



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES - IEFES
Produto Educacional do Mestrado Profissional
em Educação Física em Rede Nacional (ProEF/UFC)

JOSÉ WELLERSON DO NASCIMENTO

A GENTE DECIDE E DEPOIS JOGA:

Jogos Interclasses com decisões coletivas e
protagonismo estudantil

FORTALEZA

2026



Apresentação

Caro(a) professor(a) de Educação Física,

Esta cartilha foi elaborada com o objetivo de auxiliar professores na organização dos Jogos Interclasses como um projeto pedagógico, compreendendo o evento esportivo como parte de um processo educativo mais amplo, no qual os estudantes são convidados a participar ativamente das decisões, da organização e da vivência dos jogos. O material reúne orientações práticas, organizadas em formato de passo a passo, para apoiar o planejamento, a execução e a avaliação dos jogos, valorizando a participação e o protagonismo dos estudantes ao longo de todo o processo.

As orientações aqui apresentadas foram construídas a partir de uma experiência vivenciada em uma escola municipal de tempo integral da Rede Municipal de Fortaleza, no contexto de uma pesquisa de mestrado profissional em Educação Física. Nesse percurso, os Jogos Interclasses foram compreendidos como um espaço potente de aprendizagem, diálogo, cooperação e construção coletiva, no qual os estudantes assumiram diferentes funções e responsabilidades para além da quadra de jogo.

Mais do que oferecer um modelo pronto, esta cartilha convida você a adaptar as propostas à realidade da sua escola, considerando tempo, espaço, estudantes e possibilidades. Espera-se que o material contribua para o fortalecimento de práticas pedagógicas mais participativas, em que os estudantes tenham voz, façam escolhas e assumam papéis ativos, reconhecendo-se como sujeitos do processo educativo no cotidiano escolar.



Como usar esta cartilha

Esta cartilha é destinada a professores de Educação Física que desejam organizar os Jogos Interclasses de forma participativa, valorizando as decisões coletivas e o protagonismo estudantil. O material foi pensado para ser utilizado antes, durante e após a realização dos Jogos Interclasses, servindo como apoio ao planejamento, à organização das ações e à avaliação do processo.

A proposta é que o professor utilize a cartilha como um guia prático, consultando os passos de acordo com o momento vivido na escola. Os passos podem ser seguidos na ordem apresentada ou adaptados conforme as necessidades, o tempo disponível, o número de turmas e as condições de infraestrutura da escola.

O mais importante é preservar a lógica do processo: escutar os estudantes, construir decisões coletivas, organizar responsabilidades de forma compartilhada e criar espaços de avaliação e reflexão ao final dos jogos. A cartilha não apresenta um modelo fechado, mas orientações flexíveis, que podem ser ajustadas à realidade de cada contexto escolar.

Como funciona o passo a passo

A cartilha está organizada em seis passos, que acompanham o processo de organização dos Jogos Interclasses desde o momento de escuta dos estudantes até a avaliação final dos jogos. Cada passo apresenta orientações práticas, sugestões de encaminhamento e exemplos que auxiliam o professor a conduzir o processo de forma planejada, participativa e pedagógica, com a participação ativa dos estudantes em diferentes momentos.

Os passos não devem ser entendidos como regras fixas, mas como um caminho orientador, que pode ser seguido integralmente ou ajustado



conforme as necessidades da escola, preservando espaços de escuta, decisão e envolvimento dos estudantes.

Possibilidade de adaptação à realidade da escola

Cada escola possui seus próprios tempos, espaços, recursos e sujeitos. Por isso, as orientações apresentadas nesta cartilha não têm caráter prescritivo. O mais importante é preservar a lógica do processo: escutar os estudantes, garantir espaços reais de decisão, organizar de forma compartilhada e avaliar juntos, compreendendo os estudantes como sujeitos ativos na construção dos Jogos Interclasses, e não apenas como participantes das atividades.

Adaptar não significa descaracterizar a proposta, mas adequá-la à realidade local, mantendo o compromisso com a participação e com a construção coletiva dos Jogos Interclasses, favorecendo que os estudantes assumam responsabilidades, façam escolhas e se reconheçam como protagonistas do processo.

PASSO 1 – ANTES DE JOGAR, A GENTE ESCUTA

Escuta e diagnóstico

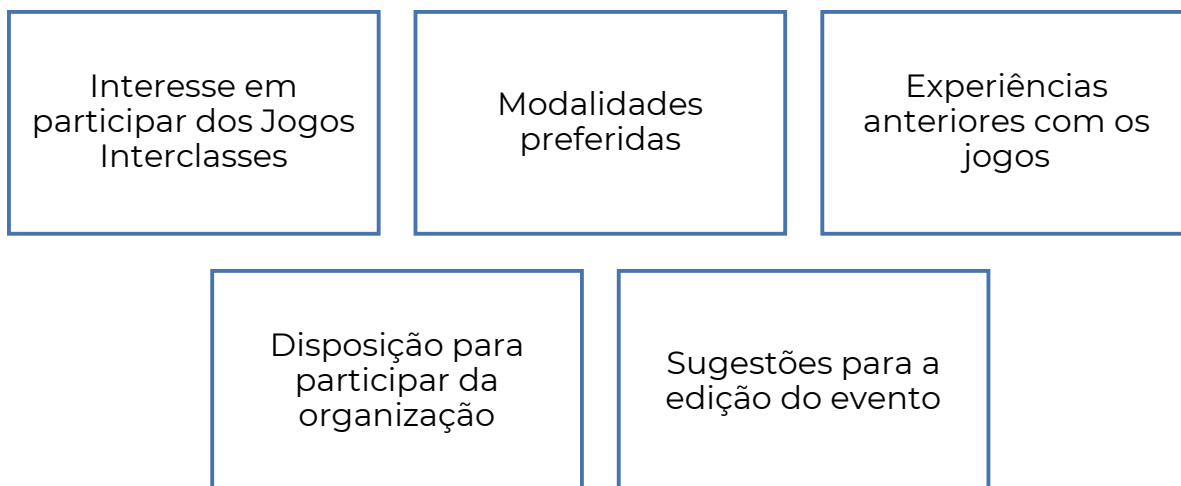
O primeiro passo para organizar os Jogos Interclasses com decisões coletivas é escutar os estudantes antes de qualquer definição. A escuta inicial permite conhecer interesses, expectativas, experiências anteriores e sugestões, além de sinalizar que os estudantes farão parte das decisões ao longo do processo.

Escutar não é apenas perguntar, mas considerar o que é dito como elemento central para o planejamento dos jogos.



Questionário diagnóstico

Uma das formas de iniciar esse processo é a aplicação de um questionário diagnóstico, com perguntas objetivas e abertas. Esse instrumento ajuda a levantar informações importantes para o planejamento, como:



Dica do Professor Wellerson:

Utilize perguntas claras e acessíveis e reserve espaço para que os estudantes se expressem livremente. O questionário não deve servir apenas para coletar dados, mas para dar voz aos estudantes desde o início.

Rodas de conversa

Após o questionário, as rodas de conversa permitem aprofundar as respostas e ampliar o diálogo. Nesse momento, os estudantes podem explicar suas escolhas, debater ideias e ouvir os colegas.

As rodas favorecem:



A escuta coletiva

O respeito às
diferentes opiniões

A construção de
acordos

A participação ativa
dos estudantes

Dica do Professor Wellerson:

O papel do professor é mediar, garantir que todos tenham espaço de fala e que as decisões comecem a ser construídas de forma coletiva.

Levantamento de interesses e sugestões

A partir do questionário e das rodas de conversa, organize um levantamento de interesses e sugestões dos estudantes. Esse material servirá como base para os próximos passos, especialmente para a definição das modalidades, dos formatos dos jogos e das formas de participação.

Para organizar e aproveitar melhor tudo o que foi escutado no questionário e nas rodas de conversa, é importante sistematizar as falas e sugestões dos estudantes. O quadro a seguir reúne os principais pontos levantados, ajudando a registrar ideias, identificar sugestões recorrentes, valorizar propostas viáveis e reconhecer a participação



ativa dos estudantes. Essa síntese servirá como base para as próximas etapas do planejamento dos Jogos Interclasses.

Registre as principais ideias

Identifique sugestões recorrentes

Valorize propostas viáveis

Reconhecer a participação ativa dos estudantes

Dica do Professor Wellerson:

Escutar os estudantes não significa aceitar todas as propostas, mas dialogar, justificar escolhas e construir decisões junto com eles.

PASSO 2 – DECIDIR JUNTO FAZ PARTE DO JOGO

Decisões coletivas

Depois da escuta inicial, é hora de transformar o que foi ouvido em decisões. Este passo marca a transição entre ouvir e agir. Aqui, os estudantes deixam de ser apenas consultados e passam a participar ativamente das escolhas que vão orientar os Jogos Interclasses.

Decidir junto não significa ausência de critérios, mas construção coletiva, com diálogo, negociação e mediação do professor.



Modalidades

A definição das modalidades deve partir dos interesses levantados no questionário diagnóstico e das contribuições dos estudantes nos momentos de escuta e diálogo coletivo, considerando também as condições e possibilidades da escola. Esse processo favorece a construção de escolhas mais conscientes e compartilhadas, fortalecendo o protagonismo estudantil e o sentimento de pertencimento ao evento. A partir dessas discussões, algumas orientações podem auxiliar na tomada de decisão:

Considere modalidades coletivas, em duplas e individuais, ampliando as possibilidades de participação dos estudantes.

Avalie os espaços disponíveis na escola (quadra, pátio, salas de aula e biblioteca), buscando adequar cada modalidade às condições reais de realização.

Valorize propostas que ampliem a participação e favoreçam a inclusão, respeitando as diferentes habilidades, interesses e experiências dos estudantes.

Explique com clareza quando alguma sugestão não for viável, apresentando os motivos e dialogando sobre alternativas possíveis.

Dica prática do Professor Wellerson:

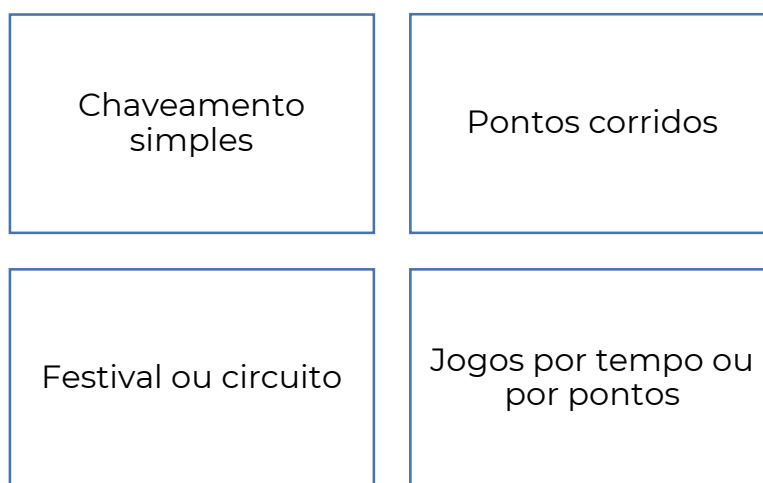
Sempre que possível, apresente mais de uma opção e permita que os estudantes participem da escolha, seja por consenso, votação ou acordo coletivo.



Formato dos jogos

Com as modalidades definidas, é preciso decidir como os jogos irão acontecer. Essa etapa ajuda os estudantes a compreender que o formato interfere diretamente na participação e na organização do evento.

Algumas possibilidades de formato:



Dica Professor Wellerson:

Estimule os estudantes a refletirem:

Qual formato permite que mais pessoas participem?

Qual é mais adequado ao tempo disponível?

Regras combinadas

As regras são um dos momentos mais potentes de protagonismo. Em vez de apenas apresentar regras prontas, proponha que elas sejam discutidas e combinadas com os estudantes.

- O que pode ser adaptado?
- O que precisa ser mantido por segurança?
- Quais regras garantem respeito e fair play?



Dica do Professor Wellerson:

Regras combinadas tendem a ser mais respeitadas, pois os estudantes se reconhecem como parte do acordo.

Datas e espaços

A definição de datas, horários e espaços também pode (e deve) envolver os estudantes, considerando os limites do calendário escolar. Esse momento favorece a compreensão sobre organização, logística e responsabilidade coletiva, ao permitir que os estudantes participem da escolha da quantidade de dias, da organização dos horários e da ocupação dos espaços disponíveis para os jogos. Ao compreenderem essas decisões, os estudantes passam a reconhecer os desafios envolvidos na realização do evento e a importância do planejamento prévio. Além disso, esse processo contribui para o desenvolvimento da autonomia, do diálogo e da tomada de decisões coletivas. A participação nessa etapa fortalece o sentimento de pertencimento e o compromisso com o bom andamento dos Jogos Interclasses.

Para que essa participação aconteça de forma organizada e efetiva, algumas ações podem orientar esse momento de planejamento coletivo:

Apresente um calendário possível

Discuta conflitos com outras atividades escolares

Definam horários e locais de realização

Garanta que todos saibam quando e onde jogar

PASSO 3 – ORGANIZAR EM COMISSÕES

Distribuir responsabilidades

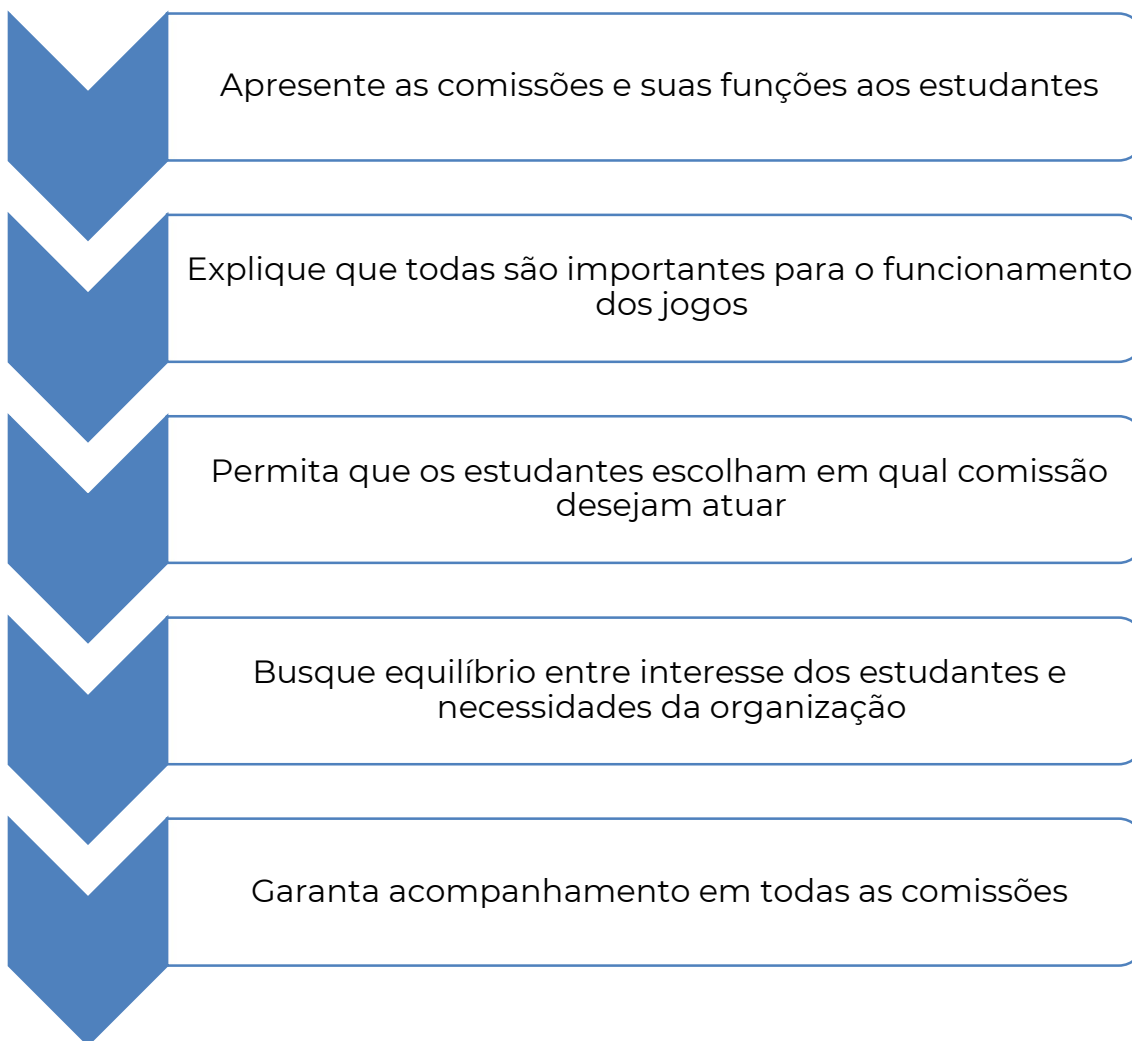
Depois de escutar e decidir junto, é hora de organizar quem faz o quê. As comissões permitem que os estudantes assumam responsabilidades concretas na organização dos Jogos Interclasses, participando para além da quadra de jogo.

Organizar em comissões ajuda a:



Participar de uma comissão também é uma forma de participar, aprender e se envolver.

Como formar as comissões



A partir das orientações apresentadas sobre como formar as comissões, torna-se mais fácil compreender como organizar os grupos responsáveis pelos Jogos Interclasses. Esse processo ajuda a distribuir tarefas, esclarecer responsabilidades e garantir que os estudantes participem de forma ativa e organizada.

A seguir, são apresentadas sugestões de comissões e suas respectivas atribuições, que podem servir como referência para o planejamento do evento e ser adaptadas à realidade de cada escola, de acordo com suas necessidades e possibilidades.



Sugestão de comissões

A Comissão Geral é responsável por acompanhar o andamento geral dos Jogos Interclasses, auxiliando na organização das atividades e na resolução de imprevistos que possam surgir ao longo do evento. Além disso, atua articulando as demais comissões, contribuindo para que as ações ocorram de forma integrada e organizada.

A Comissão de Arbitragem e Regras tem como função estudar e compreender as regras previamente combinadas, colaborando com a organização das partidas e com a condução dos jogos. Sua atuação contribui para o cumprimento dos acordos estabelecidos coletivamente, favorecendo o respeito, a responsabilidade e o fair play durante as disputas.

A Comissão de Comunicação e Divulgação é responsável pela produção de materiais informativos, como cartazes, avisos e chamadas, além da divulgação de horários, locais e resultados dos jogos. Essa comissão fortalece a comunicação entre a organização, os participantes e a comunidade escolar, ampliando o envolvimento e a visibilidade do evento.

A Comissão de Abertura e Encerramento colabora com a organização dos momentos coletivos dos Jogos Interclasses, contribuindo com apresentações, recepção dos participantes e ambientação dos espaços. Também participa do planejamento de falas e ações simbólicas, ajudando a dar identidade e significado aos momentos de abertura e encerramento.

A Comissão de Mídia e Memória é responsável pelo registro dos Jogos Interclasses por meio de fotos, vídeos, relatos e outros materiais. Essa comissão organiza os registros para posterior socialização e contribui para a construção da memória do evento, valorizando as experiências vivenciadas ao longo dos jogos.



As comissões apresentadas nesta cartilha são sugestões construídas a partir de experiências que deram certo no contexto escolar. No entanto, o professor pode propor novas comissões, assim como escutar dos próprios estudantes outras possibilidades de organização, de acordo com os interesses, necessidades e características da escola.

O ingresso dos estudantes nas comissões deve ocorrer de forma facultativa e por livre escolha, respeitando afinidades, interesses e disponibilidade de cada um. Da mesma forma, as atribuições de cada comissão não são fixas e podem ser ajustadas conforme os acordos estabelecidos coletivamente. O mais importante é que as funções sejam construídas de forma dialogada, garantindo que os estudantes compreendam seus papéis e participem ativamente das decisões e da organização dos Jogos Interclasses.

Dica do Professor Wellerson:

É importante dar identidade aos estudantes que integram as comissões, reconhecendo publicamente sua atuação durante os Jogos Interclasses. Uma estratégia simples e eficaz é a confecção de crachás de identificação, com o nome do estudante e a comissão da qual faz parte. Os próprios estudantes podem participar da criação dos crachás, definindo cores e elementos visuais, o que reforça o protagonismo e a identidade coletiva.



PASSO 4 – O JOGO SE CONSTRÓI ANTES

Formação e combinados

Antes do início dos Jogos Interclasses, é fundamental criar momentos de preparação com os estudantes, tanto para quem irá jogar quanto para quem atuará nas comissões. Esses momentos podem acontecer em formato de rodas de conversa, em ambientes que possibilitem o diálogo, a troca de ideias e o esclarecimento de dúvidas. Se possível, conduza pelo menos dois encontros com cada comissão, favorecendo o aprofundamento das discussões e o alinhamento das ações. Esses encontros ajudam a organizar as ações, alinhar expectativas e fortalecer a participação responsável durante o evento.

Construir o jogo antes significa garantir que todos saibam o que fazer, compreendam seus papéis e se sintam parte do processo, a partir de acordos construídos coletivamente.

PASSO 5 – DURANTE OS JOGOS, TODO MUNDO PARTICIPA

Durante a realização dos Jogos Interclasses, é importante garantir que a participação dos estudantes não se restrinja apenas à quadra. Esse é o momento de colocar em prática tudo o que foi escutado, decidido e organizado coletivamente nos passos anteriores, fortalecendo o protagonismo estudantil no cotidiano escolar.

A atuação dos estudantes como atletas, integrantes das comissões, apoiadores da organização ou participantes da torcida faz parte do processo educativo e deve ser valorizada de forma intencional,



reconhecendo o protagonismo dos estudantes nas diferentes formas de participação.

Acompanhamento das comissões

Durante os jogos, as comissões devem estar em funcionamento, assumindo as responsabilidades que foram combinadas previamente. O professor acompanha e orienta as ações, oferecendo apoio quando necessário e ajudando a resolver situações imprevistas.

Esse acompanhamento garante que:

- As funções estejam sendo cumpridas
- Os acordos coletivos sejam respeitados
- Os estudantes se sintam seguros para atuar

Rodízio e valorização das participações

Sempre que possível, promova o rodízio de funções, permitindo que os estudantes conciliem a atuação nas comissões com a participação como atletas, representando suas turmas nos Jogos Interclasses. Esse rodízio não significa mudança constante de papéis, mas uma organização planejada, por meio de um cronograma, para que o estudante possa cumprir suas atribuições nas comissões e, ao mesmo tempo, vivenciar a experiência dos jogos.

Valorize não apenas quem está jogando, mas também quem organiza, comunica, arbitra, registra e apoia o evento. Reconhecer essas diferentes formas de participação contribui para ampliar o envolvimento dos estudantes e fortalecer o caráter coletivo dos Jogos Interclasses.

Clima de respeito e convivência

Durante os jogos, retome com os estudantes a importância do respeito às regras combinadas, aos colegas, às comissões e aos espaços da



escola. Situações de conflito devem ser tratadas como oportunidades de aprendizagem, por meio do diálogo e da reflexão coletiva.

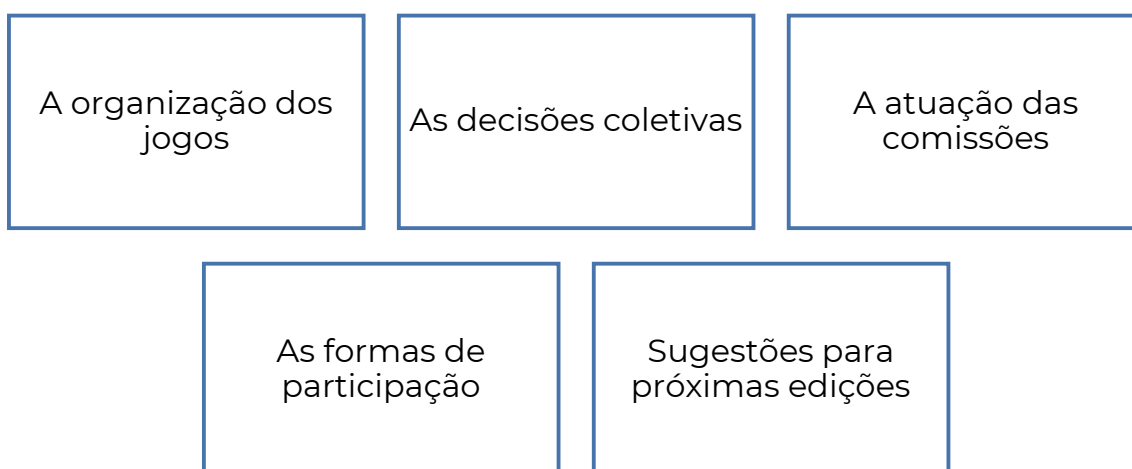
PASSO 6 – DEPOIS DO JOGO, A GENTE AVALIA

Encerrar os Jogos Interclasses não significa apenas finalizar as partidas, mas criar espaços de avaliação e reflexão sobre tudo o que foi vivenciado. Avaliar junto com os estudantes permite compreender o que funcionou bem, o que pode melhorar e quais aprendizagens foram construídas ao longo do processo.

A avaliação é parte fundamental do projeto pedagógico e contribui para consolidar o protagonismo estudantil, ao reconhecer os estudantes como sujeitos capazes de analisar, opinar e propor mudanças.

Questionário avaliativo

Uma das estratégias para realizar essa avaliação é a aplicação de um questionário avaliativo, com perguntas que permitam aos estudantes expressar suas percepções sobre:





Dica Professor Wellerson:

Inclua perguntas abertas para que os estudantes possam relatar experiências, apontar dificuldades e sugerir melhorias.

Rodas de conversa pós-jogos

Além do questionário, as rodas de conversa realizadas após os Jogos Interclasses ampliam o espaço de escuta e aprofundam o processo de avaliação. Nesse momento, os estudantes têm a oportunidade de compartilhar sentimentos, avaliar coletivamente as decisões tomadas e refletir sobre os papéis que desempenharam ao longo do evento.

Essas rodas contribuem para a valorização das experiências vividas, o fortalecimento do diálogo, a construção de aprendizagens coletivas e o planejamento de melhorias para as próximas edições dos jogos.

Devolutiva e continuidade

Após a avaliação, é importante realizar uma devolutiva aos estudantes, apresentando os principais pontos levantados e dialogando sobre possíveis ajustes para as próximas edições dos Jogos Interclasses. Essa devolutiva reforça a ideia de que a escuta gera consequências e que a participação dos estudantes tem impacto real nas decisões. Além disso, esse momento contribui para fortalecer o sentimento de pertencimento, corresponsabilidade e protagonismo estudantil, ao reconhecer publicamente as contribuições dos alunos. A devolutiva também possibilita retomar acordos, esclarecer decisões e projetar coletivamente melhorias, garantindo a continuidade do processo participativo e o aperfeiçoamento dos Jogos Interclasses ao longo do tempo.



MENSAGEM FINAL AOS PROFESSORES

Os Jogos Interclasses fazem parte da memória escolar de muitos estudantes e professores. Quando organizados de forma participativa, eles podem se tornar muito mais do que um evento esportivo, constituindo-se como um espaço de escuta, diálogo, aprendizagem e fortalecimento do protagonismo estudantil.

Esta cartilha foi construída a partir de uma experiência concreta vivenciada no cotidiano escolar e só foi possível graças ao envolvimento, à escuta e à participação ativa dos estudantes, protagonistas centrais de todo o processo, bem como ao apoio e à colaboração dos professores e da comunidade escolar. Ao longo dessa vivência, tornou-se evidente que, quando os estudantes têm espaço para opinar, decidir e assumir responsabilidades, o envolvimento se amplia e o sentido dos Jogos Interclasses se transforma.

Não se trata de apresentar um modelo pronto ou uma forma única de organizar os jogos. Cada escola possui seus próprios desafios, tempos, espaços e possibilidades. Ainda assim, permanece o compromisso comum de garantir que os estudantes tenham voz, participem das decisões e se reconheçam como parte fundamental da construção coletiva dos Jogos Interclasses.

Por fim, fica um agradecimento especial aos meus alunos, que aceitaram o desafio de participar, organizar, dialogar e construir coletivamente os Jogos Interclasses, assumindo diferentes papéis e demonstrando responsabilidade, criatividade e compromisso. Que este material possa inspirar outros professores a ressignificar os Jogos Interclasses em suas escolas, fortalecendo práticas mais colaborativas e valorizando o protagonismo estudantil. Que os jogos sejam, acima de tudo, um processo coletivo, marcado pela escuta, pelo diálogo e pela construção compartilhada.