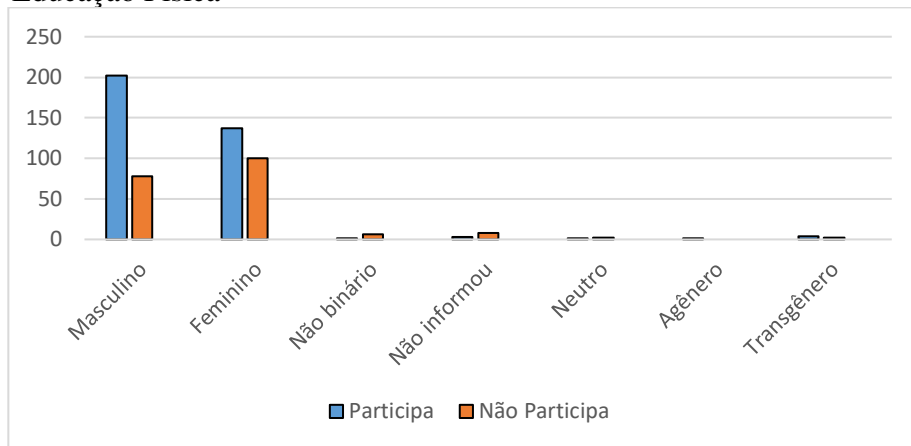
Diversos fatores podem explicar esse distanciamento dos alunos nas aulas de Educação Física. Aspectos legais e a metodologia de ensino, que frequentemente repete conteúdos abordados ao longo da educação básica, são fatores críticos. Além disso, a predominância do esporte como tema central das aulas pode alienar alunos com outras preferências. Darido, Gonzalez e Ginciene (2022) destacam que o insucesso ou a exclusão dos alunos nas aulas pode ser causado por uma série de razões, incluindo falta de habilidade, a formação de times fixos que favorecem equipes vencedoras e uma dinâmica de gênero que frequentemente vê os meninos dominando as atividades, além de situações de constrangimento pessoal.

Essas observações evidenciam a necessidade de uma abordagem mais inclusiva e variada nas aulas de Educação Física, que considere as diferenças individuais e promova a participação de todos os alunos, independente de suas habilidades físicas ou interesses pessoais. Adaptar o currículo para incluir uma variedade mais ampla de atividades e considerar seriamente as barreiras que impedem a participação de alguns estudantes pode ser fundamental para reverter a tendência de desengajamento nas aulas de Educação Física.

Ao analisar o Gráfico 3, sobre a participação de alunos em aulas de Educação Física, segmentado por gênero, observamos uma predominância significativa de alunos do gênero masculino nas atividades, em contraste com uma participação mais baixa das alunas do gênero feminino. Essa discrepância sugere uma reflexão profunda sobre as dinâmicas de gênero presentes no contexto educacional, particularmente nas aulas de Educação Física.

Diversos fatores podem influenciar essa disparidade. Alunas podem se sentir inibidas por múltiplos motivos, tais como timidez, desconforto com as roupas utilizadas durante as atividades físicas, vergonha do próprio corpo, ou a dominação do espaço pelos alunos do gênero masculino, que muitas vezes pode resultar em práticas esportivas orientadas predominantemente ao universo masculino. Tais condições podem desencorajar a participação feminina, não só devido a uma menor habilidade percebida em certas atividades, mas também por causa de dinâmicas de grupo que favorecem os meninos e perpetuam certos estereótipos de gênero.

Gráfico 3 – Gênero dos participantes e não participantes das aulas de Educação Física



Fonte: Elaborado pela autora.

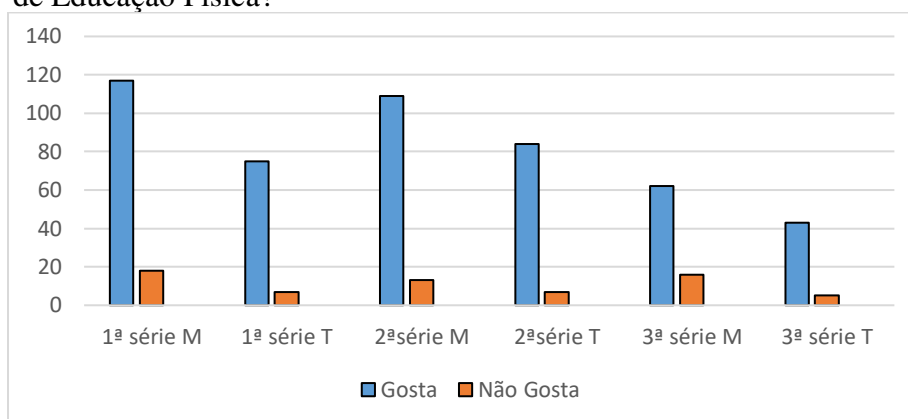
Segundo Darido, Gonzalez e Ginciane (2022), a baixa participação feminina também pode ser atribuída a desordens dentro das próprias turmas, em que práticas exclusivas ou preferenciais podem desmotivar a participação igualitária. Nesse contexto, a intervenção pedagógica do docente torna-se crucial para alterar essa dinâmica. Jesus e Devidé (2006) argumentam que os educadores têm um papel fundamental na desconstrução de estereótipos e na promoção de uma maior integração entre os gêneros nas atividades escolares. Eles destacam a importância de incentivar alunos e alunas a participarem juntos das mesmas atividades corporais, o que não apenas desenvolve a solidariedade entre os estudantes, mas também contribui para um melhor entendimento das construções sociais das diferenças de gênero e promove a tolerância mútua quanto ao desempenho nas atividades propostas.

Essa abordagem pedagógica deve ser implementada de maneira a criar um ambiente inclusivo e acolhedor que encoraje todos os estudantes a participarem ativamente das aulas de Educação Física, independentemente do gênero. Isso pode incluir a revisão dos currículos para

garantir que as atividades sejam atraentes e acessíveis a todos, além de treinamentos específicos para professores sobre como gerenciar a dinâmica de gênero de forma eficaz dentro do ambiente escolar. Tais esforços são essenciais para garantir que as aulas de Educação Física sejam uma ferramenta de desenvolvimento físico e social para todos os alunos, promovendo a igualdade e a inclusão dentro e fora do contexto escolar.

A análise dos dados (ver Gráfico 4) coletados na pesquisa sobre as aulas de Educação Física revela que a maioria dos estudantes, especificamente 87,3%, gosta das aulas, enquanto apenas 11,3% afirmam não gostar, e uma pequena fração de 1,4% não respondeu. Esses números contrastam com os 35% de estudantes que declararam não participar das aulas, indicando que a apreciação da disciplina não necessariamente se traduz em participação ativa. Essa aparente contradição reflete observações de pesquisadores como Darido, Gonzalez e Ginciene (2022), que discutem como a Educação Física é frequentemente a matéria favorita entre os alunos, embora haja um declínio na participação conforme avançam as séries.

Gráfico 4 – Referente questão 6 do questionário – Você gosta das aulas de Educação Física?



Fonte: Elaborado pela autora.

O gráfico fornece uma visão clara da distribuição da preferência dos alunos por Educação Física por série e turno, revelando que o entusiasmo diminui significativamente nas séries mais avançadas, especialmente na 3ª série de ambos os turnos. Esse padrão sugere que a relação dos alunos com a Educação Física se modifica ao longo do tempo, talvez devido a mudanças nas atitudes, nos interesses ou mesmo na carga acadêmica que enfrentam.

Para entender melhor as razões dessa dinâmica, a pesquisa categorizou as justificativas dos alunos em seis áreas principais, que ajudam a decifrar os diversos aspectos que influenciam a percepção e participação nas aulas de Educação Física:

- a) **organização didática:** inclui aspectos como a estrutura curricular, a frequência de aulas práticas *versus* teóricas e as metodologias adotadas pelos professores. A adequação desses elementos pode influenciar diretamente o interesse dos alunos pelas aulas;
- b) **didática do professor:** refere-se à qualidade da interação entre professores e alunos, às estratégias pedagógicas utilizadas e à capacidade do professor de engajar os alunos, que pode ser crucial para fomentar um ambiente de aprendizagem positivo;
- c) **estrutura física:** abrange todas as observações sobre as instalações físicas utilizadas para as aulas, como quadras poliesportivas, salas de aula e laboratórios. A qualidade e a adequação desses espaços são essenciais para a prática efetiva da Educação Física;
- d) **conteúdo da Educação Física:** envolvem as unidades didáticas trabalhadas e a relevância dos temas abordados, que devem ressoar com os interesses dos alunos para manter sua atenção e participação;
- e) **afinidade com a disciplina:** esta categoria engloba as atitudes pessoais dos alunos em relação à Educação Física, incluindo suas expectativas, experiências prévias e o impacto percebido na qualidade de vida;
- f) **interação com os colegas:** aspectos sociais das aulas, como a dinâmica entre os alunos, podem afetar significativamente a experiência em Educação Física, influenciando tanto a participação quanto o prazer pela disciplina.

Essas categorias podem ser visualizadas em duas tabelas distintas para melhor análise: uma para os alunos que não gostam das aulas e outra para os que gostam, facilitando a compreensão das variáveis que contribuem para as atitudes dos estudantes em relação às aulas de Educação Física.

Essa abordagem permite identificar oportunidades de melhoria e intervenção para aumentar a participação e satisfação dos alunos, alinhando as práticas pedagógicas com as necessidades e interesses dos estudantes ao longo de seu desenvolvimento acadêmico. Inicialmente, exploraremos os dados do Quadro 5, que compila as respostas dos alunos que não gostam das aulas, seguindo-se pela análise do Quadro 6, mais à frente, que aborda as perspectivas dos alunos que apreciam essas aulas.

Quadro 7 – Categorização da resposta do grupo de alunos que não gostam das aulas de Educação Física. Você gosta das aulas de Educação Física?

Categorias	Quantidade	Porcentagem
Organização didática	38	60,3%
Afinidade com a disciplina	11	14,4%
Estrutura física	9	14,2%
Conteúdo da Educação Física	3	4,7%
Outros	1	1,5%

Fonte: Elaborado pela autora.

4.4.2.1 Alunos que não gostam das aulas de Educação Física

A análise detalhada do Quadro 5, que reúne as respostas dos alunos que não gostam das aulas de Educação Física, revela percepções importantes sobre as áreas de descontentamento. A *organização didática* foi identificada como o principal ponto de insatisfação, destacado por 60,3% dos alunos. Essa categoria inclui críticas à estrutura curricular, especialmente à distribuição das aulas entre turnos regulares e contraturnos. Alunos como 3E15 e 3B13 relatam que a incompatibilidade de horários complica sua participação: “que não participa por questão de horário, que dificulta por ser contraturno”. Essa questão é amplamente discutida por Libâneo (2013), que ressalta a importância de adaptar os horários escolares às necessidades dos alunos, propondo uma organização curricular mais flexível para melhorar a acessibilidade e a participação.

Dentro da *organização didática*, a preferência por aulas práticas *versus* teóricas também se destaca. Muitos alunos expressam descontentamento com um foco excessivo em teoria, como evidenciado pelos comentários de 1C12, “Não temos aulas práticas e nem exercícios físicos que na minha opinião é fundamental”, e 2C16, “as aulas na maioria das vezes são teóricas e eu prefiro prática”, que preferem aulas práticas. Neira e Nunes (2016) abordam essa questão, argumentando que uma abordagem equilibrada, que integre prática e teoria, é essencial para manter os alunos engajados e melhorar sua compreensão e apreciação da disciplina.

A *afinidade com a disciplina* de Educação Física é citada por 14,4% dos alunos como um aspecto problemático. Os registros das falas dos estudantes revelam uma variedade de razões para a desconexão com a matéria. Por exemplo, 1F19 expressa uma indiferença clara: “não sinto interesse”, o que sugere uma falta de conexão com os conteúdos e métodos usados nas aulas. Similarmente, 2G01 declara “não sou de participar das aulas”, indicando uma

resistência que pode estar enraizada tanto em experiências negativas anteriores quanto na falta de motivação gerada pela forma como o conteúdo é entregue.

Essas expressões de desinteresse e desconexão são críticas porque revelam como as experiências educacionais passadas e a abordagem atual à disciplina podem influenciar negativamente a percepção dos alunos. Darido e Rangel (2015) abordam essa questão, sugerindo que a adaptação das práticas pedagógicas para se alinhar mais estreitamente com os interesses dos alunos pode ser um meio eficaz de aumentar a afinidade com a disciplina.

Autores como Tani *et al.* (2014) discutem a importância de uma abordagem pedagógica que vá além do ensino tradicional de habilidades motoras, focando também no desenvolvimento de uma relação positiva com a atividade física que possa perdurar por toda a vida. Isso implica integrar conhecimentos que ressoem com as experiências e expectativas dos alunos, tornando as aulas mais relevantes e estimulantes. Neira e Nunes (2016) sugerem que uma prática pedagógica que valorize a cultura corporal de movimento e que se apoie em diálogos e reflexões críticas sobre as práticas corporais pode contribuir significativamente para que os alunos vejam a Educação Física como uma parte valiosa de sua educação geral.

A categoria *estrutura física* é uma das principais preocupações mencionadas pelos alunos que não apreciam as aulas de Educação Física, conforme destacado nas respostas do Quadro 5. As condições físicas inadequadas das instalações em que as aulas são realizadas podem desencorajar a participação ativa e afetar negativamente a experiência de aprendizagem dos alunos.

A insatisfação com a estrutura física foi apontada por 14,2% dos alunos que não gostam das aulas de Educação Física. Comentários como o de 1C07, “Não gosto porque as aulas não são na quadra e quando é na quadra é ruim porque está no sol”, e 3C10, “A escola não tem estrutura em questão da parte ser aberta a gente acaba ficando no sol e acabamos ficando doente”, ilustram claramente os problemas enfrentados. Essas falas evidenciam não apenas o desconforto causado por instalações inadequadas, mas também preocupações com a saúde, como a exposição excessiva ao sol, que pode desencorajar a participação nas atividades propostas.

De acordo com Castellani Filho (2012b), a qualidade das instalações físicas em que as aulas de Educação Física são ministradas é crucial para garantir que os alunos possam participar das atividades de maneira segura e confortável. Instalações inadequadas podem não apenas impedir a realização de certas atividades, mas também podem afetar a saúde dos alunos e sua disposição para engajar-se nas aulas.

Betti e Zuliani (2010) destacam que, além da adequação das instalações para a prática esportiva, é importante que os espaços sejam convidativos e estimulantes. Eles sugerem que ambientes bem cuidados e recursos apropriados podem significativamente aumentar o interesse e a motivação dos alunos pelas aulas de Educação Física.

O *conteúdo da Educação Física* é uma categoria fundamental para entender a percepção dos alunos sobre a disciplina, especialmente quando consideramos os motivos pelos quais alguns estudantes não se sentem engajados ou satisfeitos com as aulas. Embora menos citada, com apenas 4,7% nas respostas do Quadro 5, a análise dos conteúdos oferecidos é fundamental para compreender como os currículos podem ser adaptados para atender melhor às expectativas e interesses dos alunos.

Os registros dos alunos destacam a importância da relevância e da diversidade dos conteúdos das aulas de Educação Física. Por exemplo, o aluno 2B10 menciona que o interesse pelas aulas depende dos esportes ou atividades físicas oferecidas: “dependendo dos esportes ou da atividade física”. Da mesma forma, 1G07 expressa uma preferência condicional pelas aulas: “Dependendo da aula, tem aulas que eu gosto e tem outras que não”. Essas falas indicam uma clara necessidade de diversificação e personalização dos conteúdos para capturar e manter o interesse dos alunos.

Darido (2013a) argumenta que a seleção de conteúdos na Educação Física deve ser feita com consideração das necessidades e interesses dos alunos, além das habilidades que se espera desenvolver. A autora defende que a Educação Física deve ultrapassar a simples execução de atividades físicas, promovendo uma compreensão mais ampla de conceitos relacionados à saúde, ao lazer e ao esporte e como estes podem ser incorporados ao cotidiano dos estudantes.

Ayoub (2016) reforça essa visão ao sugerir que o conteúdo das aulas de Educação Física deve ser inclusivo e abrangente, abordando não apenas atividades tradicionais, mas também atividades alternativas que possam atrair o interesse de uma gama mais ampla de alunos. Essa abordagem pode incluir desde esportes menos convencionais até práticas corporais de culturas diversas, ampliando a perspectiva dos alunos sobre o que constitui a cultura corporal de movimento.

Agora, vamos examinar a percepção positiva dos alunos que têm apreço pelas aulas de Educação Física, destacando as categorias fundamentais que contribuem para essa satisfação.

4.4.2.2 Alunos que gostam das aulas de Educação Física

O Quadro 6 revela a percepção positiva dos alunos que gostam das aulas de Educação Física, identificando categorias essenciais que influenciam essa satisfação.

Afinidade com a disciplina responde por 34% das respostas favoráveis, destacando-se como o principal fator de apreço pelas aulas. Essa conexão pessoal é fundamental para o engajamento contínuo dos alunos, conforme 2D25 relata: “É uma disciplina do meu interesse pessoal, gosto muito”. Darido e Rangel (2015) argumentam que a criação de um vínculo afetivo com a disciplina aumenta a motivação dos alunos, incentivando a participação ativa e o desenvolvimento de um estilo de vida saudável. A afinidade é destacada também por declarações como a de 1E07, que aprecia tanto as aulas práticas quanto teóricas: “Sim, pois é tanto prática e teórica são bem interessantes”. Esse interesse é corroborado por Darido e Rangel (2015), que ressaltam a importância de um currículo que conecte os alunos à matéria por meio de atividades que refletem seus interesses e necessidades, fomentando um engajamento duradouro.

Quadro 8 – Categorização da resposta do grupo de alunos que gostam das aulas de Educação Física. Justificativa da pergunta 6 do questionário, você gosta das aulas de Educação Física?

Categorias	Quantidade	Porcentagem
Afinidade com a Disciplina	167	34%
Organização Didática	93	19%
Conteúdo de EF	85	17%
Didática do Professor	42	8,5 %
Estrutura Física	12	2,4%
Interação com os Colegas	11	2,2 %

Fonte: Elaborado pela autora.

Organização didática representa 19% das respostas positivas, sugerindo que uma estrutura curricular bem planejada é crucial. A flexibilidade e adequação dos horários às necessidades dos alunos, como mencionado por 3B11, “Gosto muito das aulas de Educação Física mas não tenho muito tempo para vir à tarde”, destacam a importância de uma organização que respeite as demandas dos estudantes. Neira e Nunes (2016) enfatizam que ajustes no planejamento curricular podem facilitar o acesso e melhorar a qualidade das experiências educativas. A questão dos horários das aulas, como apontado por 3B11, “Gosto muito das aulas Educação Física mas não tenho muito tempo para vir à tarde”, sugere a necessidade de ajustes

na programação para atender melhor aos estudantes. Libâneo (2013) discute a importância da flexibilidade no planejamento das aulas, argumentando que uma organização didática adaptativa é essencial para atender às diversas realidades dos alunos.

Conteúdo de EF, citado por 17% dos alunos, ressalta a relevância do que é ensinado. A variedade e a pertinência dos conteúdos são decisivas para manter o interesse dos alunos, como 1A10 expressa: “Por meio das aulas de Educação Física venho aprendendo cada vez mais sobre assuntos diversos que são importantes”. Ayoub (2016) destaca que a diversificação dos conteúdos contribui para uma Educação Física mais inclusiva e engajadora. A diversidade e relevância do conteúdo são essenciais, como destacado por 1A10, “Por meio das aulas de Educação Física venho aprendendo cada vez mais sobre assuntos diversos que são importantes”. Ayoub (2016) enfatiza que um currículo diversificado que incorpore vários aspectos da cultura corporal de movimento pode aumentar significativamente o interesse dos alunos pela disciplina.

Embora menos mencionada, com apenas 2,4%, a *estrutura física* ainda é significativa para a qualidade das aulas. Instalações adequadas são fundamentais para a realização de atividades físicas, conforme ilustrado por 3C10: “A escola não tem estrutura em questão da parte ser aberta a gente acaba ficando no sol e acabamos ficando doente”. Taffarel e Escobar (2017) sugerem que investimentos em infraestrutura adequada são essenciais para promover um ambiente de aprendizagem eficaz.

A *interação com os colegas* é uma categoria vital na Educação Física, destacada no Quadro 6 como um fator que enriquece a experiência dos alunos nas aulas. Embora represente apenas 2,2% das respostas positivas, a importância dessa interação transcende os números, influenciando significativamente o engajamento e o desenvolvimento social dos alunos.

A interação entre colegas nas aulas de Educação Física proporciona não apenas o desenvolvimento de habilidades motoras, mas também habilidades sociais, como cooperação, respeito mútuo e trabalho em equipe. A fala do aluno 1G13 ilustra essa percepção positiva: “é muito divertido e dá pra interagir mais com os colegas de classe”, destacando como a socialização pode tornar a aprendizagem mais agradável e significativa.

Vasconcellos (2018) argumenta que a interação social é um componente crucial no aprendizado da Educação Física, pois facilita a troca de experiências e promove um ambiente de aprendizagem colaborativo. O autor sugere que estratégias pedagógicas que fomentem a interação positiva entre os alunos podem melhorar significativamente a eficácia das aulas.

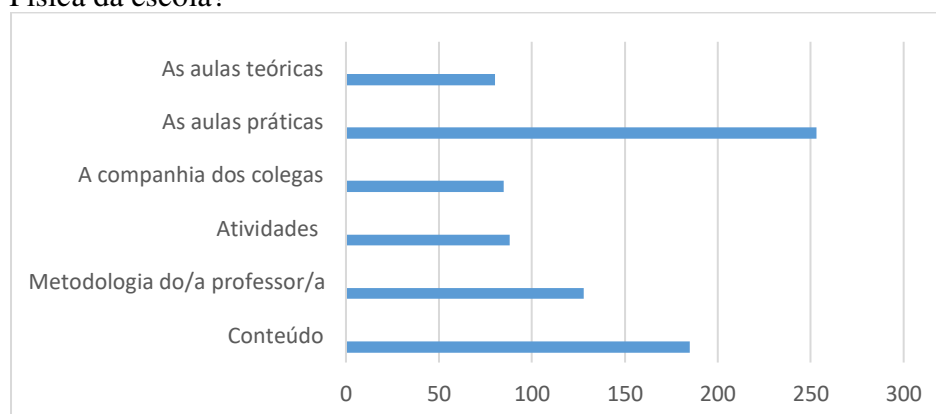
Freire (2017a) também destaca a importância da interação entre pares na formação integral dos alunos. Segundo ele, as aulas de Educação Física oferecem uma oportunidade única

para desenvolver o senso de comunidade e solidariedade entre os alunos, habilidades essenciais para a vida em sociedade.

O Gráfico 5 apresenta o que os estudantes consideram mais atrativo nas aulas de Educação Física da escola e oferece percepções valiosas sobre as preferências dos estudantes relacionadas a esse componente. Uma análise detalhada dessas preferências pode ajudar a entender como os aspectos curriculares e pedagógicos impactam o engajamento dos alunos.

As aulas práticas são claramente o aspecto mais valorizado, destacando-se significativamente em relação aos outros componentes. Essa preferência é consistente com a literatura que sugere que as aulas práticas de Educação Física são frequentemente vistas pelos alunos como uma oportunidade de se engajar fisicamente, o que pode ser mais atraente do que os formatos mais tradicionais de aprendizado em sala de aula. Neira e Nunes (2016) argumentam que as aulas práticas oferecem experiências diretas que são essenciais para o desenvolvimento de habilidades motoras e para a promoção de um estilo de vida saudável.

Gráfico 5 – O que você considera mais atrativo nas aulas de Educação Física da escola?



Fonte: Elaborado pela autora.

O conteúdo também é altamente valorizado, indicando que os alunos apreciam o que aprendem nas aulas de Educação Física. Isso reflete uma tendência crescente na Educação Física de integrar conteúdos que vão além do esporte, incluindo aspectos de saúde, nutrição e bem-estar. Ayoub (2016) destaca a importância de um currículo diversificado que responda às necessidades e interesses dos alunos, promovendo a Educação Física como um componente integral da educação geral.

A metodologia do professor recebeu uma pontuação moderada, sugerindo que, enquanto alguns alunos valorizam a abordagem pedagógica, isso pode não ser tão influente quanto os tipos de atividades oferecidas. Isso pode implicar que, embora a metodologia seja

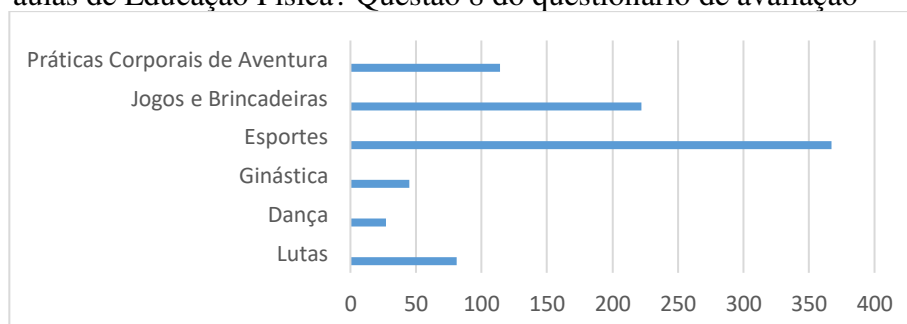
importante, os alunos tendem a responder mais diretamente às atividades práticas e ao conteúdo do curso. Castellani Filho (2012a) aborda que a eficácia do ensino de Educação Física depende significativamente da capacidade do professor de conectar teoria e prática de maneiras que sejam relevantes e envolventes para os alunos.

A companhia dos colegas e as aulas teóricas receberam menos destaque, indicando que, embora a interação social e o conteúdo teórico sejam componentes de algumas aulas, eles não são percebidos como os mais atrativos. Isso pode refletir uma necessidade de melhor integração das aulas teóricas com as práticas e de promoção de atividades que incentivem a interação positiva entre os alunos. Taffarel e Escobar (2017) sugerem que a socialização nas aulas de Educação Física pode ser fortalecida por meio de jogos cooperativos e projetos de grupo que fomentem a colaboração e o respeito mútuo.

A análise do gráfico destaca a necessidade de as escolas considerarem como os diferentes aspectos das aulas de Educação Física influenciam o engajamento dos alunos. É crucial que os educadores reconheçam e incorporem as preferências dos alunos em seus planos de aula, procurando equilibrar prática e teoria enquanto fomentam um ambiente que valorize tanto o aprendizado quanto o bem-estar dos alunos.

Quanto à distribuição dos conteúdos abordados nas aulas de Educação Física ao longo do ano, o Gráfico 6 ilustra as diferentes áreas da cultura corporal estudadas pelos alunos. A análise deste gráfico revela preferências claras e potenciais lacunas no currículo de Educação Física, oferecendo uma oportunidade para refletir sobre a integração e a diversidade das atividades propostas nas escolas.

Gráfico 6 – Quais áreas da cultura corporal você estudou nesse ano nas aulas de Educação Física? Questão 8 do questionário de avaliação



Fonte: Elaborado pela autora.

Esportes são a área mais enfatizada, o que não é surpreendente dado o papel tradicional dos esportes nas aulas de Educação Física. Essa preferência pode ser atribuída ao valor percebido dos esportes em promover saúde física, habilidades de equipe e competição

saudável. Contudo, a dominância dos esportes pode também indicar uma possível negligência de outras áreas importantes para o desenvolvimento integral do aluno. Segundo Tani *et al.* (2014), enquanto os esportes são cruciais, eles não devem suplantam outras práticas que contribuem igualmente para a formação cultural e social dos alunos.

Práticas corporais de aventura e jogos e brincadeiras mostram uma representação significativa, sugerindo uma tendência emergente de diversificar as experiências de aprendizagem nas aulas de Educação Física. Essas práticas são particularmente valorizadas por sua capacidade de ensinar habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas e cooperação de maneiras dinâmicas e envolventes. Darido e Rangel (2015) destacam que incorporar essas atividades pode melhorar significativamente o engajamento dos alunos e fornecer aprendizados que os esportes tradicionais talvez não ofereçam.

Dança, ginástica e lutas, apesar de sua menor representatividade, são áreas essenciais que promovem a expressão corporal, a criatividade e o autocontrole. A inclusão limitada dessas práticas pode refletir uma lacuna no currículo que, se preenchida, poderia enriquecer ainda mais a educação dos estudantes. Ayoub (2016) argumenta que essas áreas oferecem oportunidades únicas para o desenvolvimento de competências emocionais e interpessoais, além de habilidades físicas.

A análise do Gráfico 6 reforça a necessidade de um currículo de Educação Física diversificado e inclusivo. Enquanto os esportes continuarão a ser uma parte central das aulas, é importante que outras áreas da cultura corporal recebam atenção adequada para garantir uma Educação Física que seja verdadeiramente abrangente e benéfica para todos os estudantes.

Após a construção do perfil dos participantes e a análise de sua relação com a disciplina de Educação Física, avançamos para aprofundar a discussão das questões. Para isso, vamos explorar a última parte do questionário, intitulada “Sobre a Participação nos Jogos Escolares”, que engloba as questões de 9 a 24 do instrumento da pesquisa. Nesse segmento, serão apresentadas quatro categorias principais para análise: Percepções e níveis de participação, que examina como os alunos veem e se envolvem nos jogos escolares; Interesses e Integração Colaborativa, focando nos interesses dos alunos e como estes podem ser integrados de maneira colaborativa na construção dos jogos; Estratégias de Engajamento, que aborda as táticas utilizadas para envolver os estudantes mais ativamente; e Desafios e Oportunidades, que identifica os obstáculos e potenciais benefícios encontrados na implementação dos jogos escolares. Essas categorias são essenciais para entender a dinâmica dos jogos internos e seu impacto na comunidade estudantil.

4.5 Percepções e níveis de participação

Nesta categoria de análise, mergulharemos nas nuances das percepções individuais e coletivas sobre a participação nos jogos, examinando os vários níveis de envolvimento que os alunos podem ter. Além disso, iremos explorar em detalhes as diferentes formas de participação nos Jogos, desde a participação ativa e organizacional até as manifestações culturais associadas aos Jogos. Por fim, investigaremos a concepção subjacente aos Jogos, considerando suas dimensões educacionais, sociais e lúdicas, e como essas concepções influenciam a dinâmica de participação.

4.5.1 Dinâmica de participação nos jogos

A análise sobre a participação e concepção dos Jogos Internos da Escola Dom Helder Câmara evidencia uma importante interseção entre o envolvimento estudantil e a prática da Educação Física, ilustrando como eventos extracurriculares como esses podem servir como uma extensão vital da aprendizagem formal. A pesquisa classificou os participantes em dois grupos distintos: os alunos que participaram dos jogos (P) e os que não participaram (NP), revelando aspectos decisivos sobre o engajamento dos alunos com a cultura física escolar.

Nos resultados apresentados, verificamos que 418 alunos foram classificados como participantes, enquanto 142 foram identificados como não participantes. Essa divisão sugere uma participação ampla, mas também aponta para uma parcela significativa de alunos que, por diversos motivos, optaram por não participar. As razões para essa não participação podem ser diversas, incluindo falta de interesse, possíveis conflitos de horários ou mesmo questões de autoeficácia relacionadas às atividades físicas propostas.

A análise detalhada das tabelas de participação por turma e turno (Tabelas 3 e 4) proporciona um panorama mais específico dos padrões de engajamento. Por exemplo, nas turmas 1A e 2D do turno da manhã, a participação foi expressivamente alta, contrastando com a turma 1D, em que houve uma taxa menor de envolvimento. Tal variação pode indicar diferenças no nível de motivação, influências do corpo docente, ou outras dinâmicas escolares internas que afetam a decisão dos alunos em participar dos jogos.

Quadro 9 – Quantidade respostas de P e NP do turno manhã dividido por turmas

TURMA	P	NP	TURMA	P	NP	TURMA	P	NP
1A	27	3	2A	22	10	3A	15	2
1B	20	10	2B	20	17	3B	18	3
1C	14	5	2C	20	5	3C	23	4
1D	5	7	2D	26	2	3D	14	1
1E	13	7	-	-	-	-	-	-
1F	18	10	-	-	-	-	-	-
TOTAL	97	42	TOTAL	88	34	TOTAL	70	10

Fonte: Elaborada pela autora.

Quadro 10 – Quantidade respostas de P e NP do turno tarde dividido por turmas

TURMA	P	NP	TURMA	P	NP	TURMA	P	NP
1G	16	7	2E	13	7	3E	17	0
1H	19	0	2F	20	6	3F	9	3
1I	12	0	2G	12	6	3G	11	9
1J	9	15	2H	25	4	-	-	-
TOTAL	56	22	TOTAL	70	23	TOTAL	37	11

Fonte: Elaborada pela autora.

No turno da tarde, padrões semelhantes emergem, com turmas como a 2H mostrando alta participação, enquanto outras, como a 1J, mostram um equilíbrio mais distribuído entre participantes e não participantes. Esse comportamento pode ser reflexo de como as atividades extracurriculares são percebidas pelos alunos, além de refletir a acessibilidade e a atratividade dos jogos organizados.

A não participação em jogos internos revela aspectos importantes sobre o engajamento estudantil que merecem análise detalhada. A Educação Física, conforme orientado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), ultrapassa a simples promoção de habilidades motoras, estendendo-se ao desenvolvimento social, emocional e cognitivo dos estudantes. A participação nesses jogos é uma oportunidade valiosa para examinar a incorporação dessas facetas nas práticas educativas das escolas.

Autores como Darido e Rangel (2014) salientam a necessidade de programas de jogos internos serem elaborados com atenção à diversidade de interesses dos alunos, promovendo inclusão e participação. Esses eventos devem ser entendidos não só como competições, mas como parte integrante do currículo escolar, contribuindo assim para o desenvolvimento abrangente dos estudantes.

Ademais, Costa (2020) apresenta uma proposta de intervenção pedagógica para os Jogos Internos que visa concretizar a proposta curricular de Educação Física do Ensino Médio em Pernambuco. O projeto atendeu às expectativas de aprendizagem, integrando elementos da cultura corporal e diversas dimensões do conteúdo educacional. A inclusão do protagonismo juvenil, da construção coletiva e da utilização de tecnologias foi fundamental para o sucesso do evento, que conseguiu reformular a abordagem tradicional dos Jogos Internos, alinhando-os ao projeto pedagógico da escola e contribuindo para a realização dos seus objetivos educacionais.

A literatura indica que o envolvimento dos alunos em atividades extracurriculares pode ser influenciado por diversos fatores, como a percepção do ambiente escolar e o reconhecimento de seus interesses e necessidades (Libâneo, 2013). Daolio (2012) também discute a importância de considerar a cultura corporal de movimento dentro do contexto educacional para promover oportunidades equitativas de participação e desenvolvimento.

É crucial refletir sobre a organização dos Jogos Internos, visando superar a mera reprodução de práticas esportivas e alinhar as atividades aos objetivos educacionais amplos, como propõem Reverdito *et al.* (2008). Neira e Nunes (2009) enfatizam a necessidade de uma prática pedagógica que valorize as diversas manifestações culturais do movimento humano, fomentando a formação cidadã e a inclusão.

Portanto, para que os Jogos Internos atinjam seu potencial pleno, como os realizados na EEFM Dom Helder Câmara, é essencial que ultrapassem a simples execução de eventos esportivos, integrando-se a um projeto pedagógico que respeite as diversidades culturais, sociais e individuais dos alunos. A adoção de práticas diversificadas de cultura corporal pode não só aumentar a participação estudantil, mas também enriquecer suas experiências educacionais, promovendo um desenvolvimento mais integral.

Assim, os educadores, especialmente os de Educação Física, devem agir como facilitadores na integração entre os currículos escolares e as atividades extracurriculares, assegurando que estas estejam alinhadas com as diretrizes educacionais e o Projeto Político Pedagógico da instituição (Bracht, 2003). Isso implica na organização de eventos que reflitam os interesses e a realidade dos estudantes, incentivando uma participação mais ativa e consciente no contexto escolar.

A análise da não participação dos estudantes em Jogos Internos revela nuances significativas sobre as dinâmicas escolares e a integração dos alunos nas atividades propostas. Ao investigar os motivos pelos quais 25% dos alunos optaram por não participar dos Jogos Internos da EEFM Dom Helder Câmara, a pesquisa classificou (Quadro 7) as justificativas em quatro categorias principais: Falta de interesse, Doença/Lesionado, Trabalho e Não quis

responder, conforme indicado pela pesquisa que utilizou um questionário detalhado para extrair essas informações.

A categoria predominante, Falta de interesse, que representou 59,5% das respostas, sugere uma desconexão entre as expectativas dos alunos e as atividades oferecidas. Esse desinteresse pode ser atribuído a diversos fatores, como a preferência por atividades menos competitivas, desconforto em ambientes agitados ou simplesmente a falta de identificação com os tipos de jogos propostos. Autores como Taffarel e Escobar (2019) discutem que, para que as atividades físicas escolares sejam efetivamente inclusivas e engajadoras, é crucial que reflitam os interesses e necessidades de todos os alunos, incentivando a participação por meio de uma abordagem mais personalizada e menos competitiva.

Quadro 11 – Categorização da resposta do grupo de alunos que não participaram dos Jogos DHC

Categorias	Quantidade	Porcentagem
Falta de interesse	59	59,5%
Doença/Lesionado	16	16%
Trabalho	11	11%
Não quis responder	13	13%

Fonte: Elaborado pela autora.

Além disso, a análise revelou que condições de saúde limitaram a participação de 16% dos alunos, evidenciando a necessidade de adaptar as atividades físicas para incluir estudantes com limitações temporárias ou permanentes, conforme discutido por Santos e Simões (2021), que salientam a importância de práticas pedagógicas adaptativas no contexto da Educação Física. A categoria Trabalho também é relevante, pois reflete as realidades socioeconômicas dos alunos que precisam conciliar estudos e trabalho, uma situação cada vez mais comum, conforme apontam estudos recentes sobre a juventude brasileira (Costa; Silva, 2022).

A última categoria, Não quis responder, que correspondeu a 13% das justificativas, levanta questões sobre a comunicação e o relacionamento entre estudantes e organizadores dos eventos. Isso indica a necessidade de um diálogo mais aberto e contínuo que poderia facilitar a expressão de opiniões e preocupações dos alunos em relação às atividades propostas.

Portanto, refletindo sobre a não participação e os dados coletados, é imperativo que as escolas considerem essas variáveis ao planejar e implementar Jogos Internos. Como propõem Souza e Almeida (2023), as instituições de ensino devem buscar estratégias que promovam uma cultura de inclusão e engajamento, respeitando as individualidades dos alunos e proporcionando

atividades que se alinhem tanto aos interesses quanto às capacidades de todos. Desse modo, a escola não só melhorará a participação em eventos escolares, mas também contribuirá para o desenvolvimento integral dos estudantes, em linha com os objetivos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), que enfatiza a formação completa do ser humano.

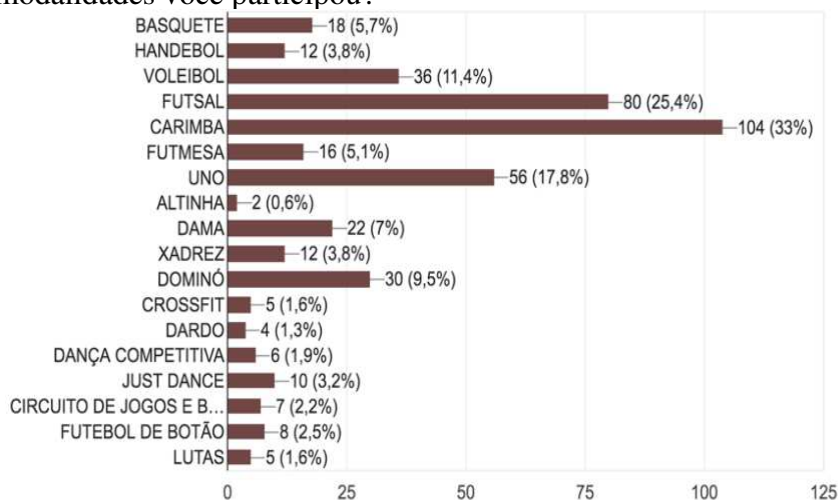
A seguir, abordaremos as diversas formas de participação dos alunos nos Jogos Internos, destacando a inclusão de modalidades que vão além das competições esportivas convencionais.

4.5.2 Formas de participação nos Jogos

A análise dos dados coletados na 10ª questão dos II Jogos Internos DHC de 2023 revela aspectos interessantes sobre a participação dos alunos nas diversas modalidades esportivas e culturais oferecidas. Entre as 290 respostas indicativas de participação, os dados mostram uma variedade de escolhas que vai além do espectro tradicional de esportes, incorporando atividades como carimba, *futmesa*, damas e até *Just Dance*, demonstrando uma integração significativa de práticas menos convencionais na Educação Física escolar.

O Gráfico 7 ilustra bem a distribuição e preferência dos alunos pelas modalidades. Notadamente, “Carimba” lidera com 33% das escolhas, seguida por “Futsal” e “Vôlei”, o que sugere um forte interesse por atividades que combinam físico e estratégia e que são capazes de envolver um grande número de participantes simultaneamente. Esse interesse pode refletir a eficácia dessas modalidades em engajar estudantes numa faixa etária em que a socialização e a competição têm um papel fundamental no desenvolvimento pessoal e coletivo.

Gráfico 7 – Se você participou como jogador(a), de quais modalidades você participou?



Fonte: Elaborado pela autora.

Essa variedade e a alta taxa de engajamento são essenciais para cumprir as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que enfatiza a Educação Física como um meio de desenvolver não só habilidades motoras, mas também sociais, emocionais e cognitivas (Brasil, 2017). A inclusão de jogos de tabuleiro e atividades cognitivas no contexto dos Jogos Internos, como damas e xadrez, também destaca uma abordagem educacional que visa a um desenvolvimento holístico dos alunos, algo que vai ao encontro das pesquisas de autores como Darido e Rangel (2014), que discutem a importância de práticas pedagógicas inclusivas e diversificadas em Educação Física.

Além disso, a função organizacional dos jogos, conforme relatado, envolveu os alunos de maneira significativa, permitindo-lhes assumir responsabilidades como o auxílio na arbitragem, a documentação fotográfica e a animação do evento. Isso não apenas aumenta o envolvimento dos alunos, mas também os educa sobre os múltiplos aspectos que compõem a realização de eventos de grande escala, preparando-os para futuras iniciativas, seja dentro ou fora do ambiente escolar.

A adoção de um modelo que permite aos alunos assumir papéis de liderança e responsabilidade é um exemplo prático do que Santos e Santos (2020) identificam como protagonismo juvenil. Esse conceito é decisivo para a formação de estudantes autônomos, críticos e participativos, que podem transformar seu ambiente por meio de ações concretas e colaborativas.

Em síntese, os II Jogos Internos DHC de 2023 demonstram como a flexibilidade e a inclusão em atividades escolares podem contribuir significativamente para o desenvolvimento integral dos estudantes, conforme sugerido pelos princípios da BNCC. É fundamental que tais práticas sejam continuamente adaptadas e expandidas, garantindo que cada aluno encontre espaço para expressar e desenvolver suas habilidades, interesses e capacidades dentro do ambiente escolar.

Na próxima seção, abordaremos a concepção dos Jogos Internos DHC sob a perspectiva dos estudantes. Discutiremos a variedade de atividades oferecidas, destacando como a diversidade de opções atende aos interesses variados dos alunos. Também analisaremos a participação dos estudantes no processo de planejamento dos Jogos, refletindo sobre a importância de seu envolvimento direto na concepção dos eventos.

Exploraremos a percepção dos alunos sobre inovação *versus* repetição, investigando se os jogos trouxeram elementos novos ou se apenas repetiram práticas anteriores. A inclusão de novas modalidades também será examinada, observando como essas inovações foram recebidas pelos participantes e se contribuíram para uma experiência mais enriquecedora.

Por fim, consideraremos as opiniões e comentários dos estudantes sobre os Jogos, que são essenciais para entender a eficácia das atividades propostas e para guiar melhorias futuras. Esse *feedback* é crucial para ajustar e aprimorar os eventos subsequentes, garantindo que eles continuem a ser relevantes e envolventes para toda a comunidade escolar.

4.5.3 Conceção de Jogos

Aprofundando a análise da participação dos alunos nos II Jogos Internos DHC de 2023, observamos que a interação dos alunos com as atividades extracurriculares é multifacetada e revela muito sobre suas percepções e experiências prévias com jogos escolares. De acordo com a resposta à questão 13, 75,4% dos alunos indicaram ter participado de jogos internos ou interclasses anteriormente, enquanto 24,6% não tiveram essa experiência. Esses dados sugerem uma discrepância significativa que merece um olhar mais atento.

Um estudante do Ensino Médio expressou: “Eu participei de jogos no fundamental, mas só tinha futebol e vôlei. Não me interessava muito porque sempre eram os mesmos esportes.”. Essa fala ilustra uma das possíveis razões para a falta de envolvimento anterior: a monotonia e a falta de diversidade nas atividades oferecidas, que podem não atender aos interesses de todos os alunos.

De acordo com os dados coletados, 75,4% dos estudantes afirmaram ter participado de jogos internos ou interclasses em experiências escolares anteriores. Isso indica uma prevalência de envolvimento em atividades físicas integradas ao currículo escolar, o que deveria, em teoria, fomentar um interesse contínuo. Contudo, os 24,6% que nunca participaram revelam uma lacuna significativa. Uma estudante expressou sua experiência passada, dizendo: “Nunca me interessei muito porque parecia que só os mesmos alunos sempre participavam e os jogos nunca incluíam coisas que eu gostava, como dança ou artes marciais.”.

Essa falta de diversidade nas atividades oferecidas pode explicar a hesitação de alguns alunos em se envolver, sugerindo que as escolas anteriormente podem não ter conseguido atender aos interesses de todos os alunos. Tal situação aponta para a necessidade de repensar como os jogos escolares são planejados e executados, visando a uma inclusão maior e um apelo mais amplo.

Em relação à questão 14, que explorava as percepções dos alunos sobre semelhanças e diferenças entre os jogos anteriores e os II Jogos Internos DHC, observamos que 56,4% não conseguiram identificar nem semelhanças nem diferenças significativas. Isso pode indicar uma normalização das expectativas em relação a esses eventos, em que os Jogos são

percebidos como repetitivos e pouco inovadores, conforme comentado por um aluno: “É sempre futebol ou vôlei. Eu gostaria de ver mais coisas diferentes, que todos pudessem fazer juntos.”. Outro aluno comentou: “Não vejo muita diferença, para ser honesto. Parece que todo ano é mais do mesmo, só muda o lugar.”. Essa observação aponta para uma possível falha em renovar e adaptar os jogos escolares para torná-los mais atraentes e inclusivos.

Por outro lado, os 43,6% que notaram diferenças ou semelhanças proporcionam uma visão valiosa sobre o impacto das mudanças implementadas. Dentre esses, os que perceberam diferenças destacaram aspectos positivos das inovações, como inclusão de novas modalidades e uma organização mais participativa. Uma resposta notável foi: “Este ano, o envolvimento foi diferente, tinha mais opções além de esportes, como jogos de tabuleiro e competições de dança. Me senti mais incluído.”. Teve também aquela que notou diferenças geralmente apreciando inovações específicas. “Este ano teve dança e até *crossfit*, coisas que eu nunca tinha visto antes nos jogos da escola. Isso me fez querer participar mais”, disse outra estudante, ressaltando a importância de inovar nas modalidades oferecidas.

Essas percepções estão alinhadas com os estudos de autores como Taffarel e Escobar (2018), que argumentam que a Educação Física nas escolas brasileiras precisa evoluir de suas abordagens tradicionais para incluir uma gama mais ampla de atividades que cativem todos os alunos, independentemente de suas habilidades atléticas ou interesses. A Educação Física deve transcender o ensino de habilidades motoras e esportivas, abordando aspectos sociais, emocionais e cognitivos do desenvolvimento dos estudantes, conforme discutido por Darido e Rangel (2019) em suas análises sobre currículos inovadores em Educação Física.

A homogeneização das atividades esportivas nas escolas pode desencorajar a participação de alunos que não se veem representados ou interessados nas modalidades tradicionais. É essencial que os programas de jogos escolares sejam cuidadosamente planejados para incluir uma variedade de atividades que reflitam os interesses e as capacidades de todos os alunos. Além disso, como destacado por Freire (2017b), é crucial que essas atividades sejam integradas a uma abordagem pedagógica que valorize o desenvolvimento integral do aluno, promovendo não apenas a competição, mas também a cooperação, o respeito mútuo e a inclusão.

A identificação de semelhanças e diferenças entre os jogos vivenciados anteriormente e os organizados pela escola oferece percepções interessantes para uma reflexão crítica sobre como esses eventos são percebidos e quais aspectos poderiam ser melhorados ou inovados. Quanto à semelhança podemos verificar no Quadro 8 a presença de modalidades esportivas comuns, como citado por alunos nas respostas “modalidades parecidas” e “a

semelhança são os jogos”, reflete a continuidade de práticas tradicionais dentro da Educação Física escolar. Segundo Moreira Junior (2019), a repetição de modalidades conhecidas pode oferecer conforto pela familiaridade, mas também pode limitar a experiência educacional ao não desafiar os alunos com novas oportunidades ou estilos de aprendizado físico.

Quadro 12 – Categorização da resposta do grupo de alunos que encontraram semelhanças entre os jogos vividos e os II Jogos DHC

Categorias	Quantidade	Porcentagem
Esporte	25	14%
Torcida	7	4%
Organização	7	4%

Fonte: Elaborado pela autora.

A torcida, mencionada nas respostas como um elemento vital para a atmosfera dos Jogos, aponta para o aspecto social e emocional dos eventos esportivos. Conforme apontado por Guimarães e Simões (2020), a participação entusiástica da torcida pode significativamente aumentar o senso de comunidade e pertencimento entre os estudantes, além de intensificar a experiência emocional dos jogos.

A organização dos Jogos reflete a estrutura e logística envolvidas na execução de tais eventos. A menção à organização como um ponto de semelhança sugere uma percepção de consistência na forma como os Jogos são conduzidos, o que, segundo Ferreira e Monteiro (2018), é fundamental para a credibilidade e o sucesso dos eventos esportivos escolares.

Embora as semelhanças indicadas pelos alunos ressaltem aspectos positivos de continuidade e tradição, elas também levantam questões sobre a inovação e inclusão nos jogos escolares. A predominância de esportes tradicionais pode não atender às necessidades e interesses de todos os alunos, especialmente daqueles que podem preferir atividades menos competitivas ou mais inclusivas.

A resposta dos alunos à diversidade das modalidades oferecidas e a forma como os jogos são organizados e vivenciados são essenciais para entender como os eventos esportivos podem ser mais bem estruturados para promover uma experiência mais rica e inclusiva. Por exemplo, a inclusão de esportes adaptativos e atividades que valorizam diferentes habilidades físicas e sociais poderia ampliar a participação e o engajamento dos estudantes.

Portanto, é essencial que os organizadores de jogos internos considerem esses *feedbacks* para reavaliar e adaptar continuamente suas práticas. Isso não só atenderia melhor à diversidade de interesses e necessidades dos alunos, mas também enriqueceria a Educação

Física, alinhando-a mais estreitamente com os objetivos educacionais contemporâneos de inclusão e desenvolvimento integral.

Aprofundando a análise sobre as diferenças identificadas pelos estudantes em relação às suas experiências prévias em jogos internos ou interclasses e os II Jogos Internos DHC de 2023, a reflexão se acentua ao explorar as falas dos alunos e as categorias estabelecidas (Quadro 9). Observamos uma crítica construtiva e uma valorização da diversidade nas modalidades oferecidas, além da organização e estrutura dos eventos, que refletem diretamente na experiência educacional e esportiva dos alunos.

A inclusão de novas modalidades esportivas nos Jogos DHC foi uma mudança significativa e bem recebida pelos alunos, evidenciada por comentários como o de 1C05, que encontrou os jogos “bem mais divertidos” devido à variedade. Isso reforça o argumento de que a diversificação das atividades promove maior inclusão e engajamento dos estudantes, aspecto alinhado com a literatura contemporânea, que destaca a importância de adaptar o currículo de Educação Física para refletir uma variedade de interesses e habilidades (Souza; Almeida, 2022).

Quadro 13 – Categorização da resposta do grupo de alunos que encontraram diferenças entre os jogos vividos e os II Jogos DHC

Categorias	Quantidade	Porcentagem
Novas modalidades	62	34,5%
Organização	64	35,5%
Estrutura	12	7%
Resposta não condiz com a pergunta	2	1%

Fonte: Elaborado pela autora.

Os dados refletem uma apreciação significativa pelas novas modalidades introduzidas nos Jogos DHC, destacando um avanço em relação às tradicionais ofertas esportivas. Alunos como 1C05 e 2B16 celebram a diversidade de atividades, apontando que “mais modalidades, foi bem mais divertido” e “DHC nos proporciona várias outras modalidades”. Essa variedade não apenas aumenta o engajamento, mas também promove a inclusão, permitindo que todos os estudantes encontrem atividades que ressonem com seus interesses pessoais e capacidades físicas. Segundo Ferreira e Simões (2019), a introdução de novas modalidades em contextos escolares é essencial para desenvolver habilidades motoras variadas e manter o interesse dos alunos pela Educação Física.

A organização dos Jogos recebeu críticas variadas, com alguns estudantes destacando melhorias significativas em relação às experiências anteriores, como observado por 2A25: “A organização é algo que me impressionou”. No entanto, algumas críticas, como a de

1B18 sobre a falta de organização, apontam para a necessidade de processos mais estruturados e transparentes. A literatura sugere que uma organização eficaz é importante para o sucesso de eventos esportivos escolares, influenciando diretamente a percepção de justiça e satisfação dos participantes (Martins; Silva, 2021).

As críticas à estrutura física dos Jogos, como apontadas por 2F13, que mencionou uma “quadra escorregadia”, destacam a necessidade de adequadas instalações físicas para garantir a segurança e o bem-estar dos alunos. Estudos indicam que a qualidade das instalações esportivas é fundamental para a prática efetiva da Educação Física, influenciando tanto a participação dos alunos quanto a qualidade do ensino (Oliveira; Fernandes, 2020).

A categoria Estrutura recebeu menor destaque nas respostas, mas as críticas a ela associadas são fundamentais para entender os limites físicos que impactam a experiência dos alunos. Comentários como o de 3C23 sobre a “diferença a quadra não é coberta” ilustram desafios práticos que podem afetar negativamente a participação e o conforto dos alunos durante os eventos. A adequação das instalações físicas é, portanto, uma área crítica que necessita de atenção constante das administrações escolares para garantir que todos os eventos sejam acessíveis e agradáveis para os estudantes e *staff* (Lima; Gomes, 2021).

A análise dessas respostas destaca a importância de ouvir e adaptar as atividades extracurriculares às necessidades e desejos dos alunos. Esse processo não apenas melhora a participação e o engajamento, mas também apoia o desenvolvimento de uma relação positiva dos alunos com a atividade física. No entanto, a crítica relativa à estrutura física das instalações sugere uma necessidade urgente de melhorias que garantam que as condições físicas não sejam um obstáculo ao envolvimento dos alunos.

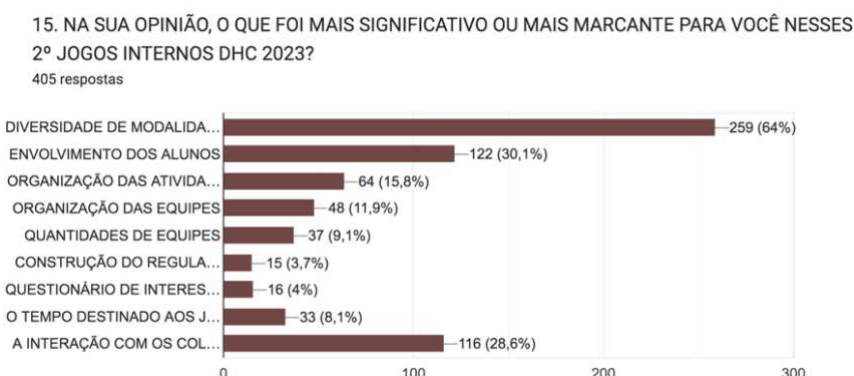
Para aprofundar o entendimento sobre o impacto dos II Jogos Internos DHC de 2023, uma análise detalhada do Gráfico 8 oferece percepções sobre o que os alunos consideraram mais marcante ou significativo. Este gráfico destaca claramente quais aspectos dos jogos mais ressonaram com os estudantes, proporcionando uma rica base para discussão pedagógica e organizacional sobre o evento.

O Gráfico 8 revela que a diversidade de modalidades foi a característica mais valorizada. Esse dado é determinante, pois indica uma aprovação dos alunos à introdução de atividades variadas que vão além das modalidades esportivas convencionais. Vários alunos expressaram apreciação pela expansão das atividades oferecidas. Por exemplo, o estudante 1C05 mencionou que a variedade foi “bem mais divertido”, enquanto 3A05 destacou que “mais opções de modalidades fazendo assim que todos participem”. Tais comentários sugerem que a escola conseguiu criar um ambiente mais envolvente e menos excludente.

A diversidade em oferta atende à demanda de um corpo estudantil heterogêneo, cada um com seus interesses e habilidades distintas, reforçando a ideia de que a escola deve ser um espaço de inclusão e experimentação. Além disso, a literatura em Educação Física destaca que uma ampla gama de atividades pode aumentar a motivação dos alunos e promover um desenvolvimento físico e social mais holístico (Costa, 2019).

O envolvimento dos alunos e a interação com os colegas são igualmente percebidos como elementos significativos, ressaltando a importância das relações sociais que se desenvolvem por meio da participação em jogos escolares. Essas interações fortalecem laços, constroem memórias coletivas e proporcionam um ambiente escolar mais dinâmico e engajador. Esses aspectos são fundamentais para a promoção de um clima escolar positivo, como sugere a literatura na área de psicologia educacional (Guidoni, [201-]). O contexto dos jogos internos serve não apenas como um campo para competições esportivas, mas também como um espaço vital para o desenvolvimento social e emocional dos jovens.

Gráfico 8 – Na sua opinião, o que foi mais significativo ou mais marcante para você nesses II Jogos Internos DHC 2023?



Fonte: Elaborado pela autora.

A resposta dos alunos aos Jogos Internos DHC de 2023 sugere que, além de um simples evento esportivo, os Jogos funcionaram como um catalisador para o engajamento e a expressão juvenil. É vital, portanto, que as escolas percebam esses eventos como oportunidades para fortalecer laços comunitários e promover valores como cooperação, respeito mútuo e inclusão.

A organização foi outro ponto significativo apontado pelos alunos, enfatizando a importância de planejamento e execução eficazes. A organização impacta diretamente a experiência dos participantes e a percepção da competência institucional. Conforme Riverdito *et al.* (2008), revisar as metodologias e abordagens na organização dos jogos escolares é essencial para assegurar que esses eventos cumpram suas funções educativas e não se limitem

a competições esportivas. Eles argumentam que uma reformulação na organização dos jogos, focada em objetivos educativos claros e inclusivos, pode substancialmente melhorar o impacto dessas atividades na formação dos alunos. A organização desses eventos, destacada por alguns alunos como um ponto positivo, é um componente crítico que pode determinar o sucesso ou fracasso de tais iniciativas. A complexidade de gerenciar várias atividades simultaneamente exige não apenas um planejamento meticuloso, mas também uma execução eficaz, demandando a colaboração de todo o corpo docente e discente.

Ao envolver os alunos na formulação das regras e na escolha das modalidades esportivas, a escola promove um sentido de propriedade e responsabilidade entre os jovens. Conforme estudos de Ferreira e Scaglia (2019), o protagonismo juvenil em ambientes escolares não apenas motiva a participação, mas também desenvolve habilidades sociais, de negociação e liderança, fundamentais para o desenvolvimento integral dos alunos. Essa prática está alinhada com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que enfatiza a educação como um processo construtivo e participativo.

A escolha das modalidades e a organização dos Jogos refletem uma pedagogia que valoriza a diversidade e a inclusão. Introduzir novas modalidades e adaptar as existentes para incluir todos os alunos, independentemente de suas habilidades físicas ou interesses, é uma prática que deveria ser modelada por outras instituições educacionais. Apesar dos pontos positivos, é vital que a escola continue a refinar esse processo, garantindo que todas as vozes sejam ouvidas e que as atividades propostas sejam acessíveis a todos os alunos. A construção do regulamento deve ser um processo contínuo de diálogo e ajuste, conforme sugere Tavares (2021), para adaptar-se às mudanças nas dinâmicas estudantis e assegurar a relevância e a eficácia dos jogos internos.

O envolvimento dos alunos na concepção e no desenvolvimento dos Jogos Internos DHC 2023 destaca a importância de práticas educativas que são responsivas e inclusivas. Esse modelo não apenas melhora o engajamento dos alunos, mas também serve como uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento de competências e a construção de uma comunidade escolar vibrante e colaborativa. A continuidade dessas práticas é essencial para a evolução constante da experiência educacional proporcionada pela instituição.

A etapa de construção do regulamento, que começa com o questionário de interesse, é fundamental para garantir que os jogos internos reflitam as preferências e as necessidades da comunidade estudantil. Esse processo, conforme evidenciado pelas respostas dos alunos, não é apenas uma formalidade administrativa; é uma oportunidade para os alunos exercerem seu protagonismo, influenciando diretamente o formato e o conteúdo dos jogos.

Apesar dos pontos positivos, é vital que a escola continue a refinar esse processo, garantindo que todas as vozes sejam ouvidas e que as atividades propostas sejam acessíveis a todos os alunos. A construção do regulamento deve ser um processo contínuo de diálogo e ajuste, conforme sugere Tavares (2021), para adaptar-se às mudanças nas dinâmicas estudantis e assegurar a relevância e a eficácia dos jogos internos.

Finalizando a análise das questões referente à participação, apresentamos a participação dos alunos a partir das percepções dos pesquisados, dividindo as 380 respostas em 4 categorias: Interativa, Vivências positivas, Razoável e Conflituosa, descritas no Quadro 10.

Quadro 14 – Categorização da resposta da pergunta 17 do questionário, Você poderia descrever como foi a participação dos alunos nos II Jogos Internos DHC 2023?

Categorias	Quantidade	Porcentagem
Interativa	184	48%
Vivências positivas	129	34%
Razoável	38	10%
Conflituosa	7	2%

Fonte: Elaborado pela autora.

A análise sobre a participação dos alunos nos II Jogos Internos DHC revelou compreensões significativas sobre como os eventos foram percebidos e vividos pelos participantes. Com 380 respostas, as categorizações fornecem uma rica perspectiva das dinâmicas e interações que ocorreram durante os jogos.

A categoria Interativa foi a mais destacada, com 48% das respostas, indicando que a interação e o engajamento foram pontos altos dos Jogos. A diversidade de modalidades contribuiu significativamente para o envolvimento ativo dos alunos, proporcionando oportunidades para a participação de estudantes com diferentes interesses e habilidades. Relatos como: “Teve engajamento legal graças à diversidade de modalidades; muitos participaram pela primeira vez.” (Aluno 3C20) e “Muito bom gostei de ver todos dando o seu melhor, todas trabalhando em equipe.” (Aluno 2H04) ressaltam a importância de criar um ambiente inclusivo e motivador, como discutido por Silva e Souza (2020), que destacam a relevância das práticas inclusivas no contexto escolar.

Com 34% das respostas, a categoria Vivências positivas captura as emoções positivas associadas aos Jogos, como animação, competitividade e sensação de realização. A dinâmica dos Jogos parece ter fortalecido laços sociais e proporcionado momentos memoráveis. Observamos isso na descrição dos estudantes: “Foi boa a participação, gostei do respeito que

os jogadores tinham pelos outros times.” (Aluno 2B03) e “Muito massa, ficou marcado no meu primeiro ano na escola.” (Aluno 1C09). Essas experiências são fundamentais para o desenvolvimento social e emocional dos alunos, conforme sugerido por Oliveira e Silva (2018), que afirmam que eventos escolares são cruciais para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais.

Avaliada por 10% dos respondentes, a categoria Razoável incluiu percepções mistas ou neutras sobre a participação nos jogos. As respostas indicam que, enquanto muitos se envolveram positivamente, alguns alunos mostraram desânimo ou desinteresse. O registro dos estudantes enfatiza tal ocorrido: “Maioria dos alunos teve uma participação legal, porém teve uns que eu poderia dar um ‘tapão’ na testa, motivo? Não foi nada legal a participação deles.” (Aluno 3D04) e “Maioria participou mas outros não, mas foi top do mesmo jeito.” (Aluno 1G04). Essas respostas destacam a complexidade de organizar eventos que atendam a todos os interesses e níveis de entusiasmo dos alunos.

Representando apenas 2% das respostas, a categoria Conflituosa reflete os conflitos que ocorreram durante os jogos. Conflitos em eventos esportivos podem surgir devido à competitividade, mas também são oportunidades de aprendizado sobre respeito e *fair play*. Justificativas como: “Alguns fizeram mais confusão do que fazer o real motivo que era jogar.” (Aluno 2C15) e “Péssimos, não sabem competir.” (Aluno 3C17) foram apontadas nessa categoria. Conforme discutido por Turpin (2002) e De Rose Jr. e Korsakas (2006), esses momentos devem ser utilizados como ferramentas pedagógicas para ensinar valores éticos e de comportamento dentro do esporte.

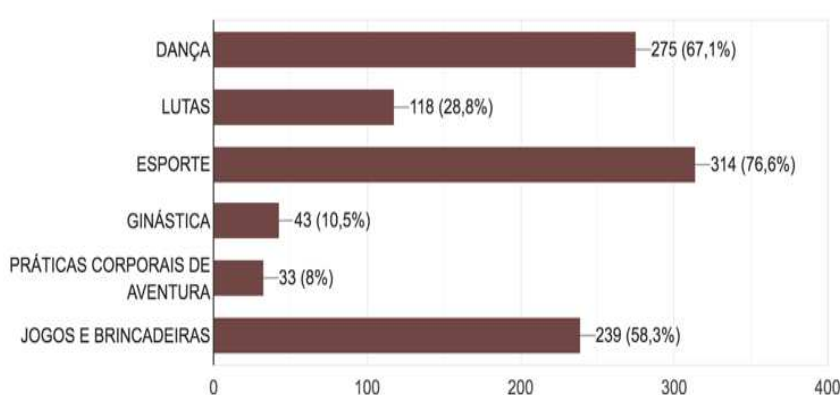
A análise das percepções dos alunos sobre sua participação nos Jogos Internos DHC assevera a necessidade de abordagens pedagógicas que não só envolvam os alunos em atividades físicas diversificadas, mas também promovam o respeito, a inclusão e o desenvolvimento pessoal. A interação, a diversidade de modalidades e a gestão dos conflitos são cruciais para a criação de um ambiente de aprendizagem dinâmico e inclusivo que transcenda o currículo tradicional e se infiltre na cultura escolar, transformando a escola em um espaço de crescimento contínuo e significativo para todos os estudantes.

Na próxima parte, exploraremos a segunda categoria de análise: Interesses e Integração Colaborativa. Investigaremos a diversidade de práticas incorporadas nos Jogos Internos DHC de 2023, enfatizando como essas atividades espelham os interesses dos alunos e fomentam a integração colaborativa.

4.6 Interesses e Integração Colaborativa

Aprofundando a análise sobre o impacto dos conteúdos da cultura corporal nos Jogos Internos DHC de 2023, podemos observar que as diversas áreas contempladas vão além do mero entretenimento, alinhando-se com objetivos educacionais mais amplos que englobam não apenas a prática esportiva, mas também outras dimensões da cultura corporal, como dança, jogos, lutas e ginástica, que são essenciais para uma formação integral dos alunos (Gráfico 9).

Gráfico 9 – Você consegue identificar quais áreas da cultura corporal foram contempladas nos II Jogos Internos DHC 2023?



Fonte: Elaborado pela autora.

Esporte foi a área mais identificada, com 76,6% das indicações. Esse destaque reflete a predominância do esporte nos currículos escolares, porém, é importante destacar a evolução do conceito de Educação Física, que vai além do esportivo para abarcar uma diversidade maior de práticas corporais. As modalidades incluídas, como *futmesa* e *altinha*, indicam um esforço para variar as atividades tradicionais e incluir práticas que podem engajar um espectro mais amplo de alunos.

A dança aparece com 67,1% das respostas, ressaltando seu papel como um elemento vital na celebração e integração durante os eventos. A inclusão de modalidades competitivas e não competitivas de dança sugere uma resposta ao interesse expresso pelos alunos, que veem na dança uma forma de expressão cultural e artística valiosa dentro do contexto escolar.

Jogos e brincadeiras, que englobaram 58,3% das respostas, refletem a importância de incluir atividades lúdicas que promovem o desenvolvimento cognitivo e social, além de contribuir para um ambiente mais inclusivo e menos competitivo. Esse aspecto é crucial para atender às necessidades de alunos que podem não se interessar por competições tradicionais, mas que se engajam ativamente em formatos mais criativos e colaborativos de jogos.

Lutas e ginástica, com menor expressividade nas respostas, ainda assim indicam uma abertura para a exploração de disciplinas que desenvolvem habilidades distintas, como autocontrole, respeito mútuo e consciência corporal. Essas atividades podem ser particularmente significativas para estudantes que buscam formas alternativas de atividade física que não se enquadram no modelo tradicional esportivo.

Práticas corporais de aventura tiveram o menor reconhecimento, o que pode refletir uma oportunidade perdida para explorar atividades que promovem a interação com o ambiente natural e desenvolvem a resiliência e a gestão de risco, habilidades valiosas para os jovens.

Essas análises apontam para a necessidade de um diálogo contínuo entre alunos e educadores na escolha das atividades dos jogos internos, como observado por Suzin (2020), que destaca a importância da participação do professor de Educação Física como um facilitador crítico que ajuda a alinhar os interesses dos alunos com os objetivos educacionais do currículo escolar. Isso está em consonância com o estudo de Reverdito *et al.* (2008), que argumenta a favor de uma abordagem pedagógica que repense a organização de eventos escolares para garantir que eles sejam mais do que apenas competições, mas sim experiências ricas de aprendizado alinhadas ao Projeto Político Pedagógico da escola.

A análise do Gráfico 6 da questão 8 (pág. 108) do questionário revelou que os alunos identificaram de maneira abrangente as áreas da cultura corporal que foram trabalhadas em sala de aula. Esse reconhecimento reflete os esforços em contemplar a diversidade de manifestações culturais do movimento durante os Jogos Internos DHC de 2023, alinhando-se ao entendimento de que cada estudante é único e possui interesses particulares que são explorados durante as atividades educacionais.

A inclusão ampla das diferentes áreas da cultura corporal nos jogos escolares demonstra uma evolução na abordagem pedagógica da Educação Física, indo além da hegemonia do esporte tradicionalmente vista nesses eventos. Após a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a Educação Física escolar expandiu seu escopo para abraçar uma variedade mais rica de práticas corporais, incluindo dança, ginástica, jogos, lutas e práticas de aventura, cada uma delas oferecendo valores educacionais distintos e complementares.

Essa pluralidade de atividades reflete uma concepção de Educação Física que reconhece e valoriza a cultura corporal como um componente fundamental da formação humana, contribuindo para o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social dos alunos. Os Jogos Internos, ao incorporarem essas diversas manifestações, não só proporcionam uma oportunidade para a prática dessas atividades como também permitem que os alunos vejam suas

preferências e interesses pessoais refletidos no programa do evento, reforçando a ideia de que a escola é um espaço de inclusão e representatividade.

Além disso, a identificação das áreas de cultura corporal pelos alunos nos Jogos Internos indica uma conexão efetiva entre o que é ensinado em sala de aula e o que é praticado no ambiente escolar mais amplo. Isso sugere que os alunos não apenas aprendem sobre essas práticas como abstrações curriculares, mas também as experienciam como atividades vivas e envolventes, o que pode aumentar seu engajamento e interesse pelo componente curricular de Educação Física.

Portanto, é imperativo que os educadores continuem a desenvolver eventos escolares que sejam não só inclusivos e representativos das diversas práticas corporais, mas também alinhados com os objetivos educacionais e o Projeto Político Pedagógico da escola. Esse alinhamento assegura que tais eventos não sejam meramente recreativos, mas sim experiências de aprendizado ricas e multifacetadas que contribuam para a formação integral dos estudantes, como sugerido por autores como Reverdito *et al.* (2008). Ao fazer isso, a escola cumpre seu papel não apenas como um local de transmissão de conhecimento, mas como um espaço vital para o desenvolvimento pessoal e coletivo.

No próximo tópico, investigaremos a terceira categoria de análise: Estratégias e Engajamento. Analisaremos o nível de envolvimento dos alunos e avaliaremos a eficácia das estratégias empregadas para incorporar suas ideias e preferências na organização dos jogos.

4.7 Estratégias e Engajamento

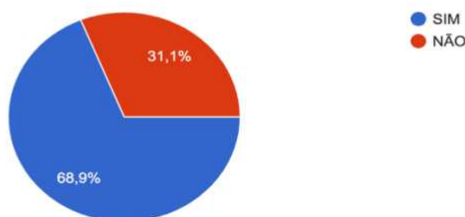
No desenvolvimento do terceiro objetivo da pesquisa, focamos em identificar como o interesse dos alunos impacta na construção, organização e execução dos Jogos Internos da EEFM Dom Helder Câmara. Para essa análise, utilizamos dados provenientes da questão 18 do questionário aplicado aos estudantes. Inicialmente, um questionário diagnóstico foi distribuído para captar sugestões dos alunos sobre modalidades, organização e formas de participação nos Jogos Internos, visando adaptar o evento às suas preferências e garantir uma maior envolvimento. Esse questionário diagnosticou não apenas preferências, mas também o engajamento dos alunos na concepção do evento, crucial para uma participação ativa.

Como mostrado no Gráfico 10 da questão 18, de um total de 408 respostas, 281 alunos afirmaram ter participado do questionário diagnóstico, indicando um envolvimento significativo na fase preliminar dos Jogos. Essa alta taxa de resposta sugere que a maioria dos alunos teve a oportunidade de influenciar as decisões sobre as atividades dos jogos. Para uma

avaliação mais detalhada, as justificativas das respostas foram categorizadas, revelando que a grande maioria sentiu que suas sugestões foram consideradas na elaboração dos Jogos.

Gráfico 10 – Você respondeu ao questionário de interesse que foi aplicado para a elaboração dos II Jogos DHC 2023?

18. VOCÊ RESPONDEU O QUESTIONÁRIO DE INTERESSES QUE FOI APLICADO PARA A ELABORAÇÃO DOS 2º JOGOS INTERNOS DHC 2023?
408 respostas



Fonte: Elaborado pela autora.

Para aprofundar a discussão sobre as categorias identificadas (Quadro 11) na pesquisa e suas implicações no contexto dos Jogos Internos DHC 2023, é fundamental considerar os registros de fala dos estudantes, que ilustram vividamente suas percepções e experiências. Esses registros reforçam o valor do envolvimento dos alunos no processo decisório e destacam áreas específicas de interesse e preocupação.

Considerando que mais de 50% dos estudantes participaram no questionário inicial, surge a questão: as sugestões dos alunos foram realmente incorporadas nos jogos internos? Os questionários foram aplicados de maneira aleatória e exclusivamente aos estudantes presentes no dia, resultando em aproximadamente 50% dos alunos confirmando que responderam ao questionário diagnóstico. Destes, 281 alunos afirmaram ter participado, mas somente 238 ofereceram justificativas adicionais sobre suas experiências.

Para uma análise mais clara e organizada, as respostas foram categorizadas em cinco grupos distintos, conforme descrito no Quadro 11. Essa categorização visa entender melhor até que ponto as expectativas dos alunos foram atendidas e refletir sobre a eficácia do processo de consulta no planejamento dos Jogos Internos. Essa segmentação também permite avaliar a representatividade e o impacto das sugestões no planejamento final dos jogos, garantindo que as vozes dos estudantes fossem ouvidas e consideradas de maneira significativa.

Quadro 15 – Categorização da resposta da pergunta Você respondeu ao questionário de interesse que foi aplicado para a elaboração dos II Jogos DHC 2023?

Categorias	Quantidade	Porcentagem
Modalidades Contempladas	180	76%
Não Contempladas	16	7%
Não Lembra	7	2%
Em Parte	10	4%
Resposta não condiz com a pergunta	5	2%

Fonte: Elaborado pela autora.

Modalidades Contempladas, esta categoria reflete a percepção dos alunos de que suas sugestões foram amplamente atendidas, aumentando a sensação de inclusão e participação no evento. A maioria das respostas citavam duas ou mais modalidades que foram contempladas: “Sim, uno, xadrez, carimba e dominó”, relatou 3C181D01. “Absolutamente todas”, ou sugestões para os Jogos, “Sim, sugeri medalhas”, expressou 1B04. Isso nos leva a concluir que, mesmo diante de todas as dificuldades enfrentadas para realização da proposta, conseguimos atender à maioria dos pedidos. Esses registros exemplificam como a escola atendeu às expectativas dos alunos, conforme discutido por Sousa e Gomes (2017), que enfatizam a importância de atender às demandas dos alunos para fomentar um ambiente escolar inclusivo.

A categoria Não Contemplados engloba as respostas dos alunos cujas sugestões não foram implementadas nos Jogos Internos. Apesar de representar menos de 10% do total, essa pequena proporção não minimiza sua importância, pois cada sugestão não atendida tem o potencial de afetar negativamente a percepção e a experiência do aluno nos jogos. A análise das respostas revela que a não implementação dessas sugestões por vezes decorreu de circunstâncias alheias ao nosso controle. Por exemplo, a proposta de “basquete feminino”, mencionada pelo aluno no registro 3C02, não foi realizada devido à falta de inscrições suficientes, enquanto outras sugestões, como maior duração dos Jogos e a unificação dos turnos, indicadas pelo aluno 2G08, foram inviabilizadas por limitações logísticas e de espaço. Esses fatores externos, embora inevitáveis, exigem uma reflexão sobre como melhor acomodar e priorizar as expectativas dos alunos dentro das possibilidades existentes, garantindo assim que tais impedimentos sejam minimizados em futuras edições dos Jogos. Essas observações ressaltam a necessidade de equilibrar os desejos dos alunos com as capacidades práticas da escola, um desafio destacado por Ferreira e Simões (2018), que discutem as dificuldades de implementar atividades diversificadas dentro das restrições escolares.

A categoria Não Lembra abarca as respostas de alunos que esqueceram ou não se recordam das informações que forneceram anteriormente, um fenômeno bastante frequente em contextos educacionais. Frequentemente, ao revisar conteúdos de aulas anteriores, percebemos que muitos estudantes não conseguem recordar até mesmo detalhes simples de suas rotinas diárias, como o café da manhã. Esse fenômeno pode também refletir um desinteresse pelos Jogos ou uma participação desatenta, cumprindo apenas uma formalidade. Tal constatação aponta para uma falha metodológica em nossa pesquisa, ao esperarmos que alunos recordassem respostas dadas há mais de seis meses. Esse desafio poderia ter sido mitigado por estratégias como a criação de um quadro de sugestões por turmas, em que os resultados do questionário diagnóstico seriam publicamente expostos, facilitando o engajamento dos alunos e permitindo que confrontassem diretamente suas contribuições com os resultados finais.

“Não me lembro o que sugeri, mas gostei das atividades que aconteceram,” disse 2B09. “Honestamente, não recordo ter respondido, mas as modalidades foram legais,” mencionou 3F08. Essas declarações apontam para a necessidade de reforçar a conscientização e o engajamento dos alunos nas etapas iniciais de planejamento, como sugerido por Martins e Silva (2019), que destacam a importância de métodos de engajamento contínuo para manter o interesse e a participação dos estudantes.

Os alunos na categoria Em Parte reconhecem que algumas, mas não todas, de suas sugestões foram incorporadas. “*Muay Thai*, natação e basquete”, relatou 2F21, e “Marquei UNO, luta e dominó. Marquei também baralho, porém não teve essa modalidade”, explicou 3B06. Modalidades como o baralho foram proibidas pela escola, pois são consideradas jogos de azar. Tais comentários ressaltam a complexidade de atender a todas as expectativas em um evento de grande escala, apoiando a perspectiva de Oliveira e Fonseca (2020), que argumentam que a tentativa de inclusão é essencial, mesmo que nem todas as sugestões sejam viáveis.

Esses dados ressaltam a importância de um método participativo no planejamento de eventos escolares. Conforme Suzin (2020) salienta, o envolvimento dos alunos nas decisões pedagógicas é primordial para alinhar as atividades extracurriculares aos objetivos educacionais e ao Projeto Político Pedagógico da escola. Assim, o planejamento dos Jogos Internos, orientado pelos interesses dos estudantes, não só potencializa sua participação como também reafirma a diversidade e riqueza da Educação Física, permitindo sua adaptação às variadas necessidades e interesses do corpo estudantil. Portanto, é vital que professores e coordenadores levem em conta essas preferências para amplificar o impacto educacional dos eventos escolares, fomentando um aprendizado significativo e inclusivo.

Aprofundando-nos nas categorias, destaca-se a relevância do protagonismo juvenil no processo de construção dos Jogos Internos. A interação direta dos alunos não somente enriquece sua experiência educacional, mas também reforça a importância do currículo de Educação Física, aproximando-o dos interesses e necessidades dos estudantes. As referências empregadas nesta análise, conforme apontado por Sousa e Gomes (2017) e Oliveira e Fonseca (2020), reforçam a necessidade de uma abordagem educacional que valorize a voz dos alunos, promovendo um ensino significativo e inclusivo.

No próximo segmento, introduzimos a quarta categoria de análise: Desafios e Oportunidades. Investigaremos as percepções e opiniões dos alunos em relação aos jogos, abordando tanto os aspectos positivos quanto os negativos, além de considerar sugestões para futuros eventos. Também examinaremos a viabilidade de adaptar e implementar a proposta dos jogos internos realizados no DHC em outras instituições escolares.

4.8 Desafios e Oportunidades

Finalizando os objetivos da nossa pesquisa, nesta seção procuramos compreender os limites e as possibilidades da proposta dos Jogos Internos por meio da análise das questões 20 a 24 do questionário de avaliação. As perguntas revelam opiniões dos alunos sobre os Jogos, além de pontos positivos, negativos e possíveis sugestões para a realização de novos eventos e, por fim, se a proposta de Jogos Internos desenvolvida no DHC poderia ser desenvolvida em outras escolas. Em relação à opinião dos alunos sobre os II Jogos Internos DHC, obtivemos 379 respostas, que dividimos em 6 tópicos, como podemos conferir no Quadro 12.

Quadro 16 – Respostas da pergunta 20 do questionário, qual a sua opinião sobre os II Jogos DHC 2023?

Categorias	Quantidade	Porcentagem
Fruição	240	64%
Fruição x Insatisfação	47	12%
Insatisfação	41	11%
Organização	29	8%
Diversificado	17	4%
Fruição x Saúde	3	1%

Fonte: Elaborado pela autora.

Fruição: englobamos nesse tópico todas as respostas referentes ao gostar, sentir-se bem, aproveitar, viver uma experiência positiva etc., resposta que mais se destacou, enfatizando

o quanto essas atividades extracurriculares, que mudam o ambiente da escola, contribuem de forma positiva para os alunos, conforme vemos no registro de 2H05, “Muito bom ter esse tempo para brincar e se distrair das aulas”. Grandes são as possibilidades de viver experiências marcantes em atividades assim, que possibilitam conquistas, superações e prazer. Segundo 3E04, “Foi ótimo porque é meu último ano na escola e eu consegui ser campeão de futsal”, e para 3D13, “Foi muito divertido, me fez lembrar dos tempos em que eu brincava muito na rua quando eu era criança”.

Estudos anteriores, como o destacado por Macedo e Silva (2017), corroboram essa observação ao enfatizar que os jovens são motivados a participar em esportes não apenas pela competição, mas também pelo prazer e pelas emoções que essas atividades proporcionam. Conforme apontado pelos autores, embora esportes tradicionais como futebol e voleibol ainda sejam predominantes, há um crescente interesse por modalidades menos convencionais, refletindo uma diversificação nas tendências esportivas entre os jovens.

Esse fenômeno sugere uma necessidade de as escolas adaptarem suas ofertas esportivas para abranger uma gama mais ampla de interesses, promovendo não apenas o engajamento, mas também o bem-estar emocional dos alunos. A integração desses interesses na organização dos Jogos Internos pode potencializar a participação estudantil, oferecendo-lhes experiências que aliam aprendizado e satisfação pessoal. Dessa forma, o planejamento de eventos esportivos escolares deve considerar essas preferências variadas para maximizar seu impacto educacional e inclusivo, reforçando a ideia de que o esporte na escola deve transcender a simples reprodução de modalidades esportivas para se tornar um verdadeiro instrumento de desenvolvimento humano e social.

A categoria Fruição x Insatisfação considera duas situações e/ou opiniões antagônicas, o que foi bom e o que foi ruim e/ou o que poderia melhorar. No aspecto geral, todas as respostas enquadradas nessa categoria consideram que o evento foi bom, divertido, reconhecem pontos positivos, como a realização de muitas modalidades, mas fazem algumas ponderações em relação ao tempo das partidas e à duração dos Jogos Internos, “Foi bom só poderia ter melhorado em relação ao tempo” (3A14), como também à estrutura física da escola, organização e trato de algumas modalidades, “Foi incrível! Na minha antiga escola só tinha futebol, vôlei e carimba, aqui teve muitas coisas, infelizmente a organização atrasou algumas coisas, teve injustiça de arbitragem e falta de cobertura na quadra” (3A02). Muitas vezes, a realização de eventos escolares acontece como pode, e não como deve acontecer, pois vários fatores internos e externos atuam diretamente na sua execução.

De acordo com Santos e Simões (2021), o ambiente escolar é profundamente influenciado por diversos fatores que vão além das práticas pedagógicas diretamente aplicadas em sala de aula. Entre esses fatores, destacam-se: a arquitetura das instalações físicas, que pode facilitar ou dificultar a aprendizagem e a interação social; os recursos tecnológicos e pedagógicos disponíveis, que ampliam ou limitam as oportunidades de engajamento e inovação no processo educativo; os horários de funcionamento da escola, que precisam ser ajustados às necessidades da comunidade escolar para maximizar a eficácia do tempo de aprendizado; e, finalmente, a influência dos indivíduos que, direta ou indiretamente, afetam o cotidiano escolar. Este último aspecto inclui não apenas professores e alunos, mas também funcionários e membros da comunidade, cujas interações moldam a atmosfera e a eficácia da educação.

A categoria Insatisfação encapsula os aspectos mais críticos do evento, abordando falhas e descontentamentos expressos pelos alunos em relação à organização dos jogos escolares. As principais queixas destacadas incluíram atrasos, críticas à arbitragem, infraestrutura inadequada e falhas organizacionais, como ilustrado por comentários dos estudantes: 2F05 expressou decepção com a arbitragem, dizendo “Minha opinião foi ruim por conta da arbitragem”; 2C04 apontou a falta de espaço adequado, comentando “Os jogos poderiam ser melhores, falta espaço adequado”; e 2H20 criticou a organização geral, afirmando “Não achei tão organizado, poderia colocar mais modalidades”. Essas vozes dos estudantes ressaltam a necessidade de uma avaliação crítica e aperfeiçoamento contínuo das atividades escolares, sublinhando a importância de reconhecer as falhas e buscar soluções que melhorem a experiência para todos os envolvidos.

Na categoria Organização, as respostas destacaram positivamente a estrutura do evento, realçando a variedade e a inclusão de diversas modalidades e atividades lúdicas, que foram elogiadas por romper com a monotonia habitual. O estudante 2H17 compartilhou sua satisfação: “Foi ótimo, teve uma inclusão muito grande, várias modalidades e brincadeiras, extremamente organizado e fugiu um pouco da rotina de sempre”; enquanto 2H16 expressou entusiasmo pela variedade oferecida: “Achei muito legal são diversas modalidades para se escolher, a organização conseguiu equilibrar e organizar tudo”. Esses depoimentos refletem a complexidade e os desafios de organizar jogos internos, comparáveis a dirigir uma orquestra em que cada elemento deve estar sincronizado. Assim, quando algum aspecto desafia, pode causar descontentamento, reforçando a importância da gestão eficaz e do envolvimento de todos os participantes para garantir o sucesso e a apreciação do evento por parte de todos os envolvidos.

Na literatura sobre organização de competições esportivas, Reverdito *et al.* (2008) identificam três aspectos cruciais: a análise dos critérios para preparar o evento, as intenções educativas envolvidas e a proposta metodológica adotada. Essa abordagem destaca a necessidade de considerar minuciosamente cada etapa do planejamento para garantir que a competição contribua positivamente para a educação dos envolvidos. Soratto (2012) complementa essa visão, argumentando que o principal objetivo de organizar competições esportivas deve ser o desenvolvimento de valores sociais, como companheirismo, solidariedade, amizade e comprometimento, além de habilidades para gerenciar interesses individuais e coletivos. Essa abordagem enfatiza que as competições não são apenas eventos esportivos, mas também oportunidades educacionais que promovem o crescimento pessoal e social dos participantes.

Diversificado corresponde a todos os itens que citam as modalidades, sua diversidade e quantidade. As opiniões variavam entre diversificados, excelentes, divertidos e jogos para todos os gostos. “Foram muito bons, espero que aconteçam mais jogos assim, com diversidade nas modalidades” (1C05); “Foi legal, teve muitos esportes diversos, modalidades diferentes. As danças foram bonitas!” (3D06). Diversificar as modalidades é uma das formas de ressignificar a concepção de jogos na escola, possibilitando uma participação mais democrática, atendendo a necessidades e interesses da maioria dos estudantes.

Bigolin (2020) destaca a necessidade de reformular as competições escolares e o ensino da Educação Física para que ambos promovam a inclusão e o acesso igualitário para todos os alunos. Argumenta-se que a escola deve transcender a organização de competições esportivas exclusivamente seletivas, optando por eventos que ampliem a participação estudantil e explorem diversas habilidades por meio de práticas corporais diversificadas oferecidas nas aulas. Atividades como caiaque e *standup paddle*, inseridas como práticas corporais de aventura, servem como meios valiosos para os alunos descobrirem novas potencialidades, incentivando uma participação mais autônoma e engajada em várias práticas e modalidades esportivas.

Na categoria Fruição x Saúde, discutimos como a participação em jogos internos pode ser benéfica para a saúde física e mental dos alunos. Como revelam Darido, Gonzalez e Ginciene (2022), à medida que os jovens avançam nas séries e nas idades, há uma tendência de diminuição na participação em práticas de Educação Física e atividades corporais em geral. Esse fenômeno amplia a relevância de iniciativas que incentivem um estilo de vida ativo entre os estudantes. A pesquisa de Souza e Lima (2021) também corrobora essa visão, destacando que a Educação Física deve incentivar um estilo de vida ativo e saudável. Os comentários dos

alunos refletem essa conexão: 1J20 diz “Foram boas, pois nos ajudou a fazer uma atividade física” e 1H09 adiciona “Acho que os jogos internos são bons, são bem importantes até para os alunos; é sempre bom um exercício físico”. Essas observações reiteram a importância dos Jogos Internos como uma ferramenta eficaz para promover saúde e engajamento físico, essencial para o desenvolvimento integral dos alunos.

Quanto aos pontos positivos dos jogos, analisamos 375 respostas e encontramos 6 categorias: Organização, Diversidade, Participação e Competição, Não teve pontos positivos, Não lembra e a Resposta não condiz com a pergunta, como está apresentado no Quadro 13.

A análise dos pontos positivos mencionados no Quadro 13 dos II Jogos DHC 2023 revela que a Organização foi destacada por 30,6% dos respondentes, apreciada pela sua eficiência e coordenação. A Diversidade das atividades oferecidas foi elogiada por 28,5%, enquanto a Participação dos alunos foi positivamente comentada por 28%, evidenciando um envolvimento significativo. A Competição, embora menos mencionada, com 7%, também foi vista como um aspecto positivo. Apenas 1,9% dos participantes afirmaram que não teve pontos positivos, e 1,3% não lembra. Respostas que não condizem com a pergunta constituíram 2,7% do total.

Quadro 17 – Categorização da resposta da pergunta Quais pontos positivos você pode destacar diante dos II Jogos DHC 2023?

Categorias	Quantidade	Porcentagem
Organização	115	30,6%
Diversidade	107	28,5%
Participação	105	28%
Competição	26	7%
Não teve	7	1,9%
Não lembra	5	1,3%
Resposta não condiz com a pergunta	10	2,7%

Fonte: Elaborado pela autora.

Na avaliação da Organização, as vozes dos estudantes ressaltaram como aspectos positivos a estrutura e a execução dos jogos interclasses. Comentários como os de 2B02, que apreciou o “bom empenho dos organizadores e bom atendimento aos alunos”, e 2F10, que destacou a “organização, disponibilidade, profissionalismo, jogo justo, participação de todos”, além de 3C12, que valorizou as “regras a serem seguidas”, ilustram a percepção positiva do evento, ressaltando a seriedade e o compromisso dos organizadores com a promoção de uma Educação Física que alia qualidade a objetivos pedagógicos claros.

Scaglia e Gomes (2005) enfatizam a importância de uma organização de competições estudantis que vá além da mera aplicação de regras, sugerindo que a teoria seja transformada em prática e que pensamentos se convertam em metodologias aplicáveis. Eles recomendam a adaptação das regras às necessidades específicas, visando não apenas à competição, mas à criação de um ambiente educacional. Nesse contexto, os organizadores são encorajados a modelar esses eventos de maneira que reforcem seu compromisso com a educação, contribuindo significativamente para o ambiente de aprendizado.

Na categoria Diversidade, as opiniões destacaram as variadas modalidades oferecidas nos jogos, ressaltando o caráter interessante, inclusivo e diversificado das atividades. As modalidades, que foram escolhidas a partir de uma pesquisa entre os alunos, receberam elogios por permitirem que os participantes demonstrassem suas habilidades em esportes e atividades de sua preferência, como expresso pelos alunos nos relatos: 1A06 ressaltou a variedade de esportes e modalidades disponíveis, em que cada participante pôde mostrar suas habilidades; e 1C07 apreciou o fato de que as modalidades oferecidas foram as solicitadas pelos alunos, além de outras surpreendentes. Esse aspecto das modalidades variadas foi considerado significativo pelos estudantes, pois muitas delas foram especificamente pedidas por eles, o que demonstra a importância de os Jogos Internos serem mais do que competições, devendo oferecer experiências que garantam a participação ativa e motivadora de todos os envolvidos.

A necessidade de reformular as práticas de esporte e atividades corporais nas escolas, para que estas se alinhem aos objetivos educacionais contemporâneos, é enfatizada por Assis (2001). Ele defende a reinvenção dessas práticas, transformando-as para melhor se integrarem ao ambiente educacional. Carlan (2018) expande essa visão ao sugerir que as competições escolares sejam redirecionadas para enfatizar valores, sentidos e significados mais amplos, refletindo a complexidade da condição humana. Bigolin (2020) acrescenta que essas competições renovadas devem integrar-se de maneira efetiva às aulas de Educação Física, permitindo que todos os alunos participem ativamente e desempenhem variados papéis que contribuam para a organização e desenvolvimento das atividades, promovendo uma experiência educativa e inclusiva.

Marques (1999) argumenta que é vantajoso para a escola, o esporte e a criança que a organização de atividades competitivas adote um modelo baseado na prática de diversos esportes. Isso porque tal abordagem favorece o desenvolvimento de habilidades motoras e esportivas de forma ampla, proporcionando diversas oportunidades de crescimento. Souza (2018) reitera essa perspectiva, destacando que esse modelo de organização não apenas

diversifica as experiências esportivas das crianças, mas também potencializa seu desenvolvimento integral.

Na discussão sobre a Participação dos alunos em competições esportivas dentro do ambiente escolar, é evidente que aqueles que participam tendem a ter uma afinidade maior com o esporte. Como destacado por Reverdito *et al.* (2008), é fundamental que tais eventos estejam alinhados com o Projeto Político Pedagógico da escola, realçando sua função educativa. Entretanto, não apenas os ativos nos esportes se beneficiam; aqueles que optam por não participar ativamente também encontram seu espaço, seja em outras funções de apoio ou como espectadores, contribuindo para a dinâmica do evento.

Milanski e Silva (2013), conforme citado por Souza (2018), abordam a complexidade da participação juvenil em competições, enfatizando que, embora o objetivo primário seja a vitória, o contexto competitivo também oferece oportunidades significativas para socialização e desenvolvimento de relações interpessoais. Eles apontam que a competição esportiva, mesmo centrada no desempenho, não impede que os jovens participantes estabeleçam novos vínculos sociais, o que reitera o valor das atividades esportivas como um meio de integração social e emocional.

Esse enfoque dual nos permite reconhecer tanto os benefícios quanto os desafios associados à inclusão de eventos esportivos no currículo escolar. Ao integrar devidamente essas atividades ao projeto pedagógico, as escolas podem maximizar o potencial educativo dos esportes, promovendo não só habilidades físicas, mas também competências sociais e emocionais entre os estudantes.

A observação que mais capturou nossa atenção foi o destaque dado à participação feminina nos jogos, como pontuado pelo estudante 1J19. Conforme o levantamento realizado, as meninas representavam 42,6% do público participante, participando em 15 das 18 modalidades oferecidas. A ausência de inscrições femininas em *futmesa*, basquete e futebol de botão, por exemplo, levanta uma reflexão importante sobre a necessidade de fomentar e garantir a inclusão em todas as atividades escolares, incentivando uma participação mais ampla e igualitária.

No contexto apresentado, em que as meninas participaram em 15 das 18 modalidades, mas não se inscreveram em *futmesa*, basquete e futebol de botão, é evidente que ainda existem barreiras que limitam sua plena participação. Essas barreiras podem ser culturais, refletindo percepções tradicionais sobre quais esportes são “adequados” para meninas, ou podem ser práticas institucionais que não incentivam igualmente a participação feminina em todas as atividades. Souza (2018) salienta que iniciativas para promover a igualdade de gênero

no esporte escolar não apenas ajudam a desenvolver habilidades físicas e psicológicas em meninas, mas também promovem valores importantes como a igualdade, o respeito mútuo e a inclusão. Aumentar a participação feminina em esportes tradicionalmente dominados por meninos pode desafiar estereótipos de gênero e encorajar uma comunidade escolar mais integrada e solidária.

Dessa forma, a escola tem um papel fundamental não apenas em oferecer igualdade de oportunidades, mas também em ser proativa na quebra de estigmas e na promoção de um ambiente que valorize e reconheça as contribuições de todos os estudantes, independentemente do gênero. Portanto, é essencial que as políticas e práticas escolares sejam revisadas e ajustadas para garantir que todas as atividades, incluindo competições esportivas, sejam acessíveis e acolhedoras para todos os alunos, fortalecendo assim o impacto educacional e social do esporte na formação dos jovens.

Na análise das respostas coletadas sobre Competições escolares, percebemos um amplo espectro de percepções entre os alunos. Por exemplo, um aluno expressou grande satisfação por seu ano ter sido bastante bem-sucedido, “o terceiro ano ganhou quase tudo” (2G01), e outro destacou seu sucesso pessoal, “Ganhei todas as modalidades que joguei” (2C15). Essas declarações refletem uma valorização da vitória, que é natural e incentivada em contextos competitivos. No entanto, é importante considerar que a vitória deve ser acompanhada de reflexão sobre seu significado e o impacto tanto da vitória quanto da derrota no desenvolvimento emocional e social dos estudantes.

Por outro lado, outras respostas destacaram uma experiência positiva mais holística dos Jogos, que se alinha com o objetivo educacional das atividades esportivas na escola. Um estudante comentou sobre a qualidade do evento, “Os jogos foram bons, teve resultados incríveis e todos demos tudo de si e sempre o apoio de turma para turma” (2A13), e outro apreciou a natureza dos jogos, “Achei divertido porque teve uma competitividade e poucas brigas, é assim que um campeonato escolar deve ser” (1E10). Essas perspectivas enfatizam a importância da competição saudável e do apoio mútuo, aspectos que devem ser cultivados para reforçar os valores de solidariedade e cooperação.

A literatura sobre o assunto, como indicado por Assis (2010) e Reverdito *et al.* (2008), sugere que a competição no ambiente escolar deve ser estruturada de forma a preservar seu significado educativo, promovendo não apenas o sucesso nas atividades, mas também a reflexão crítica sobre as práticas esportivas. Isso inclui a transformação das competições de forma que não reproduzam unicamente o esporte de rendimento, mas que sejam acessíveis a todos os estudantes, promovendo a inclusão e o desenvolvimento integral. Segundo Arantes *et*

al. (2012), é essencial que a competição e a formação se complementem, contribuindo conjuntamente para a educação dos alunos em um ambiente que favorece a aprendizagem e o crescimento pessoal.

Ao reconsiderar a natureza das competições escolares, é fundamental adotar uma abordagem que integre o esporte ao contexto educativo e social da escola. Segundo Marin *et al.* (2012), é necessário que o esporte seja reinventado para atender às necessidades e interesses dos alunos, superando a visão limitada de competições que apenas espelham práticas esportivas de alto rendimento, focadas no individualismo e na seleção. Essa abordagem visa à criação de um esporte escolar mais democrático e acessível a todos os estudantes.

Além disso, a competição, como parte do currículo de Educação Física, deve ser vista não apenas como uma busca pelo desempenho, mas como uma oportunidade para promover o desenvolvimento humano e construir valores. Bigolin (2020) argumenta que a competição pode e deve ser usada para fortalecer relações humanas e ensinar valores importantes, desde que o foco esteja em uma pedagogia apropriada e inclusiva.

Martin *et al.* (2004) ampliam essa visão ao sugerir que as competições não devem se concentrar apenas em medir o desempenho físico nas primeiras etapas da formação, mas devem ser projetadas para valorizar diversas habilidades e capacidades. Isso pode ser feito por meio da organização de tipos variados de competições que se afastam dos formatos tradicionais. Complementando, Sánchez (2010) enfatiza a importância de garantir que o objetivo principal das competições escolares seja proporcionar uma ampla gama de experiências aos alunos, em vez de se concentrar exclusivamente na vitória a qualquer custo. Essa perspectiva assegura que a competição sirva como um meio de enriquecimento pessoal e coletivo, não apenas como um fim em si mesma.

No desenvolvimento da nossa análise sobre as competições escolares, observamos que a memória dos eventos não marcantes tende a desvanecer com o tempo. Isso é evidenciado pela categoria Não Lembra, em que o esquecimento dos participantes sugere uma possível falta de afinidade ou desinteresse pelos Jogos, um fenômeno previsível dado o intervalo entre o evento e a aplicação do questionário. Por outro lado, a categoria Não Teve Pontos Positivos reflete insatisfações diversas, desde derrotas até experiências negativas durante o evento, como desentendimentos, que destacam a complexidade emocional envolvida nessas competições.

Autores como Sánchez (1999) e Juchem (2015) discutem a importância da derrota como elemento educativo nos contextos esportivos escolares. Sánchez salienta que a derrota, além de inevitável, é instrutiva, proporcionando lições valiosas sobre a resiliência e a reconstrução após fracassos. Juchem (2015) complementa essa visão, argumentando que as

derrotas esportivas preparam os jovens para enfrentar adversidades futuras na vida, moldando uma perspectiva que valoriza tanto os sucessos quanto os aprendizados vindos das falhas.

Essa visão é reforçada por Ferraz (2002) e corroborada por De Rose e Korsakas (2006), que veem a competitividade inerente ao esporte como uma preparação para os desafios da vida adulta. Eles argumentam que a competição esportiva ensina habilidades transferíveis para outros contextos da vida, reforçando a ideia de que aprender a lidar com a derrota é tão crucial quanto celebrar as vitórias. Milanski e Silva (2013) também defendem que, por meio da participação em esportes, crianças e jovens não apenas se divertem e se exercitam, mas também aprendem a lidar com as inevitáveis derrotas e competições da vida.

Essas percepções ressaltam a necessidade de um tratamento pedagógico das competições esportivas nas escolas, que devem transcender o simples ato de ganhar ou perder, enfocando o desenvolvimento integral dos estudantes como indivíduos capazes de enfrentar com resiliência e inteligência emocional os desafios apresentados.

Para avaliar as limitações da nossa proposta, conduzimos uma análise detalhada das respostas negativas coletadas por meio da questão 22 do nosso questionário. Essa análise resultou na categorização de 366 respostas em oito distintas categorias, conforme apresentado no Quadro 14.

Quadro 18 – Categorização da resposta da pergunta Quais pontos negativos você pode destacar diante dos II Jogos DHC 2023?

Categorias	Quantidade	Porcentagem
Desorganização	130	35,5%
Estrutura	88	24%
Arbitragem	37	10%
Falta de Motivação	34	9%
Atitudes Antidesportivas	29	8%
Não teve	36	10%
Não sabe	5	1,3%
Resposta não condiz com a pergunta	7	2,2%

Fonte: Elaborado pela autora.

A análise dos pontos negativos dos II Jogos DHC 2023, conforme apresentada no Quadro 14, destaca a Desorganização como o principal aspecto criticado, representando 35,5% das respostas. A Estrutura foi também uma preocupação significativa, correspondendo a 24% das menções. Questões sobre Arbitragem foram apontadas por 10% dos participantes, enquanto a Falta de Motivação foi citada por 9%. Atitudes Antidesportivas surgiram em 8% das respostas. Além disso, 10% dos respondentes indicaram não perceber pontos negativos (Não teve),

enquanto 1,3% não souberam responder e 2,2% deram respostas que não condiziam com a pergunta.

No contexto dos Jogos Escolares, diversas críticas surgem em relação à organização e condução desses eventos. A categoria Desorganização reflete preocupações comuns que foram levantadas por estudantes. Por exemplo, um estudante expressou frustração sobre a compactação excessiva de modalidades esportivas em um período muito breve, destacando que isso resultou em uma experiência apressada e menos gratificante, como citado: “A questão de ter tido muitas modalidades e pouco tempo” (1A25). Outro estudante ressaltou a falta de comprometimento dos professores, apontando: “O tempo e a irresponsabilidade dos professores” (3C24).

Os eventos escolares frequentemente não recebem a devida importância no planejamento escolar, resultando em sua marginalização. Comumente, os jogos interclasses são utilizados pelos professores de outras matérias como uma pausa das atividades regulares de sala de aula, permitindo-lhes atualizar trabalhos pendentes. Além disso, a motivação dos estudantes para participar desses jogos é estrategicamente aproveitada para assegurar a presença na escola e cumprir os requisitos de dias letivos, conforme descrito por Reverdito *et al.* (2008).

No entanto, conforme apontado por Reverdito *et al.* (2008, p. 39), é comum que os jogos interclasses funcionem como uma pausa para os professores de outras disciplinas, permitindo-lhes sair da rotina de sala de aula para realizar outras tarefas. Essa prática, ao invés de promover um ambiente educacional enriquecedor, frequentemente reduz esses eventos a meros intervalos de descanso. Segundo Souza (2018), essa observação destaca uma realidade em que tais eventos são frequentemente vistos apenas como oportunidades para relaxamento, distanciando-se do seu potencial pedagógico.

As opiniões a respeito dos eventos escolares refletem uma divisão de responsabilidades entre organizadores e estudantes, como destaca um aluno: “De negativo teve a organização, mas como disse, acho que são os próprios alunos que não seguem instruções”(IJ02). Essa observação sinaliza a percepção de que todos na comunidade escolar compartilham a responsabilidade pelo sucesso dos eventos. Os ajustes necessários no início dos eventos podem levar a atrasos nas modalidades, e a limitação de dias e espaço, como uma quadra descoberta, afeta diretamente a programação e distribuição das atividades. Essas situações, embora dependentes da organização escolar, requerem uma abordagem coletiva e bem planejada para garantir a participação efetiva de todos os inscritos. Infelizmente, é comum a ausência de professores de outras áreas durante esses períodos, um reflexo de vários fatores que precisam ser considerados para melhorar a integração e o envolvimento em futuros eventos.

A organização dos jogos internos na escola, em especial a gestão do tempo pedagógico, é decisiva para o sucesso da interação ensino-aprendizagem durante esses eventos. A configuração dessas atividades deve ser atípica e altamente colaborativa, envolvendo professores de diferentes disciplinas no planejamento e na execução. A periodização dessas competições, como observado por Reverdito *et al.* (2008), compreende todo o processo, desde a definição do cronograma e a escolha de recursos humanos e materiais, até as modificações estruturais necessárias e a definição de critérios para premiação e avaliação.

É vital que haja uma interdependência entre os elementos organizacionais; por exemplo, o cronograma de atividades deve ser conhecido e respeitado por todos os envolvidos, que idealmente deveriam ter participado de sua elaboração. Isso reforça a importância de uma integração e comprometimento compartilhados para garantir que os eventos se desenvolvam de maneira organizada e eficaz, conforme destaca Souza (2018). A participação não apenas dos professores, mas também dos alunos, pais e demais membros da comunidade escolar é fundamental para o sucesso e relevância dos jogos interclasses no contexto educativo.

A categoria “Estrutura” agrupa as reclamações relacionadas à infraestrutura física da escola durante os eventos esportivos. Os/as alunos/as expressaram descontentamento com a inadequação do espaço, citando problemas como o calor intenso, uma quadra deslizante, a falta de arquibancadas e espaço insuficiente para acomodar todos confortavelmente. Um/a estudante mencionou: “A quadra estava escorregadia e o sol atrapalhava a visão às vezes” (3D13), enquanto outro destacou: “Falta de espaço, muitos alunos para pouca estrutura” (2B04), e ainda outro observou: “Atrás dos jogos, pouco espaço para torcidas” (2C17).

Entendendo a realidade escolar e a necessidade de otimizar a experiência dos/as participantes, foram necessárias adaptações. A divisão das modalidades ao longo de diferentes dias e a utilização alternativa de outros espaços da escola, como salas de aula, foram algumas das estratégias implementadas para aliviar a superlotação e melhorar a funcionalidade dos locais de competição. Essas mudanças refletem um esforço para mitigar os problemas estruturais e garantir que o evento ocorra de maneira mais eficiente e inclusiva.

Este cenário destaca a importância de um planejamento prévio e detalhado que considere todas as variáveis logísticas e estruturais para a realização de eventos escolares. A participação ativa de toda a comunidade escolar, incluindo professores/as de diferentes disciplinas, é crucial para assegurar que tais eventos sejam não apenas momentos de lazer, mas também oportunidades de aprendizado e desenvolvimento social e físico para os/as estudantes.

No contexto dos jogos escolares, a “Arbitragem” frequentemente surge como um tópico controverso, principalmente em relação às percepções de equidade e justiça.

Frequentemente, a arbitragem é vista de maneira positiva pelo time vencedor, enquanto o lado perdedor pode percebê-la como injusta ou tendenciosa. Segundo Santos, Santos e Ferreira (2021), o árbitro é a figura que “resguarda e deve fazer cumprir o regulamento,” destacando a importância de uma função reguladora e imparcial.

Em uma abordagem educativa dos jogos, é essencial que tanto os participantes quanto os árbitros entendam que a função da arbitragem é puramente pedagógica, destinada a facilitar o jogo de forma justa, sem interferir diretamente nos resultados. No entanto, isso exige uma consciência plena dos/as árbitros/as sobre suas responsabilidades, evitando distrações como conversas paralelas ou falta de punições em momentos cruciais. Isso é evidenciado pelos relatos dos/as estudantes, com um deles mencionando que “teve muita briga e as regras do jogo não estavam sendo seguidas” (Estudante 3D04), enquanto outro apontou a “Falta de atenção do Juiz em algumas modalidades” (Estudante 1A21). Ainda, há quem não perceba a injustiça alegada, como o estudante 2D22, que comentou: “Falam que a arbitragem foi muito injusta, mas não vi nada disso”.

Esses comentários ilustram a complexidade da arbitragem em ambientes educacionais, destacando a necessidade de treinamentos específicos para árbitros em contextos escolares, em que o foco deve transcender a competição, encorajando o desenvolvimento de habilidades sociais e o respeito mútuo entre os participantes. Reconhecer e endereçar essas nuances pode melhorar significativamente a experiência dos alunos e a percepção do evento como um todo.

No contexto dos jogos escolares, a arbitragem assume um papel educacional fundamental, conforme destacado por Paes (2006), que enfatiza a importância de uma atuação pedagógica dos árbitros, em que, além de aplicar as penalidades, eles devem esclarecer aos participantes as razões das infrações. Montagner (2015) complementa essa visão ao ensinar que os árbitros não influenciam diretamente os resultados dos jogos, mas garantem que as regras sejam seguidas. É crucial que os árbitros reflitam sobre sua performance, considerando as orientações de Marques (1997), que sugere a adaptação das competições às idades dos participantes e às limitações locais ou regionais, procurando garantir que a maioria dos competidores alcance algum grau de sucesso.

Os estudos de Souza (2018) reforçam a necessidade de uma estrutura de competição que favoreça o sucesso de todos, não apenas dos mais habilidosos. Em paralelo, Santos, Santos e Ferreira (2021) discutem a natureza do árbitro como guardião das regras, uma posição que por vezes gera hostilidades no ambiente escolar. Isso é refletido no confronto direto que pode evoluir para disputas não apenas esportivas, mas também pessoais, ressaltando a complexidade

da gestão de conflitos em ambientes competitivos. Ao final dos jogos, é importante que qualquer ressentimento seja dissipado, realinhando o ambiente escolar com suas rotinas habituais e foco educacional.

A categoria Falta de Motivação abrange diversas causas de desânimo entre os participantes dos jogos escolares. Essas causas incluem a ausência de alguns alunos inscritos, a formação de poucos times devido à falta de engajamento das turmas, a ausência de inscrições em certas modalidades, a falta de jogos eletrônicos que interessavam aos estudantes e a ausência de incentivos como bonificações. Adicionalmente, problemas logísticos limitaram oficinas de lutas e a presença de torcidas, impactando negativamente o interesse dos alunos. Como expresso pelos estudantes, desinteresse e atrasos também contribuíram para a desmotivação, como relatado por 2E04, que mencionou a desmotivação e interrupções causadas por alunos desinteressados, e 2F19 que destacou a falta de esportes prometidos. Outro estudante, 3G01, lamentou a falta de apoio durante os jogos, enfatizando como a ausência de torcedores desmotivou as equipes. Essas questões refletem a complexidade em organizar eventos que cativem a atenção e o entusiasmo dos estudantes, exigindo um planejamento cuidadoso e envolvimento ativo da comunidade escolar para superar esses desafios.

O estudo realizado por Cavalcante *et al.* (2021) direcionou-se à identificação dos fatores motivacionais que influenciam a importância dos jogos interclasses para os alunos, após a implementação de um projeto de intervenção escolar. Sob essa ótica, evidenciou-se que os jogos interclasses representam uma via promissora para fomentar a prática esportiva entre os jovens. No entanto, constatou-se uma tendência preocupante: a diminuição progressiva do número de participantes ao longo dos anos, o que tem impactado diretamente a realização desses eventos nas escolas.

A desmotivação para engajar-se nos jogos interclasses, conforme apontado por Cavalcante *et al.* (2021), acarreta consequências significativas. Além de contribuir para o sedentarismo e a obesidade entre os jovens, essa falta de interesse promove um distanciamento social, privando os alunos de uma experiência enriquecedora de convivência e interação com seus pares. Ademais, essa desmotivação também está associada ao agravamento de problemas de saúde mental, como ansiedade e depressão, aprofundando ainda mais a complexidade dessa questão.

Assim, diante dos achados desta pesquisa, torna-se premente uma reflexão acerca dos fatores subjacentes à falta de motivação dos jovens em relação aos jogos interclasses. É necessário considerar não apenas aspectos físicos, mas também psicológicos e sociais, a fim de

elaborar estratégias eficazes para reverter esse cenário desafiador e resgatar o interesse dos alunos por atividades que promovam seu bem-estar integral.

No contexto dos jogos escolares, foram relatadas diversas atitudes antidesportivas, que contrariam os princípios do esporte. Estas incluem desrespeito entre participantes, descontrole emocional, uso de palavras inadequadas e uma falta geral de espírito esportivo. Estudantes expressaram suas frustrações com comentários como: “Algumas turmas foram desagradáveis mas não foram punidas inicialmente” (2A09), “Rivalidade de forma negativa e alunos desrespeitando apresentações” (2A25), “Desentendimento durante futsal feminino” (3D11) e “Os alunos não souberam perder” (1B07).

Essas situações evidenciam a necessidade de uma maior ênfase na educação para o *fair play* nos ambientes escolares. O *fair play* não se limita à obediência às regras do jogo; é também sobre respeito, integridade e empatia nos esportes. A importância de inculcar esses valores nos jovens é amplamente discutida na literatura recente sobre Educação Física.

Segundo estudos recentes, a promoção do *fair play* deve ser uma prioridade nas atividades esportivas escolares, pois ajuda a desenvolver respeito mútuo e habilidades sociais entre os estudantes (Silva *et al.*, 2022). Além disso, estratégias eficazes que promovem a equidade e o respeito no esporte podem melhorar significativamente a experiência esportiva para todos os envolvidos (Costa; Martins, 2020). Finalmente, programas bem estruturados que integram o *fair play* nos currículos de Educação Física podem resultar em melhor comportamento dos alunos dentro e fora do campo (Ferreira; Oliveira, 2019).

Solicitamos aos alunos que oferecessem sugestões para aprimorar os próximos jogos escolares. As propostas coletadas foram categorizadas e apresentadas no Quadro 15, refletindo as áreas de interesse e preocupação dos estudantes quanto à organização e realização dos eventos.

O Quadro 15 apresenta as sugestões dos alunos para melhorias nos próximos jogos, distribuídas em várias categorias, com destaque para Organização e Estrutura, cada uma representando 21% das respostas. Envolvimento e Duração seguem com 15% cada. Atividades Variadas representa 11%, enquanto Mediação e Não Precisa contam com 5% e 6%, respectivamente. A categoria Não Sabe tem 4%, e respostas que não condizem com a pergunta fecham a lista com 2% das sugestões.

Quadro 19 – Categorização das respostas da pergunta O que você acredita que poderíamos melhorar para uma maior participação e/ou envolvimento dos alunos nos próximos Jogos Internos DHC 2024?

Categorias	Quantidade	Porcentagem
Organização	75	21%
Estrutura	74	21%
Envolvimento	54	15%
Duração	53	15%
Atividades Variadas	38	11%
Mediação	18	5%
Não Precisa	20	6%
Não Sabe	14	4%
Resposta não condiz com a pergunta	12	2%

Fonte: Elaborado pela autora.

Na categoria Organização, os estudantes ofereceram uma variedade de sugestões valiosas para aprimorar os Jogos Internos. Desde a criação de grupos no *WhatsApp* até a reorganização dos times e a ampliação das competições, suas ideias refletem um desejo genuíno de melhorar a experiência geral dos participantes.

A sugestão de mudar a forma de classificação das equipes, proposta pelo participante 3E09, visava aumentar a competitividade dos jogos, o que poderia aumentar o interesse dos alunos e tornar os eventos mais emocionantes. Por outro lado, a proposta de incluir jogos com ex-alunos, mencionada pelo participante 3A02, não só proporcionaria uma oportunidade para lembrar as experiências passadas, mas também poderia atrair mais atenção para os Jogos por meio de uma divulgação criativa nas redes sociais.

Além disso, a ideia de oferecer lanches especiais e novos equipamentos, sugerida pelos participantes 1E18, demonstra uma preocupação com o conforto e o bem-estar dos participantes durante os jogos. Essas melhorias não apenas tornariam os eventos mais agradáveis, mas também poderiam incentivar uma maior participação.

Outras sugestões, como permitir que alunos de outros turnos acompanhem os jogos e envolver os estudantes na organização por meio de questionários, destacam a importância da inclusão e da participação ativa dos alunos no processo de planejamento e execução dos eventos. Por fim, as sugestões dos estudantes ressaltam a necessidade de considerar uma série de fatores, como estrutura, tempo, logística e segurança, para garantir o sucesso e a eficácia dos jogos interclasses. Esses aspectos são fundamentais para proporcionar uma experiência positiva e memorável para todos os envolvidos.

Diante das sugestões levantadas pelos estudantes e das reflexões dos autores Cavalcante *et al.* (2021) e Turpin (2002), surge um panorama rico para a discussão sobre a organização dos jogos interclasses e como isso influencia a motivação dos alunos. Primeiramente, as propostas dos estudantes são reveladoras das suas expectativas e desejos em relação aos Jogos Internos. Desde a criação de grupos no *WhatsApp* para facilitar a comunicação até a sugestão de competições envolvendo ex-alunos, todas essas ideias apontam para a importância de tornar os jogos mais atrativos e inclusivos, promovendo um maior engajamento por parte dos alunos.

A importância da participação dos alunos na organização dos eventos escolares é enfatizada por Scaglia *et al.* (2006) e Nascimento (1994). Eles argumentam que, frequentemente, as competições escolares carecem de uma verdadeira integração com a comunidade educativa e são confinadas a ambientes restritos. Esses autores recomendam uma maior inclusão dos alunos em todas as etapas do evento, desde o planejamento teórico e prático até a arbitragem e avaliação, o que não só enriquece a experiência educacional, mas também promove a autonomia e o engajamento estudantil, como apontado por Souza (2018).

Por outro lado, as reflexões dos autores destacam a necessidade de repensar a estrutura e a dinâmica dos jogos interclasses. Turpin (2002) enfatiza a importância de diversificar os formatos de jogos para atender às diferentes motivações dos alunos, enquanto Marques (2004) ressalta a necessidade de organizar competições de acordo com os interesses das crianças e jovens. Além disso, Scaglia, Medeiros e Sadi (2006) oferecem percepções valiosas sobre as possíveis modificações pedagógicas que podem ser implementadas nos jogos interclasses, desde ajustes na duração e nas regras dos jogos até a variação do número de jogadores e dos resultados.

No entanto, é imprescindível que toda essa reorganização esteja pautada em uma visão pedagógica que priorize o desenvolvimento integral dos alunos. Nesse sentido, é fundamental valorizar os aspectos positivos da competição, como o estímulo ao trabalho em equipe e ao espírito esportivo, enquanto se busca minimizar os efeitos negativos, como a exclusão e a pressão excessiva pelo resultado (Scaglia; Montagner; Souza, 2001). Portanto, ao pensar na organização dos jogos interclasses, é essencial considerar não apenas os aspectos logísticos e estruturais, mas também os aspectos pedagógicos que visam promover uma experiência enriquecedora e motivadora para todos os participantes.

Na categoria Estrutura, as sugestões dos estudantes refletem uma preocupação significativa com as condições físicas da escola, destacando a necessidade de melhorias que beneficiem não apenas os eventos esportivos, mas também o ambiente escolar como um todo.

Um aluno expressou a necessidade de “Melhorar a estrutura da quadra e colocar ar-condicionado nas salas” (1H09), enquanto outro enfatizou a importância de exigir do governo “uma melhor estrutura” (1A05). Essas falas ressaltam uma visão crítica sobre a responsabilidade governamental em prover infraestrutura adequada, não apenas para o conforto, mas como um direito dos alunos.

A literatura sobre gestão de espaços escolares, como discutido por Turpin (2002) e Scaglia, Medeiros e Sadi (2006), sugere que a organização de espaços para competições deve considerar variáveis pedagógicas que possam adaptar o ambiente para atender às necessidades educacionais. Isso inclui ajustes na duração dos eventos, a configuração do espaço físico e até mesmo a maneira como os recursos são utilizados durante as competições. Essas adaptações são essenciais para garantir que os eventos esportivos contribuam positivamente para o desenvolvimento educacional e social dos estudantes, reforçando a ideia de que melhorias na infraestrutura devem servir a propósitos pedagógicos, além de atender às demandas físicas dos jogos.

Essa abordagem holística não apenas melhora a experiência direta dos alunos durante os eventos, mas também enfatiza a importância de considerar o esporte escolar como uma ferramenta para a educação integral, em que cada aspecto do ambiente escolar deve ser cuidadosamente planejado para promover valores, inclusão e cidadania.

Na categoria Envolvimento, as sugestões dos alunos refletem a busca por maior participação e comprometimento nos jogos escolares, incluindo a melhoria nas premiações e a distribuição de tarefas para incentivar o envolvimento. Por exemplo, um estudante sugere que “Prêmios melhores, com troféus e medalhas mais realistas como medalha de ouro, prata e bronze” (1C15) poderiam aumentar o interesse dos participantes. Outro aluno destaca a importância do apoio mútuo para uma participação mais inclusiva: “Um pouco mais de organização e atenção com o próximo tem pessoas que querem participar, porém tem gente que não incentiva ou não liga se o outro se vai ou não” (2B07). Ainda, a sugestão de “Uma distribuição de tarefas para sair mais rápido e mais organizados” (3A08) visa melhorar a eficiência e o engajamento dos estudantes.

Reconhecemos a necessidade de adaptar nossos métodos de premiação para que estejam alinhados com nossos objetivos educativos. A divisão de tarefas entre os alunos é uma estratégia eficaz para aumentar o envolvimento e o comprometimento, e a participação ativa de todos os professores pode enriquecer significativamente os jogos e valorizar os estudantes. No entanto, é importante enfatizar que a participação nas atividades não deve ser obrigatória, e sim incentivada por meio de conscientização contínua.

De acordo com a literatura, a motivação e o envolvimento dos alunos em atividades escolares são essenciais para o desenvolvimento de habilidades interpessoais e de liderança, como discutido por Santos *et al.* (2020), que enfatizam a importância de práticas inclusivas e participativas em contextos educacionais para promover a cidadania ativa e o protagonismo juvenil.

Na discussão sobre a premiação em eventos esportivos escolares, Scaglia, Medeiros e Sadi (2006) propõem a substituição de medalhas por troféus para equipes e certificados de mérito para todos os participantes, visando valorizar a participação mais do que a classificação final. Ferreira (2000) ecoa essa ideia, sugerindo que todos recebam alguma forma de reconhecimento, seja por meio de lembranças ou certificados, para celebrar o esforço de cada um, independentemente dos resultados obtidos. Matos (2017) enfatiza que o valor da competição reside na experiência educativa proporcionada, não nas recompensas materiais, apontando para a importância de uma abordagem que promova inclusão e reconhecimento para todos os participantes.

Na perspectiva de Balbino *et al.* (2013), a arbitragem nas competições escolares deve ser tanto punitiva quanto educativa, com o árbitro não apenas aplicando penalidades, mas também explicando aos jogadores o motivo das infrações. Montagner e Scaglia (2013) advogam que todas as participações em competições pedagógicas sejam reconhecidas com prêmios, celebrando as conquistas pessoais e coletivas dos alunos, promovendo um valor simbólico ao esforço de cada participante.

Refletindo o adágio popular “Tudo que é bom dura pouco”, essa categoria abrangeu as sugestões relacionadas à duração dos jogos internos. A proposta mais frequente foi o aumento dos dias de jogo para melhor organização, como sugere o estudante 1C13, que pediu mais dias para evitar pressa. Outros propuseram estender a programação dos Jogos ao longo do ano letivo, exemplificado por 2B16 que recomendou “Implantar mais jogos com tempo a mais”. Contudo, as limitações de tempo decorrentes da agenda apertada de uma escola regular muitas vezes restringem tais ajustes, confinando as atividades ao possível, em vez do ideal.

No contexto do torneio interclasse “Frangão da Moura”, a extensão do evento, ocorrendo em cinco dias completos das 8:00 às 17:00, exemplifica uma implementação eficaz em termos de duração, como indicado pelos resultados da categoria Duração. A organização abrangente permitiu que o evento fosse visto como uma iniciativa escolar, integrando Educação Física com o calendário escolar, e não apenas como atividades extracurriculares isoladas. Isso ressalta a importância de considerar o tempo não como um limitante, mas como um componente crucial que enriquece a experiência educacional e esportiva, garantindo uma participação ampla

e diversificada em modalidades escolhidas pelos alunos. A inclusão de novas modalidades a cada ano também reflete um planejamento dinâmico e responsivo às preferências e interesses dos estudantes, reforçando o compromisso com a evolução contínua do programa de jogos na escola (Santos; Santos; Amarílio, 2021).

Na categoria Atividades Variadas, as sugestões dos alunos refletiram sobre a diversidade das modalidades nos jogos. Alguns acreditam que o máximo possível já foi alcançado, como expresso por um aluno: “Acho que tudo que poderia ser feito foi como abrangência de modalidades” (3B16). Outros, no entanto, desejam a inclusão de mais atividades, incluindo jogos *on-line*, atividades de academia, jogos individuais, jogos de raciocínio e disputas entre lutas. Um estudante sugere: “Incluir atividades para os alunos que não gostam de esportes físicos, tipo jogos mentais” (2A09).

As respostas dos alunos indicam que a oferta de 18 modalidades nos Jogos foi significativa, mas, mesmo assim, não foi suficiente para satisfazer completamente as necessidades de todos. Isso destaca a importância de continuar ouvindo e atendendo às expectativas dos alunos para futuras edições dos Jogos. Essas expectativas, ao serem integradas em um evento único, criam um ambiente que é ao mesmo tempo competitivo, lúdico, inclusivo e diversificado, planejado pedagogicamente para oferecer situações didáticas que se estendem além dos conteúdos tradicionais da cultura corporal e abordam diferentes contextos socioculturais. Isso reafirma a visão de Assis (2010), que vê a Educação Física e a escola como espaços privilegiados para promover mudanças significativas no esporte, que podem transpor os limites da escola.

Na categoria Mediação, as sugestões dos estudantes concentraram-se principalmente na arbitragem dos jogos, destacando a necessidade de uma arbitragem mais oficial e preparada para outras modalidades, não apenas as principais. Um estudante expressou que “se o juiz botasse moral e realmente aplicasse as regras, ajudaria a melhorar os jogos” (3D04), enquanto outro sugeriu a inclusão de “arbitragem em outras modalidades” (1A06). Essas sugestões refletem o desejo dos alunos por uma arbitragem que seja eficaz e respeitada, capaz de aplicar as regras de maneira justa e consistente em todos os esportes oferecidos.

Na presente edição dos jogos interclasses, uma decisão importante foi tomada em relação à arbitragem. Em vez de ser conduzida exclusivamente por colaboradores externos, também houve a participação de ex-alunos e professores de Educação Física, como acordado entre os representantes dos alunos e a organização, mas percebeu-se a necessidade de envolver os próprios alunos nessa função. Essa decisão tem o propósito de estimular não apenas a

vivência prática da arbitragem, mas também o desenvolvimento de habilidades essenciais, tais como autonomia, tomada de decisão e resolução de conflitos.

A discussão sobre a arbitragem em competições pedagógicas e festivais esportivos tem sido objeto de reflexão por parte de pesquisadores. Balbino *et al.* (2013) propõem uma abordagem na qual a arbitragem não seja apenas uma figura punitiva, mas também educativa. Nesse sentido, além de aplicar as punições para as infrações que violam as regras do jogo, é crucial explicar o motivo dessas punições, fornecendo uma oportunidade para os participantes compreenderem e aprenderem com seus erros.

Em relação à premiação, Montagner e Scaglia (2013) sugerem uma abordagem inclusiva, na qual todos os alunos participantes das competições pedagógicas nas escolas sejam reconhecidos. Esse enfoque visa valorizar não apenas os vencedores, mas também todos os envolvidos, promovendo assim uma cultura esportiva baseada na participação e no esforço coletivo.

Portanto, a decisão de envolver os alunos na arbitragem dos jogos interclasses não apenas contribui para o desenvolvimento de habilidades importantes, mas também reflete uma abordagem educativa e inclusiva na organização desses eventos, alinhada com as propostas de pesquisadores no campo da Educação Física e do esporte.

Encerrando esta série de questionamentos, a questão 24 indaga aos alunos se seria viável implementar uma proposta de jogos semelhante à realizada no DHC em outras escolas. Dos 393 participantes, apenas 1,8% (7 pessoas) expressaram a opinião de que não seria possível realizar essa implementação. Entre as razões citadas, destacaram-se as limitações estruturais das escolas, a falta de competições interclasses em todas as instituições e a disponibilidade de recursos apenas em algumas escolas.

Por outro lado, das 386 respostas favoráveis, 17% (65 participantes) apresentaram justificativas para o seu posicionamento. Essas justificativas foram categorizadas e detalhadas no Quadro 16, evidenciando uma variedade de argumentos e perspectivas sobre a possibilidade de replicação do modelo de jogos interclasses em outras escolas.

Na categoria Experiência Positiva, agrupamos as respostas que destacam as sensações positivas e prazerosas proporcionadas pelos jogos interclasses. Os alunos expressaram que a proposta dos Jogos é integrativa e divertida, sendo perfeita para os alunos. Além disso, mencionaram que a diversidade de jogos é interessante e legal, especialmente porque na maioria das escolas esse tipo de evento não é comum. Um aluno, identificado como 2G12, afirmou: “Porque é integrativo necessário para o grupo e foi bom para mente e para tudo”. Outro, 3D12, comentou: “Diversidade de jogos sempre é bastante interessante”. Ainda,

o participante 2B07 opinou: “Outras escolas poderiam dar maior valor a um interclasse”. Essas perspectivas refletem a importância e o impacto positivo dos jogos interclasses na experiência escolar dos alunos.

Quadro 20 – Categorização das respostas da pergunta É possível implementar uma proposta de jogos igual a essa que foi aplicada no DHC em outras escolas?

Categorias	Quantidade	Porcentagem
Experiência Positiva	22	34%
Organização Escolar	21	32%
Estrutura Física	17	26%
Participação dos Alunos	8	8%

Fonte: Elaborado pela autora.

A categoria Experiência Positiva nos jogos interclasses revela a percepção dos alunos sobre os aspectos positivos e prazerosos desses eventos. Suas respostas destacam a integração, diversão e importância dos jogos como parte da vivência escolar. Essa visão alinha-se com a proposta de uma Educação Física escolar que vá além do desenvolvimento motor, promovendo também o bem-estar emocional e social dos alunos.

Ao discutir essa categoria com autores como Gaya, Beth e Silva (2020), podemos explorar como as experiências positivas nos jogos interclasses estão alinhadas com os objetivos da Educação Física escolar contemporânea. Essa discussão pode incluir a importância do senso de pertencimento e integração gerado pelos eventos esportivos, bem como o papel fundamental do prazer e da diversão na promoção de um estilo de vida ativo e saudável entre os alunos.

Além disso, ao considerar a sugestão dos alunos de que outras escolas deveriam dar mais valor aos jogos interclasses, podemos refletir sobre os desafios e oportunidades para a promoção desses eventos em um contexto mais amplo. Isso pode envolver discussões sobre a necessidade de políticas escolares que incentivem a realização de atividades esportivas inclusivas e motivadoras, bem como o papel dos professores de Educação Física na promoção de uma cultura escolar que valorize o movimento e a prática esportiva como elementos essenciais para o desenvolvimento integral dos alunos.

Na categoria Organização Escolar, as respostas evidenciam a percepção dos alunos sobre a viabilidade de implementar a proposta de jogos interclasses em outras escolas. Eles destacam que essa realização é possível, desde que haja uma série de condições essenciais, como disponibilidade de material esportivo, organização eficiente e espaço adequado para os jogos oferecidos.

Por exemplo, o participante identificado como 2A01 expressou confiança na possibilidade de replicar a iniciativa em outras escolas, desde que haja uma administração eficiente dos jogos. Da mesma forma, o aluno 1C05 ressaltou a importância da colaboração da escola e dos alunos para o sucesso da proposta. Já o participante 3B11 concordou com a possibilidade de implementação, ressaltando a importância da organização, do espaço disponível e das modalidades esportivas oferecidas aos alunos.

A categoria Organização Escolar nos jogos interclasses revela a percepção dos alunos sobre os elementos necessários para implementar essa iniciativa em outras escolas. Suas respostas destacam a importância da disponibilidade de recursos materiais, colaboração institucional e eficiência na organização dos eventos esportivos.

Ao discutir essa categoria com autores recentes, como Gaya, Beth e Silva (2020), podemos explorar como a organização escolar é fundamental para o sucesso e a sustentabilidade de projetos esportivos nas escolas. Essa discussão pode incluir reflexões sobre a importância da gestão eficiente dos recursos disponíveis, a promoção de parcerias colaborativas entre escola, alunos e professores e a adaptação das atividades esportivas às necessidades e interesses dos estudantes.

Além disso, a análise das respostas dos alunos à luz das pesquisas recentes pode fornecer *insights* sobre os desafios e oportunidades para a promoção de uma cultura esportiva mais inclusiva e participativa nas escolas. Isso pode incluir discussões sobre a importância da formação continuada dos professores de Educação Física, o desenvolvimento de políticas escolares que valorizem a prática esportiva e a criação de estratégias para superar as barreiras organizacionais e logísticas na implementação de projetos esportivos escolares.

Dessa forma, ao integrar as perspectivas dos alunos com o conhecimento acadêmico atual, podemos enriquecer a compreensão sobre a importância da organização escolar para o sucesso dos jogos interclasses e para a promoção de uma cultura esportiva mais inclusiva e participativa nas escolas.

Na categoria Estrutura Física, as respostas dos alunos consideraram que a qualidade da infraestrutura interfere na realização da proposta de jogos interclasses. Eles observaram que seria mais fácil ou melhor em algumas escolas que possuem uma estrutura adequada, como escolas maiores, com quadras e/ou ginásios cobertos. Isso porque as condições físicas do DHC, em que os jogos foram realizados, geraram alguns prejuízos. O participante 3A04 destacou: “Sim, em relação, mas bem desenvolvido como uma estrutura melhor como exemplo a estrutura física da escola”. O mesmo ponto foi enfatizado pelo participante 3A03.

Já na categoria Participação dos Alunos, os estudantes sugeriram que os jogos são atividades que envolvem, interagem e engajam os alunos. O participante 3B16 afirmou: “Sim, envolvendo os alunos, seria algo muito positivo”. Da mesma forma, o participante 3D02 destacou que os jogos são algo de que os alunos participam e interagem mais.

Quando nos deparamos com as competições escolares no contexto educacional, é crucial compreendê-las como uma ferramenta valiosa na disciplina de Educação Física, envolvendo não apenas os alunos, mas toda a comunidade escolar. O ponto crucial não está na competição em si, mas na maneira como é abordada pedagogicamente. Conforme destacado por Bigolin (2020), as competições têm o potencial de promover relações humanas e construir valores, desde que os princípios e objetivos atribuídos a elas sejam devidamente trabalhados.

Nesse sentido, os organizadores dos jogos devem estar comprometidos em criar um ambiente educacional propício, conforme ressaltado por Scaglia e Gomes (2005). Isso vai além da simples realização dos eventos esportivos, envolvendo também a promoção de valores como respeito, ética e cooperação durante as competições.

O professor de Educação Física desempenha um papel crucial nesse processo. Como salientado por Montagner (2015), é o professor quem implementa o esporte e a competição na escola, exercendo uma influência significativa sobre o efeito dessas atividades. Ele precisa estar atualizado e aberto a mudanças, além de criar um ambiente que favoreça o desenvolvimento integral dos alunos.

De acordo com Marinês Matter de Souza (2018), as competições podem ser uma ferramenta eficaz para a formação do caráter dos alunos e o desenvolvimento de valores, desde que sejam conduzidas de maneira adequada, com pedagogia e metodologia eficazes. Os professores têm a responsabilidade de utilizar as competições escolares como uma oportunidade para transmitir importantes lições sobre regras, respeito pelo adversário e trabalho em equipe, além de desenvolver habilidades físicas e motoras.

Ao analisar as respostas dos alunos sobre as categorias de Estrutura Física e Participação, é importante considerar não apenas as condições físicas dos espaços, mas também a abordagem pedagógica adotada pelos professores e organizadores dos jogos. A competição pode ser uma ferramenta valiosa para a promoção do desenvolvimento integral dos alunos, desde que seja inserida em um contexto educacional adequado e com os valores corretos em mente.

No segmento subsequente da nossa discussão, abordaremos os desafios enfrentados e as oportunidades identificadas durante a realização dos Jogos Internos. Exploraremos os limites e potenciais da iniciativa, avaliaremos aspectos que necessitam de aprimoramento e

destacaremos os resultados positivos observados. Esse exame crítico visa fornecer uma visão abrangente que poderá orientar futuras edições do evento, garantindo que eles se alinhem ainda mais com os objetivos educacionais da escola e promovam uma experiência inclusiva e enriquecedora para todos os envolvidos.

4.8.1 Reconhecendo os limites e as possibilidades

A análise dos Jogos Internos da EEFM Dom Helder Câmara revela profundas questões sobre a integração desses eventos na estrutura pedagógica da escola. A percepção dos Jogos Internos como um evento exclusivo da disciplina de Educação Física ilustra um desafio significativo: o evento ainda não é percebido como um componente integral do ambiente educativo da escola, sendo frequentemente visto apenas como uma celebração do Dia do Estudante.

Essa visão restrita contribui para a falta de envolvimento de outros membros do corpo docente. Muitos professores não veem os jogos como parte de suas responsabilidades, deixando a organização e execução a cargo dos professores de Educação Física e dos alunos, especialmente aqueles que são novos na escola ou pertencem aos primeiros anos. Isso não apenas sobrecarrega os organizadores, mas também compromete a experiência dos alunos, que poderiam beneficiar-se mais se houvesse um envolvimento mais amplo e integrado.

Além disso, o conflito de agenda com outras atividades escolares, como conselhos de classe, significa que muitos professores e alunos não participam dos jogos, reduzindo ainda mais o impacto e a eficácia do evento como ferramenta pedagógica. A compressão do evento em apenas três dias – devido à falta de reconhecimento da sua importância pela administração da escola – acarreta uma série de problemas logísticos, incluindo atrasos e desorganização inicial, que apenas são mitigados à medida que o evento progride.

Os desafios físicos da infraestrutura escolar, como uma quadra inadequada que se torna desconfortável devido ao calor, também diminuem a qualidade da experiência para os estudantes. Destacamos a necessidade urgente de estratégias pedagógicas para abordar a competitividade e gerenciar conflitos, particularmente para estudantes com necessidades especiais, que podem vivenciar o ganhar e perder de maneira mais intensa.

Para que os Jogos Internos se tornem verdadeiramente eficazes e inclusivos, é essencial que comecem a ser vistos e tratados como um componente indiscutível do projeto pedagógico da escola, não apenas como uma atividade extracurricular. Isso incluiria iniciar o planejamento mais cedo no ano letivo, envolver mais profundamente toda a comunidade escolar

e garantir que todos os aspectos dos jogos – desde a organização até a execução – estejam alinhados com os objetivos educacionais mais amplos da escola. Essa transformação não só melhoraria a qualidade e o impacto dos jogos, mas também reforçaria o papel da Educação Física como uma disciplina central, capaz de integrar completamente os estudantes em um ambiente educacional diversificado e inclusivo.

No processo de aprimoramento dos Jogos Internos da EEFM Dom Helder Câmara, é vital adotar uma série de melhorias que não apenas elevem a qualidade do evento, mas também garantam sua integração com a proposta pedagógica da escola e promovam uma participação mais inclusiva e educativa para todos os envolvidos. Abaixo, delineamos estratégias específicas para cada área que necessita de melhorias:

- a) **arbitragem participativa:** incentivar a participação dos alunos como árbitros é uma excelente forma de promover o entendimento das regras e o respeito mútuo entre jogadores. Para reforçar o caráter pedagógico, a formação de alunos em arbitragem deve incluir *workshops* pré-evento sobre as regras e a ética esportiva;
- b) **engajamento feminino:** aumentar a participação das alunas é essencial. Isso pode ser alcançado por meio de campanhas de conscientização e criação de modalidades e categorias exclusivas para meninas, incentivando-as a participar ativamente e em condições de igualdade;
- c) **regulamento e engajamento docente:** para um maior engajamento dos professores, o regulamento dos jogos deve ser elaborado com sua colaboração, garantindo que eles se sintam parte do evento. Oficinas e reuniões podem ser organizadas para alinhar os objetivos dos jogos com as metas educacionais da escola;
- d) **integração ao PPP:** é essencial que os jogos sejam reconhecidos como parte do Projeto Político Pedagógico da escola. Isso envolve trabalhar junto à gestão escolar para que os jogos sejam considerados uma extensão do currículo, e não apenas uma atividade extracurricular;
- e) **divisão de tarefas:** formar mais equipes para tarefas específicas, como decoração e logística, pode melhorar a organização e permitir que os Jogos fluam mais suavemente. Isso também promove o senso de responsabilidade e pertencimento entre os alunos;

- f) **diagnóstico contínuo:** manter o uso de questionários para capturar as preferências e sugestões dos alunos ajuda a ajustar o evento de acordo com seus interesses, garantindo uma participação mais ativa e satisfatória;
- g) **oficinas diversificadas:** ampliar a oferta de oficinas, como lutas diversificadas, pode atrair um público mais amplo e garantir que diferentes interesses sejam atendidos, enriquecendo a experiência dos participantes;
- h) **divulgação e preparação:** divulgar o regulamento com antecedência é crucial para que todos os envolvidos estejam bem-informados e preparados para o evento, minimizando confusões e desentendimentos;
- i) **jogos amistosos preparatórios:** realizar jogos amistosos durante o ano letivo pode servir como treinamento e preparação para os jogos oficiais, além de manter o interesse dos alunos ao longo do ano;
- j) **extensão temporal:** aumentar o número de dias dedicados aos jogos pode ajudar a acomodar todas as atividades planejadas sem pressa, permitindo um desenvolvimento mais completo das competições e atividades;
- k) **tecnologia e inovação:** integrar jogos *on-line* por meio de parcerias com o laboratório de informática da escola pode oferecer novas formas de engajamento, especialmente para estudantes que se interessam por *e-sports*;
- l) **alimentação e bem-estar:** solicitar à coordenação da escola a oferta de lanches especiais durante os jogos pode garantir que os alunos mantenham energia e hidratação adequadas, contribuindo para o seu desempenho e bem-estar.

Ao implementar essas melhorias, espera-se que os Jogos Internos se transformem em uma verdadeira ferramenta de desenvolvimento educacional e inclusão, refletindo e enriquecendo a diversidade e os interesses de todos os alunos envolvidos.

A análise dos aspectos positivos dos Jogos Internos da EEFM Dom Helder Câmara revela como a inclusão e a participação dos estudantes foram centrais para o sucesso do evento. Esse sucesso decorre de várias estratégias e práticas que merecem destaque, formando um quadro inspirador de envolvimento comunitário e pedagógico.

Inicialmente, a parceria e a colaboração com o grêmio estudantil e os representantes dos alunos foram essenciais. Essa colaboração não só fortaleceu o senso de pertencimento e responsabilidade entre os estudantes, mas também garantiu que as decisões relativas ao evento refletissem os interesses e as necessidades de todos. Essas ações conjuntas facilitaram a organização e a execução dos jogos, criando um ambiente mais dinâmico e inclusivo.

A diversidade de modalidades oferecidas durante o evento é outro ponto notável. A inclusão de uma ampla gama de atividades, desde esportes tradicionais até jogos e brincadeiras menos convencionais, permitiu que cada aluno encontrasse algo que ressoasse com seus interesses pessoais. As modalidades mistas, em particular, destacaram-se como um dos pontos fortes do evento, promovendo a igualdade de gênero e a inclusão por meio do esporte.

A participação ativa dos alunos desde o planejamento até a avaliação dos Jogos demonstra um modelo de envolvimento estudantil que vai além da mera participação em atividades. Desde responder a questionários diagnósticos até contribuir para a avaliação final, os alunos estiveram envolvidos em todas as fases, proporcionando *feedback* valioso que ajudou a moldar o evento de acordo com suas expectativas e necessidades.

O uso estratégico de vários espaços da escola, incluindo salas de aula para atividades diversas, maximizou os recursos disponíveis e demonstrou uma gestão eficaz do espaço físico. Essa divisão facilitou a realização de múltiplas atividades simultaneamente, enriquecendo a experiência dos Jogos.

O entusiasmo manifestado nas torcidas, com alunos vestindo camisas uniformizadas e participando ativamente com gritos de incentivo, não só elevou o espírito competitivo, mas também fortaleceu a comunidade escolar. A presença de bolsistas do PIBID e a participação direta dos alunos nas equipes organizadoras dos eventos reforçaram ainda mais o caráter educativo e inclusivo dos Jogos.

Esses elementos positivos sublinham a importância de continuar a desenvolver e aprimorar a proposta dos Jogos Internos. A experiência demonstrou que, quando os alunos são verdadeiramente envolvidos na concepção e na realização de atividades escolares, os benefícios vão além do desenvolvimento físico, influenciando positivamente o seu crescimento pessoal e social. Esse modelo serve como um valioso exemplo de como a Educação Física pode ser utilizada como uma ferramenta para o desenvolvimento integral do aluno, alinhando-se com os princípios pedagógicos contemporâneos que valorizam a educação holística e participativa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada na EEFM Dom Helder Câmara sobre a implementação dos Jogos Internos, com ênfase na colaboração dos alunos do Ensino Médio, possibilitou um reconhecimento e uma satisfação da professora pesquisadora. Analisar todas as respostas enviadas pelos alunos e identificar que a proposta possibilitou que alunos participassem pela primeira vez de jogos internos, e/ou saber que eles afirmaram que os Jogos DHC foram os melhores jogos já vividos, reforçam a importância do meu fazer pedagógico, a necessidade da minha escuta ativa e o reconhecimento do meu trabalho por quem mais me interessa, os meus alunos. Não tem mais como voltar atrás, a experiência vivida nesses 2 anos de mestrado e a imersão nessa pesquisa transformaram a professora e fortaleceram a luta pela valorização e reconhecimento da Educação Física por toda a comunidade escolar.

Este estudo permitiu também uma análise detalhada de como tais eventos podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas e inclusivas dentro do contexto escolar. Os objetivos específicos desta pesquisa envolveram avaliar a percepção e participação dos alunos, analisar seus interesses em relação ao conteúdo da cultura corporal do movimento, identificar as possibilidades de ação para o envolvimento efetivo dos estudantes no processo de construção e execução desses jogos e os desafios e possibilidades da proposta.

Este estudo confirmou a hipótese de que a organização dos Jogos Internos, quando fundamentada nos interesses e sugestões dos alunos, contribui significativamente para a participação e o engajamento dos estudantes. O envolvimento ativo dos alunos no processo de planejamento e execução dos Jogos mostrou-se essencial para tornar o evento esportivo mais inclusivo e refletir efetivamente a diversidade de interesses e habilidades do corpo discente. Os questionários aplicados reforçaram a percepção positiva dos alunos sobre o evento, evidenciando um aumento no interesse pelas atividades extracurriculares e um fortalecimento da vida escolar além das obrigações acadêmicas regulares.

No contexto da implementação e estruturação dos Jogos Internos na EEFM Dom Helder Câmara, destacamos os aspectos fundamentais observados durante a organização e execução do evento. A transição das experiências dos I para os II Jogos Internos permitiu refinamentos importantes nas estratégias adotadas, particularmente pela integração efetiva de questionários durante as aulas, que garantiram maior envolvimento estudantil. Essencialmente, a inclusão dos alunos na fase de planejamento, por meio da solicitação de suas opiniões sobre modalidades e formatos dos Jogos, mostrou-se uma prática inovadora que ampliou a representatividade e a diversidade das atividades oferecidas.

Além disso, a integração do programa PIBID proporcionou uma oportunidade de enriquecimento profissional significativo para os docentes e reforçou a interação colaborativa entre alunos e professores. Esse engajamento direto dos alunos na organização, especialmente na definição das regras e na escolha das modalidades esportivas, destacou a importância de práticas democráticas dentro do ambiente escolar. A variedade de modalidades esportivas, juntamente com a participação de ex-alunos na arbitragem, não só enriqueceu a experiência como também fortaleceu laços comunitários.

A realização dos Jogos em diversos espaços da escola, incluindo adaptações para atividades em salas de aula, demonstrou um uso eficiente dos recursos disponíveis e promoveu uma inclusão ainda maior dos estudantes. O processo de reflexão após os jogos, viabilizado pelo questionário de avaliação aplicado, foi fundamental para captar *feedback* construtivo dos participantes, assegurando que suas vozes fossem consideradas para aprimoramentos futuros.

Os resultados indicaram que a participação ativa dos alunos foi significativamente alta, especialmente entre aqueles que foram envolvidos no planejamento e execução dos jogos. Essa participação ativa não apenas elevou o senso de responsabilidade entre os estudantes, mas também fortaleceu a sua conexão com a comunidade escolar, aumentando seu engajamento e interesse em atividades extracurriculares. A implementação de questionários ajudou a capturar a evolução das percepções dos alunos sobre os Jogos, revelando uma apreciação crescente pela oportunidade de participar em um ambiente que valoriza suas opiniões e sugestões.

A análise detalhada das respostas ao questionário mostrou que os alunos não apenas participaram dos jogos por diversão ou competição, mas também valorizaram a oportunidade de desenvolver habilidades sociais e de liderança. O envolvimento direto na organização dos Jogos permitiu aos alunos experimentar práticas de gestão de eventos, tomada de decisões em grupo e resolução de conflitos, competências estas que são transferíveis para muitos aspectos da vida adulta e profissional.

Ao explorar a percepção dos alunos em relação aos Jogos Internos, é possível identificar uma variedade de pontos de vista e atitudes. Por um lado, aqueles que optaram por participar podem ver os Jogos como uma oportunidade para se envolverem em atividades físicas e sociais fora da sala de aula, promovendo a interação entre colegas e o senso de comunidade. Por outro lado, os alunos que escolheram não participar podem ter diferentes razões para essa decisão, que vão desde falta de interesse nas atividades oferecidas até questões pessoais, como saúde ou trabalho.

Apesar dos aspectos positivos, foram identificados desafios significativos que afetaram a participação de uma parte do corpo discente. Alguns alunos relataram a falta de

interesse em participar devido à percepção de que as atividades não refletiam seus interesses pessoais ou devido a conflitos de horários com outras obrigações acadêmicas ou pessoais. Essa informação aponta para a necessidade de uma programação mais flexível e inclusiva, que possa acomodar uma variedade maior de interesses e disponibilidades dos alunos.

A pesquisa também destacou que, embora muitos alunos estivessem envolvidos e satisfeitos com os jogos, ainda existe um grupo considerável que se sente desvinculado dessas atividades. Isso ressalta a importância de estratégias inclusivas que vão além das tradicionais competições esportivas, incorporando elementos de cultura corporal que se alinhem com interesses menos convencionais, como danças, jogos de estratégia e atividades artísticas, ampliando assim o engajamento.

Em relação à participação anterior dos alunos em jogos internos ou interclasses, observamos que a maioria deles já havia participado desses eventos antes, enquanto uma parcela significativa não havia tido essa experiência. Uma das razões apontadas para a falta de envolvimento anterior foi a monotonia e a falta de diversidade nas atividades oferecidas, o que não atendia aos interesses de todos os alunos. Isso sugere a necessidade de uma abordagem mais inclusiva e diversificada na organização dos Jogos Internos, a fim de atrair um público mais amplo e garantir que todos se sintam representados e motivados a participar.

A análise das percepções dos alunos sobre semelhanças e diferenças entre os jogos anteriores e os II Jogos Internos DHC revela uma normalização das expectativas em relação a esses eventos. Muitos alunos não conseguiram identificar diferenças significativas, o que pode indicar uma percepção de repetição e falta de inovação nos jogos escolares. No entanto, aqueles que notaram diferenças apreciaram as inovações, especialmente a inclusão de novas modalidades e uma organização mais participativa. Isso destaca a importância de renovar e adaptar constantemente os jogos escolares para torná-los mais atrativos e inclusivos.

A cultura corporal do movimento abrange uma ampla variedade de atividades físicas, incluindo esportes, danças, jogos, ginásticas e práticas expressivas que contribuem significativamente para o desenvolvimento humano em múltiplos aspectos. Neste estudo, a atenção dada às preferências dos alunos em relação à cultura corporal revelou um espectro diversificado de interesses que vão além das atividades tradicionalmente oferecidas nas escolas. A inclusão desses interesses no planejamento dos Jogos Internos ajudou a alinhar o evento com as necessidades e desejos reais dos estudantes, potencializando sua participação e engajamento.

O estudo evidenciou uma aceitação positiva das novas modalidades introduzidas, tais como esportes adaptados, danças contemporâneas e atividades de aventura, refletindo uma

demanda por um currículo mais inclusivo e variado. Essa abertura para explorar novas áreas da cultura corporal não só atendeu às expectativas dos alunos, mas também os desafiou a desenvolver novas habilidades e a descobrir novas paixões. A diversificação contribuiu para uma Educação Física mais completa, que valoriza tanto o aspecto competitivo quanto o recreativo, social e expressivo das atividades físicas.

O destaque dado ao esporte, como a área mais identificada pelos alunos, reflete não apenas a tradição enraizada nos currículos escolares, mas também uma evolução na compreensão da Educação Física como disciplina. A inclusão de modalidades menos convencionais, como *futmesa* e *altinha*, demonstra um esforço deliberado para diversificar as atividades oferecidas, visando envolver um espectro mais amplo de alunos e reconhecer a diversidade de interesses dentro da comunidade escolar.

A alta prevalência da dança, seguida pelos jogos e brincadeiras, indica não apenas a importância dessas práticas na promoção do desenvolvimento cognitivo e social dos alunos, mas também seu papel crucial na criação de um ambiente inclusivo e menos competitivo. Esses resultados corroboram a ideia de que a Educação Física vai além do desenvolvimento de habilidades esportivas e se estende para a promoção de valores como cooperação, respeito mútuo e diversão.

Embora as lutas, ginástica e práticas corporais de aventura tenham sido menos identificadas pelos alunos, sua inclusão nos Jogos Internos ainda é significativa. Essas atividades oferecem oportunidades para o desenvolvimento de habilidades específicas e para a exploração de novas formas de atividade física, enriquecendo a experiência dos alunos e ampliando seu repertório de práticas corporais.

A necessidade de um diálogo contínuo entre alunos e educadores na escolha das atividades dos Jogos Internos é ressaltada como uma conclusão importante. A participação ativa dos professores de Educação Física como facilitadores críticos é fundamental para alinhar os interesses dos alunos com os objetivos educacionais do currículo escolar. Essa abordagem colaborativa não apenas fortalece o vínculo entre teoria e prática, mas também promove uma cultura de participação e engajamento dos alunos na vida escolar.

A ampla inclusão das diferentes áreas da cultura corporal nos jogos escolares reflete uma evolução na abordagem pedagógica da Educação Física, que agora reconhece e valoriza a diversidade de práticas corporais como parte integral da formação dos alunos. Essa concepção mais ampla da Educação Física não apenas enriquece a experiência dos alunos, mas também contribui para seu desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social de forma holística.

Portanto, é fundamental que os educadores continuem a desenvolver eventos escolares que sejam inclusivos, representativos e alinhados com os objetivos educacionais da escola. Esses eventos não devem ser vistos apenas como momentos recreativos, mas como oportunidades valiosas de aprendizado e desenvolvimento pessoal. Ao fazer isso, a escola cumpre seu papel não apenas como um local de transmissão de conhecimento, mas como um espaço vital para o desenvolvimento integral dos estudantes.

O *feedback* dos alunos indicou que, enquanto muitos apreciaram a inclusão de atividades inovadoras, outros sentiram falta de mais opções que refletissem interesses específicos, como esportes eletrônicos (*e-sports*) ou práticas de bem-estar como *yoga* e *tai chi*. Essas sugestões dos alunos são primordiais para ajustes futuros, indicando a necessidade de um espectro ainda mais amplo de atividades que considerem as tendências contemporâneas e os interesses diversificados do corpo estudantil.

Aprofundar as áreas de interesse relacionadas à cultura corporal dos alunos tem implicações práticas significativas para o desenvolvimento de programas de Educação Física que sejam verdadeiramente inclusivos e engajadores. Reconhecer e incorporar a ampla gama de interesses dos alunos não só enriquece a experiência educacional, mas também promove uma vida escolar mais ativa e saudável. Assim, os educadores são encorajados a continuar explorando e expandindo as ofertas de cultura corporal, garantindo que cada aluno encontre formas de participar e se expressar dentro do ambiente escolar.

O estudo confirmou que, quando os alunos são parte integrante do planejamento e execução de eventos, eles desenvolvem um maior senso de responsabilidade e comprometimento. Portanto, uma das principais possibilidades de ação é a criação de comitês estudantis mais estruturados que possam liderar não apenas os Jogos Internos, mas outros eventos e atividades escolares. Esses comitês poderiam funcionar como minigovernos estudantis, em que os alunos não apenas sugerem, mas também tomam decisões importantes relacionadas a escolha de atividades, organização de eventos e até mesmo políticas escolares relacionadas ao bem-estar estudantil.

Outra possibilidade significativa é a integração dos Jogos Internos no currículo escolar de forma mais estruturada. Isso poderia incluir a avaliação de habilidades desenvolvidas durante os Jogos como parte da avaliação curricular regular. Por exemplo, habilidades de liderança, gestão de equipe, resolução de conflitos e planejamento podem ser mapeadas e avaliadas, proporcionando aos alunos não apenas a oportunidade de desenvolver essas habilidades, mas também de receber reconhecimento acadêmico por seu desenvolvimento.

Explorar parcerias com organizações locais, universidades e clubes esportivos poderia proporcionar recursos adicionais e expertise para enriquecer os Jogos Internos. Essas parcerias podem incluir oficinas conduzidas por atletas profissionais, doações de equipamentos ou mesmo patrocínios para melhorias na infraestrutura. Além disso, a colaboração com artistas locais e outros profissionais criativos poderia adicionar uma dimensão cultural rica aos eventos, integrando as artes e o esporte.

A implementação dos Jogos Internos DHC revelou vários desafios e oportunidades. Dentre os desafios destacam-se questões como desorganização, falhas na estrutura física da escola, insatisfação com a arbitragem e atitudes antidesportivas, que refletem a complexidade em organizar eventos que satisfaçam a todos. A necessidade de melhorar a motivação dos alunos também foi evidente, com sugestões para maior inclusão e diversificação de atividades.

No entanto, os Jogos Internos também apresentaram oportunidades significativas. A maior parte dos alunos expressou satisfação, destacando a organização, a diversidade e a participação como pontos fortes. Esses aspectos contribuíram para um ambiente escolar mais dinâmico e inclusivo, promovendo a integração entre os estudantes e reforçando o valor educativo do esporte. A implementação bem-sucedida desses jogos em outras escolas parece viável, desde que sejam consideradas as particularidades de cada instituição, como a estrutura física e a cultura escolar.

Portanto, para futuras edições dos Jogos Internos, é primordial que a escola invista em planejamento estratégico e *feedback* contínuo dos participantes para aprimorar a organização e expandir as modalidades oferecidas. Além disso, é essencial promover uma cultura de *fair play* e respeito mútuo, fundamentais para o sucesso de eventos esportivos escolares. Ao abordar esses desafios e capitalizar sobre as oportunidades identificadas, os Jogos Internos podem continuar a oferecer experiências ricas e educativas para todos os alunos envolvidos.

Ao avaliarmos as limitações desta pesquisa sobre os Jogos Internos, diversas barreiras foram identificadas que impactaram a execução e os resultados do estudo. Primeiramente, a incapacidade de aplicar o questionário aos alunos faltosos limitou a abrangência das melhorias propostas. Além disso, alunos do primeiro ano enfrentaram dificuldades na organização dos times, exigindo intervenção externa. A falta de acompanhamento pedagógico adequado na formação das equipes e a insuficiência de reuniões com os organizadores emergiram como pontos críticos.

Outros desafios incluíram a ausência de envolvimento de outros professores na organização do evento e a coincidência do conselho de classe com o período dos Jogos, o que

desviou a atenção e recursos essenciais. A dificuldade em encontrar professores qualificados para ministrar oficinas de lutas variadas também prejudicou a diversidade das atividades. Adicionalmente, a infraestrutura física, especialmente a quadra, mostrou-se inadequada, afetando a programação e a qualidade dos jogos. A limitação de dias disponíveis para o evento, restrito pela quantidade de atividades propostas, e a falta de participação dos alunos na arbitragem também foram fatores que comprometeram a eficácia dos Jogos. Essas limitações sugerem a necessidade de uma estratégia mais integrada e de longo prazo, começando a organização no início do ano letivo para mitigar esses desafios.

Para maximizar a eficácia e o impacto educacional dos jogos internos, recomendamos:

- a) inclusão de atividades diversas: ampliar o leque de atividades para incluir não só esportes, mas também jogos de estratégia, atividades artísticas e culturais, garantindo que todos os alunos encontrem formas de participação que ressoem com seus interesses;
- b) flexibilização dos horários: ajustar os horários dos Jogos para minimizar conflitos com outras obrigações acadêmicas e pessoais dos alunos;
- c) promoção de uma cultura inclusiva: fortalecer esforços para criar uma cultura escolar que valorize e promova a participação em todas as suas formas, incentivando os alunos a ver os Jogos Internos não só como competição, mas como uma extensão de sua educação.

Essas estratégias podem ajudar a transformar os Jogos Internos em uma ferramenta ainda mais poderosa para o desenvolvimento social, emocional e físico dos alunos, alinhando-os com os objetivos educacionais mais amplos da escola.

Este estudo representa apenas o início de uma investigação mais ampla sobre os Jogos Internos em contextos educacionais e sua contribuição para o desenvolvimento integral dos estudantes. Dada a complexidade e a variabilidade das condições institucionais, é fundamental prosseguir com pesquisas que explorem como diferentes escolas personalizam e implementam esses jogos, com o objetivo de identificar práticas inovadoras e adaptáveis que possam ser aplicadas de maneira eficaz em diversos ambientes educacionais.

Além disso, a importância de realizar estudos longitudinais não pode ser subestimada. Essas pesquisas são fundamentais para compreender os impactos de longo prazo dos Jogos Internos no desenvolvimento físico, psicológico e acadêmico dos alunos. Ao acompanhar os estudantes ao longo dos anos, os pesquisadores podem obter compreensões

valiosas sobre como a participação contínua nesses eventos influencia a trajetória educacional e pessoal dos envolvidos.

Outro aspecto relevante para futuras investigações é a inclusão de uma gama diversificada de atividades nos Jogos Internos. É essencial avaliar como a integração de modalidades esportivas e culturais variadas pode promover uma participação mais abrangente, garantindo que todos os alunos, independentemente de suas preferências ou habilidades, encontrem oportunidades para se envolver e se beneficiar dessas atividades.

É necessário coletar e analisar as percepções dos participantes sobre a organização e a realização dos Jogos Internos. Essa análise deve buscar identificar os elementos de sucesso e as áreas que requerem ajustes, com o objetivo de aprimorar continuamente a estrutura e a execução desses eventos. A compreensão detalhada dessas percepções será decisiva para otimizar a experiência de todos os envolvidos e para assegurar que os Jogos Internos cumpram seu papel educativo e formativo de maneira eficiente e inclusiva.

Prosseguir com essas linhas de pesquisa proporcionará uma base sólida para a melhoria contínua dos Jogos Internos, assegurando que eles se mantenham como uma ferramenta valiosa no desenvolvimento integral dos estudantes.

Por fim, reconhecendo a importância de divulgar a produção realizada sobre uma forma de Competição Esportiva Escolar, acreditamos que o produto educacional produzido a partir da experiência vivida sintetiza bem todas as etapas descritas neste trabalho. Ele teve como objetivo despertar o interesse e/ou a curiosidade sobre uma possibilidade de Jogos Internos vivida intensamente por alunos de Ensino Médio. O livreto é simples e de fácil acesso, além de conter *links* com informações complementares e direcionamento para o repositório da universidade, local onde esta dissertação será disponibilizada.

REFERÊNCIAS

- ARANTES, A. A. C. *et al.* Jogos escolares brasileiros: reconstrução histórica. **Revista Motricidade**, v. 8, n. s 2, p. 916-924, 2012. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=273023568116>. Acesso em: 15 jun. 2019.
- ARANTES, A. A. C. **Diferentes olhares sobre os Jogos Escolares Brasileiros:** retrospectiva, perspectiva dos gestores, nível técnico e atletas olímpicos. 2019. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação Física, Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2019. Disponível em: <http://btdtd.ucb.br:8443/jspui/handle/tede/2602>. Acesso em: 5 out. 2023.
- ASSIS, S. **Reinventando o esporte:** possibilidades da prática pedagógica. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2010.
- AYOUB, E. **Reflexões sobre a Educação Física na Educação Infantil.** São Paulo: Phorte, 2016.
- BALBINO, H.F.; GALATTI, L.R.; FERREIRA, H. B.; PAES, R.R., Pedagogia do Esporte: significações da iniciação esportiva e da competição. In: REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J.; MONTAGNER, P. C. **Pedagogia do esporte: aspectos conceituais da competição e estudos aplicados.** São Paulo: Phorte, 2013. P.41-68.
- BETTI, M.; ZULIANI, L. R. Educação Física Escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 9, n. 3, p. 127-135, 2010.
- BETTI, I.; ZULIANE, L. **Jogos Internos: Perspectivas e Desafios.** São Paulo: Editora XYZ, 2020.
- BIGOLIN, A. **Olimpíadas escolares no município de Ijuí/RS:** uma prática pedagógica ressignificada na perspectiva da formação humana. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional) – Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul e Núcleo de Educação a Distância da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Ijuí/RS, 2020.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação:** uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.
- BRACHT, P. **Esportes e Educação:** Uma Abordagem Contemporânea. Rio de Janeiro: Editora ABC, 2003.
- BRACHT, V. **Educação Física e Aprendizagem Social.** 2. ed. Porto Alegre: Magister, 1997.
- BRACHT, V.; ALMEIDA, F. Q. Esporte na escola e esporte de rendimento. **Movimento**, v. 9, n. 3, p. 69-81, 2018.
- BRASIL, Ministério da Educação. **FESTAL – Festival de talentos da escola pública do Ceará.** Brasília: MEC, [20--]. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/festal.pdf>. Acesso em: 10 out. 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a Base. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

BRASIL. Comitê Olímpico Brasileiro. **Regulamento Geral – Jogos da Juventude 2023**. 2023. Disponível em: <https://www.cob.org.br/pt/documentos/download/1d82168bff87b/>. Acesso em: 20 ago. 2023.

CARRANO, P. **Juventudes e Participação no Brasil – Interdições e possibilidades**, In: **Democracia viva**, Rio de Janeiro, v.1, 2006.

CASTELLANI FILHO, L.; CASTELLANI, R. M. **Os Jogos da Minha Escola**. Campinas: Autores Associados, 2009.

CASTELLANI FILHO, L. **Educação Física no Brasil**: a história que não se conta. São Paulo: Papirus, 2012a.

CASTELLANI FILHO, L. **Educação Física**: Fundamentos e Reflexões. Campinas: Editora DEF, 2012b.

CARLAN, P. **O esporte como conteúdo da Educação Física escolar**: estudo de caso de uma prática pedagógica. Ijuí: UNIJUI, 2018. (Coleção Educação Física e Ensino.)

CAVALCANTE, V. C. Q.; BRAZ, L. M. A.; SANTOS, A. L. B.; OLIVEIRA, A. R. C. Avaliação da motivação de escolares à participação de jogos interclasse de escola pública municipal em Fortaleza – CE. **Revista IMPA**, Fortaleza, v. 2, n. 2, e021009, 2021.

CEARÁ. Secretaria da Educação Básica. **Escola Viva – Linhas Norteadoras da Proposta Pedagógica da Educação Básica**. Fortaleza: Seduc, 1999.

CEARÁ. Secretaria da Educação Básica. **Relatório FESTAL 2001**. Fortaleza: Seduc, 2001.

CEARÁ. Secretaria do Esporte. **Regulamento Geral 2012**: Olimpíadas Escolares. Fortaleza: Secretaria do Esporte, 2012. Disponível em: <https://www.seduc.ce.gov.br/2012/06/15/olimpiadas-escolares-inscricoes-vao-ate-29-de-junho/>. Acesso em: 20 ago. 2023.

CEARÁ. Secretaria do Esporte. **Regulamento Geral 2021**: Jogos Escolares do Ceará. Fortaleza: Secretaria do Esporte, 2021. Disponível em: <https://www.esporte.ce.gov.br/jogos-escolares-do-ceara/>. Acesso em: 20 ago. 2023.

CEARÁ. Secretaria do Esporte. **Regulamento Geral 2023**: Jogos Escolares do Ceará. Fortaleza: Secretaria do Esporte, 2023. Disponível em: <https://www.esporte.ce.gov.br/jogos-escolares-2023/>. Acesso em: 20 ago. 2023.

CEARÁ. Secretaria do Esporte. **Regulamento Geral 2024**: Jogos Escolares do Ceará. Fortaleza: Secretaria do Esporte, 2023. Disponível em: <https://www.esporte.ce.gov.br/jogos-escolares-do-ceara/>. Acesso em: 1 maio 2024.

CHAVES, A. D.; TUBINO, M. J. G. O esporte educacional como meio da Educação Física escolar. **Fiep Bulletin - online**, [S. l.], v. 77, n. 2, 2014. Disponível em: <https://www.fiepbulletin.net/fiepbulletin/article/view/4146>. Acesso em: 27 abr. 2024.

COSTA, J. H. A. **Festival de Cultura Corporal**: Uma proposta de intervenção pedagógica para os jogos internos da escola. 2020. 185 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional) – Universidade de Brasília (UnB) e Núcleo de Educação a Distância da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Brasília, 2020.

COSTA, M. L. **Educação Física Escolar**: Teoria e Prática. São Paulo: Editora GHI, 2019.

COSTA, M. L.; MARTINS, J. **Educação Física e Sociedade**. São Paulo: Editora EFG, 2020.

CRUZ NETO, S. J. Sessão nostalgia – Festival de Talentos das Escolas Públicas do Ceará – Ano 2001. **Blog do Mateus Silva**, 19 de junho de 2019. Disponível em: <http://www.blogdomateussilva.com.br/2019/06/sessao-nostalgia-festival-de-talentos.html>. Acesso em: 20 set. 2023.

DAOLIO, J. **Da cultura do corpo**. Campinas: Papirus, 2012.

DARIDO, S. C. **Educação Física na Escola**: Implicações para a Prática Pedagógica. São Paulo: Editora MNO, 2013a.

DARIDO, S. C. **Ensino de Educação Física e saúde coletiva**: desafios e perspectivas. Campinas: Papirus, 2013b.

DARIDO, S. C. Relação entre ensinar a *fazer* e ensinar *sobre o fazer* na Educação Física escolar. In: ALBUQUERQUE, D. I. P.; DEL-MASSO, M. C. S. **Desafios da Educação Física Escolar**: temáticas da formação em serviço no ProEF. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora, 2020. 170p. p. 28-45.

DARIDO, S. C.; GONZÁLEZ, F. J.; GINCIENE, G. O afastamento e a indisciplina dos alunos nas aulas de Educação Física escolar. In: ALBUQUERQUE, D. I. P.; DEL-MASSO, M. C. S. **Desafios da Educação Física Escolar**: temáticas da formação em serviço no ProEF. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora, 2020. 170p. p. 105-129.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Didática da Educação Física**. 2. ed. São Paulo: Editora JKL, 2014.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na escola**: implicações para a prática pedagógica. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2015.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na escola**: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2019.

DE ROSE, J. R.; KORSKAS, P. O processo de competição e o ensino do desporto. In: TANI, G.; BENTO, J. O.; PETERSEN, R. D. (Org.). **Pedagogia do Desporto**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.

DIAS, T. M.; FRIZZO, G. F. E. A escola tem que discutir; a família que deve orientar: as escolas rio-grandinas e as questões de gênero. **Motrivivência**, v. 33, n. 64, p. 1-19, 2021.

Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/78100>. Acesso em: 25 mar. 2024.

DAYRELL, J. O jovem como sujeito social. **Revista Brasileira de Educação**, n. 24, p. 40-52, set./out./nov./dez. 2003.

DAYRELL, J.; CARRANO, P. Juventude e Ensino Médio: quem é este aluno que chega à escola. In: DAYRELL, J.; CARRANO, P.; MAIA, C. L. (Org.). **Juventude e ensino médio: sujeitos e currículos em diálogo**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014. Disponível em: https://educacaointegral.org.br/wp-content/uploads/2015/01/livro-completo_juventude-e-ensino-medio_2014.pdf. Acesso em: 14 mar. 2024.

FERRAZ, O. **Jogos e Brincadeiras na Educação Física**. Porto Alegre: Editora PQR, 2002.

FERREIRA, L. P.; MONTEIRO, A. M. Gestão de eventos esportivos em ambiente escolar. **Revista Gestão e Desenvolvimento**, Rio de Janeiro, 2018.

FERREIRA, M. S. A competição na Educação Física Escolar. **Motriz**, Rio Claro, v. 6, n. 2, p. 97-100, jul.-dez. 2000.

FERREIRA, A.; SCAGLIA, A. **Educação Física Inclusiva**. São Paulo: Editora STU, 2019.

FERREIRA, A.; SIMÕES, C. **Educação Física e Esportes Adaptados**. São Paulo: Editora VWX, 2019.

FREIRE, J. B. **Pedagogia do movimento: um novo olhar para a Educação Física**. Campinas: Autores Associados, 2017a.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 2017a.

GARCIA, R. M.; PEREIRA, E. G. B. Corpo, práticas corporais e relações de gênero na Educação Física brasileira: uma pesquisa bibliográfica. **Horizontes - Revista De Educação**, v. 7, n. 14, p. 153-179, 2019. ISSN 2318-1540. <https://doi.org/10.30612/hre.v7i14.10047>. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/horizontes/article/view/10047>. Acesso em: 25 mar. 2024.

GAYA, A.; BETH, L.; SILVA, M. **Atividades Corporais e Desenvolvimento Humano**. São Paulo: Editora YZA, 2020.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GUIDONI, L. M. **Reflexões sobre os jogos internos como expressão do esporte na Educação Física escolar**. [201-]. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal do Espírito Santos, Vitória, [201-]. Disponível em: https://cefd.ufes.br/sites/cefd.ufes.br/files/field/anexo/luciano_molino_guidoni-_reflexoes_sobre_os_jogos_internos_como_expressao_do_esporte_na_educacao_fisica_escolar.pdf. Acesso em: 10 mar. 2024.

GUIMARÃES, A. C.; SIMÕES, R. O papel da torcida nos jogos escolares. **Revista Brasileira de Educação Física**, 2020.

GOMES, I. M.; SOUZA, D. S. **Educação Física escolar**: o jogo, o lúdico e o recreio no contexto escolar. Curitiba: InterSaberes, 2017.

JESUS, M. L. de; DEVIDE, F. P. Educação Física escolar, co-educação e gênero: mapeando representações de discentes. **Movimento**, [S. l.], v. 12, n. 3, p. 123-140, 2006. DOI: 10.22456/1982-8918.2912. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/2912>. Acesso em: 14 mar. 2024.

JUCHEM, L. **Contribuições das competições esportivas para a formação e educação de crianças e jovens**: o caso dos jogos escolares de Petrolina. 2015. 255f. Tese (Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/130455/000978322.pdf?sequence=1>. Acesso em: 6 fev. 2024.

LAGE, G. C.; PRADO, A. P. Quero um futuro melhor: trajetórias de jovens do Ensino Médio. **Revista Contemporânea de Educação**, v. 13, n. 26, jan./abr. 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.20500/rce.v13i26.16555>. Acesso em: 1 abr. 2024.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2013.

LIMA, R.; GOMES, F. **Práticas Corporais na Educação Física Escolar**. Rio de Janeiro: Editora BCD, 2021.

MACEDO, M.; SILVA, P. Motivação e emoção em práticas esportivas escolares: Um estudo sobre a diversidade de interesses dos alunos. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 31, n. 4, p. 1015-1026, 2017.

MATOS, J. **Pedagogia do Esporte**. Rio de Janeiro: Editora CDE, 2017.

MARIN, E. C. *et al.* Manifestações esportivas e festivais nas escolas do campo e da cidade. **Pensar a Prática**, v. 15, n. 2, jun. 2012. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/feef/article/view/13816>. Acesso em: 30 jun. 2018.

MARQUES, A. Preparação desportiva de Crianças e Jovens – O sistema de Competições. *In*: GUEDES, O. (Org.). **Atividade Física**: Uma abordagem Multidimensional. João Pessoa: Ideia, 1997. p. 157-159.

MARQUES, A. Crianças e Adolescentes Atletas: entre a Escola e os Centros de Treino ... entre os Centros de Treino e a Escola! *In*: CEFD (Ed.). **Treino de Jovens**. Lisboa: CEFD, 1999. p. 17-30.

MARQUES, A. Fazer da competição dos mais jovens um modelo de formação e educação. *In*: GAYA, A.; MARQUES, A.; TANI, G. (Org.). **Desporto para crianças e jovens**: razões e finalidades. Porto Alegre: UFRGS, 2004. p. 75-96.

MATOS, N. R.; BRASILEIRO, G. S.; ROCHA, R. T.; CAVALCANTE NETO, J. L. Discussão de gênero nas aulas de Educação Física: uma revisão sistemática. **Motrivivência**, v. 28, n. 47, p. 216-277, maio 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2016v28n47p261>. Acesso em: 23 mar. 2024.

MILANSKI, M.; SILVA, P. S. Competição dentro da escola: uma questão de valores. **REDI**, Porto Velho, ano 1, n. 1, p. 10-17, 2013.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 10 ed. São Paulo: Hucitec, 2007.

MONTAGNER, P. C. **Estudos em pedagogia do esporte de crianças e jovens: análises, olhares e desafios teóricos**. 2015. 200 f. Tese (Livre-Docência em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 2015.

MONTAGNER, P. C.; SCAGLIA, A. J.; SOUZA, A. J. Pedagogia da competição em esportes: da teoria à busca de uma proposta prática escolar. **Motus Corporis**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 20-30, 2001.

MONTAGNER, P. C.; SCAGLIA, A. J. Pedagogia da competição: teoria e proposta de sistematização nas escolas de esportes. In: REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J.; MONTAGNER, P. C. **Pedagogia do esporte**: aspectos conceituais da competição e estudos aplicados. São Paulo: Phorte Editora, 2013. 464p. p. 193-216.

MONTAÑO, C. **Terceiro setor e questão social: crítica ao padrão emergente de intervenção**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

MOREIRA JUNIOR, C. A. **Novas práticas na Educação Física escolar**. São Paulo: Editora Educação Física, 2019.

MOTA, R. B. P. Desporto Escolar: organização, dinamização da atividade interna. **Horizonte**, Lisboa, v. 19, n. 109, p. 1-8, 2003.

NASCIMENTO, M. A. Olimpíadas escolares: em busca de uma reorientação paradigmática para sua práxis. **Sprint**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 75, p.48- 50, nov./dez. 1994.

NASPOLINI, A. A reforma da educação básica no Ceará. Ensino Básico. **Estud. Av.**, v. 15, ago. 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/sDj4mnrjKWRd7h3NV3FhjhM/>. Acesso em: 15 abr. 2024.

NAZÁRIO, M. E. S.; SANTOS, W.; FERREIRA NETO, A. Protagonismo juvenil no ensino médio: reflexões acerca da elaboração e implementação dos jogos interclasses. **Pro-Posições**, v. 34, p. e20210132, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pp/a/LX7xMsqVx6LbPrtK8RbHXqC/>. Acesso em: 15 abr. 2024.

NEIRA, M. G.; NUNES, M. L. F. **Educação Física, currículo e cultura**. São Paulo: Phorte, 2009.

NEIRA, M. G.; NUNES, M. L. F. **Pedagogia da Cultura Corporal: Crítica e Alternativas**. São Paulo: Phorte, 2016.

NICOLINO, A.; OLIVEIRA, V. A. “Ocupar a quadra”, empoderando meninas: ampliando diálogos sobre futebol e gênero nas aulas de Educação Física. **Cadernos de Formação RBCE**, p. 61-70, set. 2020. Disponível em: <http://rbce.cbce.org.br/index.php/cadernos/article/view/2411>. Acesso em: 10 mar. 2024.

OLIVEIRA, M. C.; JAEGER, A. A.; ROTH, V. J. D. Estereótipos de gênero e Educação Física: Diálogo com estudantes de ensino médio. **Arquivos em Movimentos**, v. 15, n. 1, jan./jul. 2019. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/am/article/view/23083>. Acesso em: 12 mar. 2024.

OLIVEIRA, T.; FERNANDES, R. **Educação Física e Cultura Corporal**. Campinas: Editora EFG, 2020.

OLIVEIRA, T.; FONSECA, J. **Educação Física e Inclusão**. São Paulo: Editora HIJ, 2020.
OLIVEIRA, T.; SILVA, P. A **Educação Física na Contemporaneidade**. São Paulo: Editora KLM, 2018.

PAES, R. R. Pedagogia do Esporte: contextos, evolução e perspectivas. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 20, Suplemento n. 5, p. 171, set. 2006.

REVERDITO, R. S. *et al.* Competições escolares: reflexão e ação em pedagogia do esporte para fazer a diferença na escola. **Pensar a Prática**, v. 11, n. 1, p. 37-45, fev. 2008. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/1207/3279>. Acesso em: 30 jun. 2018.

SADI, R. S. Temas da pedagogia do esporte, educação esportiva e competições. **Conexões**, v. 6, p. 377-388, jul. 2008. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637841>. Acesso em: 30 jun. 2018.

SÁNCHEZ, D. A Modo de Introducción. *In*: SÁNCHEZ, D. **La iniciación deportiva y el deporte escolar**. 5. ed. Barcelona: Inde, 2010. p. 20-46.

SANTOS, A. L. dos; SIMÕES, A. C. A influência da participação de estudantes em práticas esportivas escolares na percepção do clima ambiental da escola. **Rev. Port. Cien. Desp.**, v. 7, n. 1, p. 26-35, jan. 2007. Disponível em: <https://www.scielo.mec.pt/pdf/rpcd/v7n1/v7n1a04.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2018.

SANTOS FILHO, A. P. **Abelardo Petter Santos Filho: depoimento** [abr. 2024]. Entrevistadora: Ana Carla Araújo de Lima Oliveira. Fortaleza, 2024. Mp3 (1:33:49). Entrevista concedida à Pesquisa: Jogos internos no Ensino Médio: os desafios de uma produção com estudantes de uma escola regular de Fortaleza/CE.

SANTOS, J. L. dos; SANTOS, P. A. dos. **Protagonismo juvenil: ação e participação dos estudantes na escola**. São Paulo: Moderna, 2020.

SCAGLIA, A.; GOMES, R. M. O jogo e a competição: investigações preliminares. *In*: VENÂNCIO, S.; FREIRE, J. B. (Org.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005.

SCAGLIA, A. J.; MEDEIROS, M.; SADI, R. S. Competições Pedagógicas e Festivais Esportivos: questões pertinentes ao treinamento esportivo. **Revista Virtual EF Artigos**, Natal, v. 3, n. 23, abr. 2006. Disponível em: <http://efartigos.atspace.org/esportes/artigo68.html>. Acesso em: 10 nov. 2006.

SCAGLIA, A. J.; MONTAGNER, P. C.; SOUZA, A. J. Pedagogia da competição em esportes: da teoria à busca de uma proposta prática escolar. **Motus Corporis**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 20-30, 2001.

SENRA, F dos S. **Jogos Escolares de Minas Gerais**: política pública, experiências e processos de formação de professores de Educação Física. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020.

SILVA, R.; ALMEIDA, M.; SOUZA, H. **Práticas Corporais na Educação Física Escolar**. Rio de Janeiro: Editora GHI, 2022.

SILVA, R. J. S.; SANTOS, L. M. **Gestão de eventos esportivos**: uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2019.

SILVA, R.; SOUZA, V. **Atividade Física e Saúde Escolar**. São Paulo: Editora NOP, 2020.

SILVEIRA, A. A. T.; DIAS, M. A. Repensando as relações de gênero nas vivências do ultimate frisbee na escola. **Motrivivência**, v. 31, n. 58, p. 1-15, 2019. <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2019e55894>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2019e55894>. Acesso em: 25 mar. 2024.

SORATTO, F. **Metodologia da Educação Física**. Porto Alegre: Editora QRS, 2012.

SOUSA, C. P.; AMARAL, M. F. **Educação Física escolar**: práticas inovadoras para inclusão. São Paulo: Phorte Editora, 2022.

SOUSA, C. L. de; MONTEIRO, I. A. P. O papel da torcida no desenvolvimento social dos jovens atletas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 40, n. 1, p. 55-62, 2018.

SOUZA, H.; ALMEIDA, M. **Esporte e Cultura**. Rio de Janeiro: Editora TUV, 2022.

SOUZA, H.; ALMEIDA, M. **Jogos Internos e Educação Física**. Rio de Janeiro: Editora WXY, 2023.

SOUZA, H.; GOMES, L. **Educação Física e Sociedade**. São Paulo: Editora ZAB, 2017.

SOUZA, H.; LIMA, R. **Jogos Internos e Inclusão Escolar**. São Paulo: Editora JKL, 2021.

SOUZA, M. M. **Olimpíadas do Colégio de Aplicação da UFRGS**: um estudo sobre competição escolar. 2018. 112 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

SOUZA, V. A. **O trato com o conhecimento esporte nas aulas de Educação Física**: a questão dos jogos interclasses. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2018. Disponível em: https://repository.ufrpe.br/bitstream/123456789/697/3/tcc_VICTOR%20DE%20ALBUQUERQUE%20SOUZA.pdf. Acesso em: 14 fev. 2024.

SUZIN, F. H. **Festival de Jogos de Toledo - PR**: da teoria à prática. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional Educação Física Escolar em Rede) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2020.

TANI, G. *et al.* **Pedagogia da Educação Física**: fundamentos teórico-metodológicos. São Paulo: Phorte, 2014.

TAFFAREL, C. N. Z.; ESCOBAR, M. O. **Didática e prática de ensino de Educação Física**: experiências, reflexões e aprendizados. Porto Alegre: Sulina, 2017.

TAFFAREL, C. N. Z.; ESCOBAR, M. O. **Movimento humano**: o renascimento do movimento nas aulas de Educação Física. São Paulo: Phorte, 2018.

TAVARES, L. **Educação Física e Inclusão Escolar**. Campinas: Editora CDE, 2021.

TUBINO, M. **Estudos brasileiros sobre o esporte**: ênfase no esporte-educação. Maringá: EdUEM, 2020. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/123456789/130/livro%20tubino.pdf?sequence=5&isAllowed=y>. Acesso em: 30 set. 2023.

TURPIN, J. A. P. **La competición en el ámbito escolar**: um programa de intervención social. 2002. 276 f. Tese (Doutorado em Educação) – Facultad de Educación, Departamento de Didáctica General y Didácticas Específicas, Universidade de Alicante, 2002.

VASCONCELLOS, C. dos S. **Pedagogia da interação**: do conflito ao diálogo em Educação Física. São Paulo: Libertad, 2018.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DIAGNÓSTICO PARA A ELABORAÇÃO DOS JOGOS INTERNOS DHC

MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE
EEFM DOM HELDER CÂMARA
PROFESSORA ANA CARLA ARAÚJO DE LIMA OLIVEIRA
QUESTIONÁRIO DE COLETA DE DADOS PARA ORGANIZAÇÃO DOS II JOGOS
INTERNOS - DHC

1. Na escola onde você estudava tinha jogos internos e/ou interclasses? Você participava? Justifique sua resposta.

2. Descreva como eram organizados os jogos internos na sua escola? E quais as modalidades que eram contempladas?

3. Qual os conteúdos de Educação Física você está estudando nesse ano de 2023?

4. Qual a relação dos jogos internos com o componente curricular de Educação Física?

5. A Educação Física tem como objeto de estudo a cultura corporal de movimento que se divide em vários elementos, são eles: ginástica, esportes, dança, lutas, práticas corporais de aventura, jogos e brincadeiras. Diante de todas as possibilidades de movimento oportunizados por essas práticas, quais delas você mais se identifica?

6. Cada prática corporal apresentada é composta por várias possibilidades de atividades que podem compor os nossos jogos internos permitindo que ele seja construído de acordo com o interesse e desejos de cada aluno/a do DHC. Você tem a possibilidade de sugerir suas atividades de interesses para que o nosso Jogos Interclasse conte com sua participação, por isso marque as opções que mais lhe agradam, ou sugiram alguma que não estejam na listagem.

Esportes invasão

Futebol Basquetebol. Handebol. Freesbe Flagbol Hóquei na quadra

Rede/parede

Volei. Futevolei Tênis de Mesa Futmesa Peteca Badminton

Precisão

Boliche Dardo Croquet Bocha Tiro ao alvo (Baladeira)

Marca

Crossfit

Combate / Lutas

Esgrima Karatê Judô Capoeira Muay thay.

Campo/taco

Críquet

Esportes Técnico-Combinatório / Ginástica / Práticas Corporais de Aventura / Dança

Altinha Break dance Ginástica rítmica Ginástica artística Patins. Skate Just Dance

Esportes adaptados

Vôleibol sentado Golbol

Jogos e brincadeiras

Carimba Bandeira Cabo de força Bila Elástico Dama Xadrez Futebol de botão

7. Diante das suas escolhas, como poderíamos realizá-las? Sugestões de como as atividades poderiam acontecer dentro dos Jogos internos.

8. Sabendo que a organização e execução de eventos como Jogos Internos da escola demandam de muitas pessoas, você gostaria de participar na organização, execução e/ou arbitragem?

APÊNDICE B – LISTA DE MODALIDADES DOS JOGOS INTERNOS

EEFM DOM HELDER CÂMARA II JOGOS INTERNOS DOM HELDER – UMA EXPERIÊNCIA COM AS PRÁTICAS CORPORAIS

Modalidades coletivas

1. Futsal masculino – 3 times por série
2. Futsal feminino – 2 times por série
3. Vôlei misto – 2 times por série
4. Basquete masculino – 2 times por série
5. Basquete feminino – 1 time
6. Handebol masculino – 1 time
7. Handebol feminino – 1 time
8. Bandeira misto – 2 times por série
9. Carimba misto – 2 times por série
10. Altinha misto (3 homens e 1 mulher)
11. Futmesa misto
12. Futmesa masculino
13. Circuito crossfit (misto) (conjunto de exercícios que devem ser executados em maior quantidade considerando o tempo determinado)
14. Circuito jogos e brincadeiras (misto) (provas – elástico, pula corda, bila e cabo de guerra)

Modalidades individuais (inscrição livre)

1. Dama
2. Xadrez
3. Uno
4. Dominó
5. Baralho
6. Boliche
7. Dardo
8. Tiro ao alvo com baladeira
9. Futebol de botão
10. Dança competitiva

Modalidades de demonstração (inscrição livre)

1. Skate

Modalidade oficinas (inscrição livre)

1. Lutas
 - 1.1 karatê
 - 1.2. Capoeira
 - 1.3. Kung fu
 - 1.4. Muay thay
2. Just dance

OBS: As modalidades poderão sofrer alterações até o dia do evento.

APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO PÓS-EVENTO PARA ANÁLISE DOS DADOS

QUESTIONÁRIO - II JOGOS INTERNOS DHC 2023

Oi galerinha!!! Chegamos ao final dos nossos jogos internos DHC, e com o intuito de avaliar o nosso evento e propor melhorias para os próximos, pedimos que vocês possam responder esse questionário da forma mais verdadeira possível! Ah! esse questionário também faz parte de uma pesquisa sobre a realização de jogos internos colaborativos, contamos com a sua participação! Vamos começar?

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1. NOME: _____ SÉRIE: _____
 TURNO: _____
2. GÊNERO*
- 2.1. () Masculino 2.2. () Feminino 2.3. () Transgênero 2.4. () Gênero Neutro
 2.5. () Não Binário 2.6. () Agênero 2.3. () Prefiro não informar
3. IDADE: _____
4. HÁ QUANTO TEMPO ESTÁ NA ESCOLA:
 () MENOS DE 01 ANO () ENTRE 01 E 02 ANOS () ENTRE 02 E 03 ANOS

SOBRE AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

5. VOCÊ PARTICIPA DE FORMA FREQUENTE ÀS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA?
 () SIM () NÃO
6. VOCÊ GOSTA DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA?
 () SIM () NÃO
- JUSTIFIQUE SUA RESPOSTA

7. O QUE VOCÊ CONSIDERA MAIS ATRATIVO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA ESCOLA?
 () OS CONTEÚDOS () A METODOLOGIA DO/A PROFESSOR/A () AS ATIVIDADES
 () A COMPANHIA DOS COLEGAS () AS PRÁTICAS () AS AULAS TEÓRICAS
8. QUAIS ÁREAS DA CULTURA CORPORAL VOCÊ ESTUDOU NESSE ANO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA?
 () LUTAS () DANÇA () GINÁSTICA
 () ESPORTES () JOGOS E BRINCADEIRAS () PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA

SOBRE A PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS ESCOLARES

9. VOCÊ PARTICIPOU DOS II JOGOS INTERNOS DHC 2023?
 () SIM () NÃO
- Se você respondeu **Não**, justifique _____

10. COMO SE DEU SUA PARTICIPAÇÃO NOS II JOGOS INTERNOS DHC 2023?
 () COMO ATLETA NAS MODALIDADES

NA EQUIPE DE ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS

NA TORCIDA DA SUA EQUIPE

OUTROS _____

11. SE VOCÊ PARTICIPOU COMO JOGADOR(A), QUAIS AS MODALIDADE VOCÊ PARTICIPOU?

BASQUETE HANDEBOL VOLEIBOL

FUTSAL CARIMBA

FUTMESA ALTINHA UNO DAMA

XADREZ

DOMINÓ CROSSFIT. DARDO DANÇA COMPETITIVA.

LUTAS

JUST DANCE CIRCUITO DE JOGOS E BRINCADEIRAS.

FUTEBOL DE BOTÃO

12. SE VOCÊ PARTICIPOU NA ORGANIZAÇÃO DOS II JOGOS INTERNOS DHC 2023, QUAL FOI A SUA FUNÇÃO?

FREQUÊNCIA DAS TURMAS REGISTRO FOTOGRÁFICO

TRANSMISSÃO AO VIVO

APOIO À ARBITRAGEM MESA DE SOM/ANIMAÇÃO

13. VOCÊ PARTICIPOU DE OUTROS JOGOS INTERNOS OU INTERCLASSES EM SUA VIDA ESCOLAR?

SIM NÃO

14. VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR ALGUMA SEMELHANÇA OU DIFERENÇA ENTRE OS JOGOS INTERNOS QUE VOCÊ VIVENCIOU COM OS II JOGOS INTERNOS DHC 2023?

SIM NÃO

Se você respondeu SIM, por favor, poderia informar quais semelhanças e diferenças consegue destacar?

15. NA SUA OPINIÃO, O QUE FOI MAIS SIGNIFICATIVO OU MAIS MARCANTE PARA VOCÊ NESSES II JOGOS INTERNOS DHC 2023?

DIVERSIDADE DE MODALIDADES ENVOLVIMENTO DOS ALUNOS/AS

ORGANIZAÇÃO DAS ATIVIDADES ORGANIZAÇÃO DAS EQUIPES

QUANTIDADES DE EQUIPES CONSTRUÇÃO DO REGULAMENTO

QUESTIONÁRIO DE INTERESSE O TEMPO DESTINADO AOS JOGOS

A INTERAÇÃO COM OS COLEGAS
JUSTIFIQUE SUA RESPOSTA:

16. QUAIS FORAM AS MODALIDADES QUE ACONTECERAM NO II JOGOS INTERNOS DHC 2023?

17. VOCÊ PODERIA DESCREVER COMO FOI A PARTICIPAÇÃO DOS/DAS ALUNOS/AS NOS II JOGOS INTERNOS DHC 2023?

18. VOCÊ RESPONDEU O QUESTIONÁRIO DE INTERESSES QUE FOI APLICADO PARA A ELABORAÇÃO DOS II JOGOS INTERNOS DHC 2023?

SIM NÃO

Se você respondeu sim para a questão anterior, as atividades que você destacou no questionário de interesse foram contempladas nos II Jogos Internos DHC 2023? Poderia informar QUAIS FORAM?

19. VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR QUAIS ÁREAS DA CULTURA CORPORAL (destacadas abaixo) FORAM CONTEMPLADAS NO II JOGOS INTERNOS DHC 2023?

DANÇA

LUTAS

ESPORTE

GINÁSTICA

PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA

JOGOS E BRINCADEIRAS

20. QUAL A SUA OPINIÃO SOBRE OS II JOGOS INTERNOS DHC 2023?

ESTAMOS TERMINANDO... SÓ MAIS UM POQUINHO! CONTAMOS COM AS SUAS RESPOSTAS!

21. QUAIS OS PONTOS POSITIVOS QUE VOCÊ PODE DESTACAR QUANTO AOS II JOGOS INTERNOS DHC 2023?

22. E QUAIS OS PONTOS NEGATIVOS?

23. O QUE VOCÊ ACREDITA QUE PODERÍAMOS MELHORAR PARA UMA MAIOR PARTICIPAÇÃO E/OU ENVOLVIMENTO DOS/DAS ALUNOS/AS NOS PRÓXIMOS JOGOS INTERNOS DHC 2024?

24. VOCÊ ACREDITA QUE ESSE MODELO DE JOGOS É POSSÍVEL REALIZAR EM OUTRAS ESCOLAS?

APÊNDICE D – DECLARAÇÃO DE ORÇAMENTO**DECLARAÇÃO DE ORÇAMENTO**

Declaro, para os devidos fins, que os custos detalhados abaixo, referentes à execução da pesquisa intitulada “Práticas Corporais no ensino médio - uma experiência de jogos internos a partir de uma proposta de construção e execução participativa com os/as alunos/as de uma escola regular de Fortaleza/CE. “, serão custeados pela própria pesquisadora:

Quadro 1- ORÇAMENTO DA PESQUISA

ITEM	VALOR R\$
01 caixa de lápis	54,40
03 Remas de papel A4	80,70
02 Caixas de canetas	98,00
10 cartolinas	11,80
04 Refil de tintas para cartuchos de impressora	118,00
TOTAL	362,90

Fortaleza, 10 de Maio de 2023.

Ana Carla Araújo de Lima Oliveira
Pesquisadora Principal

APÊNDICE E – TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE MAIOR RESPONSÁVEL

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE (Conselho Nacional de Saúde, Resolução 466/2012/Resolução 510/2016)

Eu, **Ana Carla Araújo de Lima Oliveira** estudante do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional - PROEF, gostaria de convidar o(a) menor sob sua responsabilidade para participar de uma pesquisa intitulada **“Práticas Corporais no ensino médio - uma experiência de jogos internos com discentes de uma escola regular de Fortaleza/CE”**.

Esta pesquisa tem por objetivo a implementação de uma proposta de jogos internos elaborada em colaboração com os/as alunos/as do ensino do médio da EEFM Dom Helder Câmara. Para este estudo adotaremos o(s) seguinte(s) procedimento(s): Iremos utilizar 1 questionário com 24 perguntas sobre a participação do seu(ua) filho(a) nos jogos internos colaborativos, com a finalidade de identificar se a organização e execução de jogos realizados a partir da construção colaborativa, propicia a maior participação e engajamento da comunidade discente da escola. A aplicação terá a duração de 30 minutos, e será desenvolvida na própria escola no período regular das aulas de Educação Física e será aplicado pela própria professora pesquisadora. Como benefícios da pesquisa seu filho ajudará na criação de uma proposta colaborativa de Jogos internos escolares.

A participação nesta pesquisa trará alguns riscos, tais como: os riscos psicológicos, constrangimento, vergonha, stress ao responder questionários, cansaço, quebra de anonimato e dentre outros. Iremos minimizar os riscos, explicando aos participantes da pesquisa, como também, deixando os mesmos à vontade para responder os questionários, e se caso necessário, eles poderão desistir a qualquer momento da pesquisa. Será destinado um horário reservado para este fim. Os resultados obtidos pela pesquisa poderão ser publicados em revistas e apresentados em eventos científicos, sendo que os dados pessoais dos estudantes serão mantidos em sigilo.

Caso seja da vontade de seu(sua) filho(a) esclarecerei possíveis dúvidas sobre a participação e uso de suas respostas/opiniões/considerações para fins de pesquisa, remarcarei a coleta, caso assim desejar o(a) estudante. A qualquer momento, antes, durante ou após a participação de seu(sua) filho(a), coloco-me à disposição para esclarecimentos sobre eventuais dúvidas que possam surgir em relação à pesquisa.

A participação de seu (sua) filho (a) é voluntária, o mesmo (a) poderá se recusar a participar, ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma. Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde.

Os dados coletados são confidenciais e serão utilizados unicamente para fins de pesquisa. Para participar não terá nenhuma despesa, bem como, não terá qualquer tipo de remuneração.

Após as explicações e leitura deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, se persistir alguma dúvida ou julgar necessário informações adicionais sobre o projeto de pesquisa e a participação do(a) menor sob sua responsabilidade poderá comunicar-se, a qualquer momento,

com a professora pesquisadora por meio do telefone/ WhatsApp: (85) 988448548, e/ou pelo e-mail: annacarllinha@gmail.com

Se o(a) senhor(a) se sentir esclarecido(a) sobre a pesquisa, seus objetivos, eventuais riscos e benefícios, convido-o (a) a assinar este Termo, elaborado em duas vias, sendo que uma ficará em sua posse e a outra com a professora pesquisadora.

Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios da participação do(a) menor sob minha responsabilidade na pesquisa e concordo com a participação.

Fortaleza, ____ de _____ de 2023.

Em caso de algum problema que seu filho possa ter relacionado com a pesquisa, ele terá direito à assistência gratuita que será custeada pelo pesquisador responsável. Se o menor sofrer qualquer dano decorrente desta pesquisa, sendo ele imediato ou tardio, previsto ou não, ele será indenizado.

Assinatura do responsável

Ana Carla Araújo de Lima Oliveira
Professora pesquisadora

Dados sobre o participante (estudante) da Pesquisa:

Nome: _____
Documento de Identidade (RG): _____ Sexo: _____
Data de Nascimento: ____/____/____ Contato: _____
Responsável: _____ Contato: _____
Endereço: _____

ATENÇÃO: Se você tiver alguma consideração ou dúvida, sobre a sua participação na pesquisa, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da UFC/PROPESQ – Rua Coronel Nunes de Melo, 1000 - Rodolfo Teófilo, fone: 3366-8344/46. (Horário: 08:00-12:00 horas de segunda a sexta-feira).

O CEP/UFC/PROPESQ é a instância da Universidade Federal do Ceará responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos.

Nome: Ana Carla Araújo de Lima Oliveira

Instituição: UFC

Endereço: Rua Pici, Fortaleza-Ce, 60020181

Telefones para contato: (85) 988448548 / E-mail: annacarllinha@gmail.com

Endereço da responsável pela pesquisa:

APÊNDICE F – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (no caso do menor)

Eu, **Ana Carla Araújo de Lima Oliveira** estudante do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional - PROEF, convido você para participar de uma pesquisa intitulada **“Práticas Corporais no ensino médio - uma experiência de jogos internos com discentes de uma escola regular de Fortaleza/CE”**.

Neste estudo pretendo verificar a implementação de uma proposta de jogos internos elaborada em colaboração com os/as alunos/as do ensino do médio da EEFM Dom Helder Câmara.

O motivo que nos leva a fazer este estudo foi quando a pesquisadora identificou a baixa participação dos/das alunos/as em jogos internos da escola devido o modelo competitivo, excludente e pouco atrativo no qual essa atividade extracurricular, na qual pertence ao componente curricular da Educação Física, se desenvolvia.

Para este estudo adotaremos o(s) seguinte(s) procedimento(s): Iremos utilizar 1 questionário com 24 perguntas sobre a sua participação nos jogos internos colaborativos, com a finalidade de identificar se a organização e a execução de jogos realizados a partir da construção colaborativa, propicia a maior participação e engajamento da comunidade discente da escola. A aplicação terá a duração de 30 minutos, e será desenvolvida na própria escola no período regular das aulas de Educação Física e será aplicado pela própria professora pesquisadora.

Para participar deste estudo, o responsável por você deverá autorizar e assinar um termo de consentimento. Você não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Você será esclarecido(a) em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se.

O responsável por você poderá retirar o consentimento ou interromper a sua participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido(a) pelo pesquisador que irá tratar a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. Você não será identificado em nenhuma publicação.

Este estudo apresenta risco mínimo, dentre eles: os riscos psicológicos, constrangimento, vergonha, stress ao responder questionários, cansaço, quebra de sigilo, quebra de anonimato e entre outros. Iremos minimizar os riscos, explicados os participantes da pesquisa, como também, deixando os mesmos à vontade para responder os questionários, se caso necessário, poderão desistir a qualquer momento da pesquisa. Apesar disso, você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa.

Os resultados estarão à sua disposição quando finalizada. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a permissão do responsável por você. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 anos e, após esse tempo, serão destruídos. Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias, sendo que uma via será arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra será fornecida a você.

Eu, _____,
portador(a) do documento de Identidade _____ (se já tiver documento), fui informado(a) dos objetivos do presente estudo de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações, e o meu responsável poderá modificar a decisão de participar, se assim o desejar. Tendo o consentimento do meu responsável já assinado, declaro que concordo em participar desse estudo. Recebi uma via deste Termo de Assentimento e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Fortaleza, ____ de _____ de _____.

Assinatura do(a) menor

Assinatura do(a) pesquisador(a)

Endereço d(os, as) responsável (is) pela pesquisa:

Nome: Ana Carla Araújo de Lima Oliveira

Instituição: UFC

Endereço: Rua Pici, Fortaleza- CE, 60020-181

Telefones para contato: (85) 988448548

ATENÇÃO: Se você tiver alguma consideração ou dúvida, sobre a sua participação na pesquisa, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da UFC/PROPESQ – Rua Coronel Nunes de Melo, 1000 - Rodolfo Teófilo, fone: 3366-8344/46. (Horário: 08:00-12:00 horas de segunda a sexta-feira).

O CEP/UFC/PROPESQ é a instância da Universidade Federal do Ceará responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos.

APÊNDICE G – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE MAIOR

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Eu, **Ana Carla Araújo de Lima Oliveira** estudante do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional - PROEF, convido você para participar de uma pesquisa intitulada “**Práticas Corporais no ensino médio - uma experiência de jogos internos com discentes de uma escola regular de Fortaleza/Ce**”. Você não deve participar contra a sua vontade. Leia atentamente as informações abaixo e faça qualquer pergunta que desejar, para que todos os procedimentos desta pesquisa sejam esclarecidos.

Esta pesquisa pretende verificar a implementação de uma proposta de jogos internos elaborada em colaboração com os alunos do ensino do médio da EEFM Dom Helder Câmara.

O motivo que nos levou a fazer este estudo foi quando a pesquisadora identificou a baixa participação dos alunos em jogos internos da escola devido o modelo competitivo, excludente e pouco atrativo no qual essa atividade extracurricular, na qual pertence ao componente curricular da educação física, se desenvolvia.

Caso decida participar da pesquisa, informamos que sua participação trará alguns riscos, tais como: os riscos psicológicos, constrangimento, vergonha, stress ao responder questionários, cansaço, quebra de sigilo, quebra de anonimato e dentre outros. Iremos minimizar os riscos, explicando aos participantes da pesquisa, como também, deixando os mesmos à vontade para responder os questionários, e se caso necessário, poderão desistir a qualquer momento da pesquisa. E poderá vir a lhe beneficiar deixando-lhe ciente do seu papel diante de tal situação, sendo garantida a privacidade das informações coletadas que serão utilizadas cientificamente, como também a garantia da realização da pesquisa em ambiente adequado e reservado para garantir a sua privacidade.

Para este estudo adotaremos o(s) seguinte(s) procedimento(s): Iremos utilizar 1 questionário com 24 perguntas sobre a sua participação nos jogos internos colaborativos, com a finalidade de identificar se a organização e execução de jogos realizados a partir da construção colaborativa, propicia a maior participação e engajamento da comunidade discente da escola. A aplicação terá a duração de 30 minutos, e será desenvolvida na própria escola no período regular das aulas de Educação Física e será aplicado pela própria professora-pesquisadora.

Como benefícios da pesquisa você estará ajudando na criação de uma proposta colaborativa de Jogos internos escolares. Em caso de algum problema que você possa ter relacionado com a pesquisa, você terá direito à assistência gratuita que será custeada pelo pesquisador responsável. Se você sofrer qualquer dano decorrente desta pesquisa, sendo ele imediato ou tardio, previsto ou não, você será indenizado.

Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde

Destacar, ainda no convite, que a qualquer momento você poderá recusar a continuar participando da pesquisa sem que isso lhe traga qualquer prejuízo. Garantir que as informações conseguidas através da sua participação não permitirão a identificação da sua pessoa, exceto aos responsáveis pela pesquisa, e que a divulgação das mencionadas informações só será feita entre os profissionais estudiosos do assunto.

Endereço do responsável pela pesquisa:

Nome: Ana Carla Araújo de Lima Oliveira

Instituição: UFC

Endereço: Rua Pici, Fortaleza-Ce, 60020181

Telefones para contato: (85) 988448548 / E-mail: annacarllinha@gmail.com

ATENÇÃO: Se você tiver alguma consideração ou dúvida, sobre a sua participação na pesquisa, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da UFC/PROPEAQ – Rua Coronel Nunes de Melo, 1000 - Rodolfo Teófilo, fone: 3366-8344/46. (Horário: 08:00-12:00 horas de segunda a sexta-feira).

O CEP/UFC/PROPEAQ é a instância da Universidade Federal do Ceará responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos.

O abaixo assinado _____, _____ anos,
RG: _____, declara que é de livre e espontânea vontade que está como participante de uma pesquisa. Eu declaro que li cuidadosamente este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e que, após sua leitura, tive a oportunidade de fazer perguntas sobre o seu conteúdo, como também sobre a pesquisa, e recebi explicações que responderam por completo minhas dúvidas. E declaro, ainda, estar recebendo uma via assinada deste termo.

Fortaleza, ____ / ____ / ____

Nome do participante da pesquisa _____ Data _____
Assinatura _____

Nome do pesquisador _____ Data _____
Assinatura _____

Nome do profissional _____ Data _____
Assinatura _____
que aplicou o TCLE