



UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE TOCANTINÓPOLIS
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

CLAUDIMAR DA ROCHA SILVA

**A UTILIZAÇÃO DO JOGO DE PETECA (BOLA DE GUDE) EM UMA ESCOLA
PÚBLICA ESTADUAL DE TOCANTINÓPOLIS – TO: Uma Intervenção Pedagógica**

TOCANTINÓPOLIS/TO

2019

CLAUDIMAR DA ROCHA SILVA

**A UTILIZAÇÃO DO JOGO DE PETECA (BOLA DE GUDE) EM UMA ESCOLA
PÚBLICA ESTADUAL DE TOCANTINÓPOLIS – TO: Uma Intervenção Pedagógica**

Trabalho de conclusão de curso apresentada à UFT – Universidade Federal do Tocantins – *Campus* Universitário de Tocantinópolis para obtenção do título de Professor Licenciado em Educação Física, sob orientação do Professor Dr. Mayrhon José Abrantes Farias.

TOCANTINÓPOLIS/TO

2019

CLAUDIMAR DA ROCHA SILVA

A UTILIZAÇÃO DO JOGO DE PETECA (BOLA DE GUDE) EM UMA ESCOLA PÚBLICA ESTADUAL DE TOCANTINÓPOLIS – TO: Uma Intervenção Pedagógica

Monografia foi avaliada e apresentada à UFT – Universidade Federal do Tocantins – *Campus* Universitário de Tocantinópolis - TO, para obtenção do título de Professor Licenciado em Educação Física e aprovada em sua forma final pelo Orientador e pela Banca Examinadora.

Data de aprovação: 02 / 07 / 2019

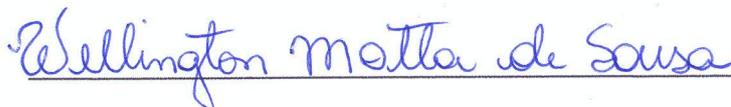
Banca Examinadora



Prof. Dr. Mayrhon José Abrantes Farias, UFT.



Prof. Me. Adriano Lopes de Souza, UFT.



Prof. Esp. Wellington Motta, UFT.

TOCANTINÓPOLIS/TO, 2019

Dedico este trabalho aos meus pais, Claudionor Brito e Maria Osório, por sempre acreditarem no meu potencial, mesmo nos momentos mais difíceis, e por serem minha base. Dedico também a toda família Rocha, pois, sem vocês eu não seria nada.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus que permitiu que tudo isso acontecesse, ao longo da minha vida, e não somente nestes anos como universitário, mas que em todos os momentos é o maior mestre que alguém pode conhecer.

Agradeço a minha família, que por todos os momentos me deu apoio incondicional, família esta a quem sempre direciono todos os meus esforços diários e a razão da busca por esta tão importante titulação.

Agradeço a minha amada namorada Jakeline Chaves por todos os momentos vividos até aqui, pelo seu companheirismo, pela paciência, empatia e amor que tens por mim. Agradeço também toda a sua família, por todo apoio e credibilidade que em mim foi depositada.

Agradeço a família Saraiva, por ter aberto as portas de sua residência e de seu convívio familiar para que eu pudesse permanecer durante todo o período de estadia na cidade, até a conclusão do curso, por todo o tratamento de carinho que a mim foi dado, serei grato a todos, por todo o meu tempo de vida aqui na terra.

Quero agradecer a meu professor orientador Professor Doutor Mayrhon José Abrantes Farias, pelo empenho dedicado ao meu projeto de pesquisa e por cada conselho voltado à vida profissional.

Agradeço à Universidade Federal do Tocantins, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela em que hoje vislumbro um horizonte superior.

Agradeço à Cidade de Tocantinópolis – TO, que acolheu muito bem não somente a mim, como também a todos os meus colegas, que vieram de outros estados para juntos realizamos um sonho.

Agradeço a todos os meus colegas de turma pela parceria formada desde o início do curso até os dias de hoje. Desejo que nossa amizade permaneça por toda nossa trajetória de vida.

Vão aqui também meus agradecimentos a todos aqueles que de forma direta ou indireta contribuíram para que esse sonho pudesse ser realizado, jamais esquecerei de cada pessoa, cada ajuda e cada conselho. Que o senhor Jesus Cristo abençoe a vida de cada um, fortemente.

RESUMO

O ato de brincar é essencial ao ser humano e tem exponencial importância no processo de aprendizagem no ambiente escolar. A presente pesquisa tem como objetivo analisar uma experiência pedagógica do jogo de peteca (bolinha de gude), enquanto brincadeira tradicional, como ferramenta de compreensão de valores e normas sociais, em uma Escola Pública Estadual de Tempo Integral em Tocantinópolis – TO. O trabalho foi desenvolvido com alunos matriculados nas turmas de 6º e 7º ano do Ensino Fundamental. A pesquisa tem caráter qualitativo, na modalidade de pesquisa-ação, tendo como princípios norteadores da pesquisa de campo a análise das competências que permitiram orientar, reproduzir e vivenciar os valores e normas sociais através da peteca dentro do âmbito escolar. Nesse sentido, foi realizada uma pesquisa de campo, utilizando como instrumentos de coleta de informações, a observação participante, a aplicação de desenhos com os alunos, além de uma entrevista com a coordenadora e o orientador pedagógico da escola. A análise dos dados foi realizada a partir do cruzamento entre o olhar da instituição de ensino, a contribuição dos alunos participantes e as impressões do pesquisador, tendo como aporte teórico-metodológico uma revisão de literatura realizada acerca do tema. Com base nos registros de campo, foram geradas categorias analíticas para as devidas problematizações. Considerando esse material empírico obtido, foi percebido que as brincadeiras tradicionais, quando mediadas da forma adequada, podem ser um forte instrumento de mediação de conflitos, além de proporcionar a promoção e (re)significação de valores, bem como normas de condutas no cotidiano escolar.

Palavras-Chave: Jogos e brincadeiras tradicionais. Peteca. Ambiente Escolar. Valores.

ABSTRACT

The act of playing is essential to the human being and has exponential importance in the learning process in the school environment. This research aims to analyze a pedagogical experience of shuttlecock (marbles), as a traditional game, as a tool for understanding values and social norms, in a State Full-time Public School in Tocantinópolis - TO. The work was developed with students enrolled in the 6th and 7th grade classes. The research has qualitative character, in the action research modality, having as guiding principles of the field research the analysis of the competences that allowed orienting, reproducing and experiencing the social values and norms through the shuttlecock within the school context. In this sense, a field research was carried out, using as instruments of information collection, the participant observation, the application of drawings with the students, besides an interview with the coordinator and the pedagogical advisor of the school. Data analysis was performed from the intersection between the look of the educational institution, the contribution of the participating students and the researchers' impressions, having as theoretical and methodological support a literature review on the subject. Based on the field records, analytical categories were generated for the proper problematizations. Considering this empirical material obtained, it was realized that the traditional jokes, when properly mediated, can be a strong instrument of conflict mediation, besides providing the promotion and (re) signification of values, as well as norms of conduct in the school daily life.

Keywords: Traditional games and games. Shuttlecock. School environment. Values

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico 1: Quantidade de artigos por revista.	15
Gráfico 2: Temática de Jogos e Brincadeiras na Educação Física.	15
Figura 1: Espaços físicos da escola.	23
Figura 2: Desenho aluno 1.	38
Figura 3: Desenho aluno 2.	39
Figura 4: Desenho aluno 3.	40
Figura 5: Desenho aluno 4.	41
Figura 6: Desenho aluno 5.	43
Figura 7: Desenho aluno 6.	44
Figura 8: Desenho aluno 7.	45
Figura 9: Desenho aluno 8.	46
Figura 10: Desenho aluno 9.	46
Figura 11: Desenho aluno 10.	47
Figura 12: Desenho aluno 11.	48
Figura 13: Desenho aluno 12.	49
Figura 14: Desenho aluno 13.	51

Sumário

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 Justificativa	11
1.2 Objetivos.....	13
1.2.1 Geral	13
1.2.2 Específicos.....	13
2 REVISÃO DE LITERATURA.....	14
2.1 Jogos e Brincadeiras enquanto elemento contemporâneo	16
2.2 Jogos e brincadeiras tradicionais no âmbito escolar	19
3 METODOLOGIA	21
3.1 Caracterização do Estudo	21
3.2 O Campo e o sujeito de pesquisa	22
3.3 Instrumentos metodológicos	23
3.4 Procedimentos	24
3.5 Análise dos dados.....	25
3.6 Cuidados éticos	25
3.6.1 Riscos de pesquisa	25
3.6.2. Benefícios de pesquisa	26
4 INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA A PARTIR DO JOGO DE PETECA (BOLA DE GUDE)	27
4.1 Identificando a problemática	28
4.2 Processo de sensibilização coletiva	29
4.3 Culminância do projeto de intervenção	31
5 RESULTADOS E DISCUSSÕES	33
5.1 O ponto de vista institucional	33
5.2 O olhar dos alunos	37

5.3 As impressões do pesquisador: os impactos do projeto no cotidiano da escola	51
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53
REFERÊNCIAS	55
ANEXOS	57
ANEXO A - Arte do I Campeonato de Peteca	58
APÊNDICES	59
APÊNDICE A - Carta de Anuência	59
APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido UFT (2019)	60
APÊNDICE C - Termo De Assentimento Do Menor	62

1 INTRODUÇÃO

O ato de brincar é essencial ao ser humano e tem exponencial importância no processo de aprendizagem no ambiente escolar. Para Kishimoto (2011), o ato de brincar no sentido de linguagem do povo envolve as diferenças e diversidades, refletindo assim nos hábitos e práticas do cotidiano, e ressalta que o brincar se tornou um dos temas mais importantes da atualidade, logo uma simples ação lúdica proporcionada pela brincadeira pode facilmente se envolver no campo da ciência.

Desse modo, a relação entre brincar e aprender torna o cenário prazeroso e ao mesmo tempo enriquecedor para a manifestação da inventividade da criança. Por meio da participação em jogos e brincadeiras tradicionais na escola, por exemplo, o aluno interage com seus pares, compartilha traços culturais da comunidade em que se situa, bem como valores e condutas que podem contribuir para suas vidas sociais.

Dentre os jogos tradicionais que compõem o acervo da cultura corporal brasileira, destacamos a peteca (bola de gude), que segundo Carvalho (1990), apesar de sua enorme difusão e vigência, tanto no Brasil, como na maioria dos países ocidentais, poucas são as descrições conhecidas do jogo de bolinhas e muito mais raras são as tentativas de interpretação de seu significado cultural específico.

Carvalho (1990) afirma que o jogo de bolinha de gude pode gerar outras modalidades, dessa maneira, esse jogo tem características e regras que variam de região para região, embora sejam poucas mudanças. Outro fator que se observa é a predominância de meninos nessa brincadeira; vale ressaltar que a idade predominante varia entre oito e quatorze anos, pelo fato da complexidade de regras. Destarte, as crianças muito jovens podem sentir dificuldades para desenvolvê-lo.

No jogo de peteca é possível ver que existe uma relação mais íntima com os meninos, de forma que eles depositam uma carga de valor afetivo nas bolinhas, ficam fascinados e adaptados ao manuseio, e esse grande interesse, muitas vezes, é visto como vício.

A partir de uma revisão bibliográfica realizada em artigos publicados em oito revistas de abordagem multitemática na área da educação física (indexadas na base de dados da CAPES), nos períodos de dez anos (2007-2017), identificou-se uma baixa quantidade de produções relacionadas a especificidade de brincadeiras tradicionais - como a peteca - na escola. E durante uma investigação de caráter exploratório, em uma escola pública de tempo integral

em Tocantinópolis – TO, percebeu-se um alto fluxo da brincadeira em diversos tempos e espaços, implicando, inclusive, em conflitos com as normativas institucionais.

Com base nos delineamentos apresentados, chegou-se aos problemas de pesquisa a seguir: Qual a relevância educativa do jogo de peteca, enquanto brincadeira tradicional e ferramenta de compreensão de valores e normas sociais, em uma escola pública de tempo integral no município de Tocantinópolis - TO? Qual a compreensão das crianças e da instituição acerca do jogo de peteca na escola? É possível, afinal, experimentarem as várias formas de jogar a peteca, ressaltando valores de respeito às regras, promovendo cooperação e integração?

1.1 Justificativa

Na conjuntura de um mundo globalizado, em que as tecnologias digitais detêm grande visibilidade e acesso, percebe-se uma tendência da perda de espaço dos jogos e brincadeiras tradicionais. Nesse contexto, a possibilidade de abordar esse conteúdo como alternativa pedagógica na escola mostrou-se relevante, tendo em vista que, ao (re) conhecer o acervo das práticas corporais locais, a criança também se reconhece e dispõe de novos horizontes de aprendizagem.

Contudo, a presente pesquisa mostrou-se necessária, devido ao uso do jogo popular tradicional de peteca (bola de gude) no momento da aula e em outros horários inoportunos. Assim, durante os momentos de observação do estágio supervisionado no ensino fundamental, a Coordenadora pedagógica afirmou que os alunos gostavam muito de praticar o jogo, porém, que não sabiam o momento certo de jogar, que havia muitos momentos de violência entre os mesmos por causa do jogo; e que, dentre estes, era possível destacar o preconceito, o *bullying* e a discriminação de gênero.

Finalmente, relatou, também, que está vinha sendo um problema recorrente nos momentos em que os alunos praticavam as brincadeiras no pátio e até no momento das aulas, desta forma, causando interferência dentro da sala de aula.

Tendo em vista os relatos acima citados, partiu-se para uma observação mais minuciosa das crianças durante a prática do jogo, ou seja, quem jogava, suas reações, onde e como jogavam. Foi possível observar, de fato, cada situação que foi relatada anteriormente por parte da gestão, quanto ao comportamento dos alunos no momento do jogo.

Partindo daí, nasceu o interesse em relação à pesquisa sobre esse jogo tradicional, utilizado como ferramenta de compreensão dos alunos, acerca dos valores e normas sociais dentro do ambiente escolar, percebendo-se que esses valores podiam ser compartilhados pelos

próprios para fora dela. A ideia era fazer com que os jogos e brincadeiras tradicionais, dentro do contexto escolar, fossem utilizados como parte do processo de aprendizagem disciplinar dos indivíduos.

Durante os primeiros dias de observação, verificou-se uma resistência da escola em relação ao uso do jogo tradicional e cultural como atividade livre, uma vez que esta prática está associada a condições de informalidade e espontaneidade contrárias às atividades julgadas importantes.

Além disso, percebeu-se dentro das salas de aula que uma parte dos professores ali presentes tiveram vários problemas com os alunos por causa das petecas (bolas de gude), pois os mesmos, durante o intervalo ou momento de recreação, discutiam dentro da sala dos professores os problemas e discussões que ocorriam durante o jogo.

Segundo relatavam, a brincadeira acabava culminando em atos de violência entre educandos e em diversos momentos estes tiveram de ser encaminhados para a diretoria, e ali o orientador ou o coordenador pedagógico recolhia todas as petecas e os repreendia, disciplinarmente.

Desta maneira, foi proposta a disseminação das práticas corporais tradicionais em sua relevância sócio-histórica, considerando-as também como ferramentas de disseminação da cultura local, capazes de proporcionar às crianças subsídios para reflexões e intervenções por meio deste conteúdo.

Acredita-se, destarte, que os jogos e brincadeiras tradicionais possam contribuir diretamente no processo de desenvolvimento integral das crianças, uma vez que, tais conteúdos podem servir como um grande facilitador para o processo de ensino-aprendizagem, já que fazem parte da cultura em que elas estão inseridas.

Além disso, urgia uma intervenção real, que pudesse tornar a brincadeira prazerosa e divertida para os alunos, além de instrutiva e disciplinadora, para que a situação finalmente deixasse de ser um problema para eles mesmos e para toda a equipe pedagógica.

1.2 Objetivos

1.2.1 Geral

Compreender as implicações de uma intervenção do jogo de peteca (bola de gude), enquanto brincadeira tradicional, como ferramenta de difusão de valores e normas sociais, na Escola Estadual XV de novembro em Tocantinópolis – TO.

1.2.2 Específicos

- a) Analisar e problematizar o ponto de vista institucional acerca do jogo de peteca na escola;
- b) Identificar e discutir as compreensões dos alunos acerca do jogo de peteca antes e depois da intervenção ocorrida na escola;

2 REVISÃO DE LITERATURA

Estabelecida uma visão preliminar sobre o “lúdico e o brinquedo”, o “brincar e o jogar” e sobre a necessidade de intervenção pedagógica no referido ambiente escolar, passa-se, agora, a focar, de maneira mais específica, a teoria dos autores que mais têm contribuído para a compreensão do papel do jogo, do brinquedo/brincar no desenvolvimento da criança no âmbito escolar.

Para realização do diálogo nesta revisão de literatura, foi realizada uma pesquisa de revisão sistemática, em conjunto com um grupo de pesquisa, de forma que se buscou em oito revistas multitemáticas, do campo da educação física, em um período de dez anos (2007 – 2017), artigos relacionados a jogo, brinquedo, brincadeiras, lúdico e ludicidade.

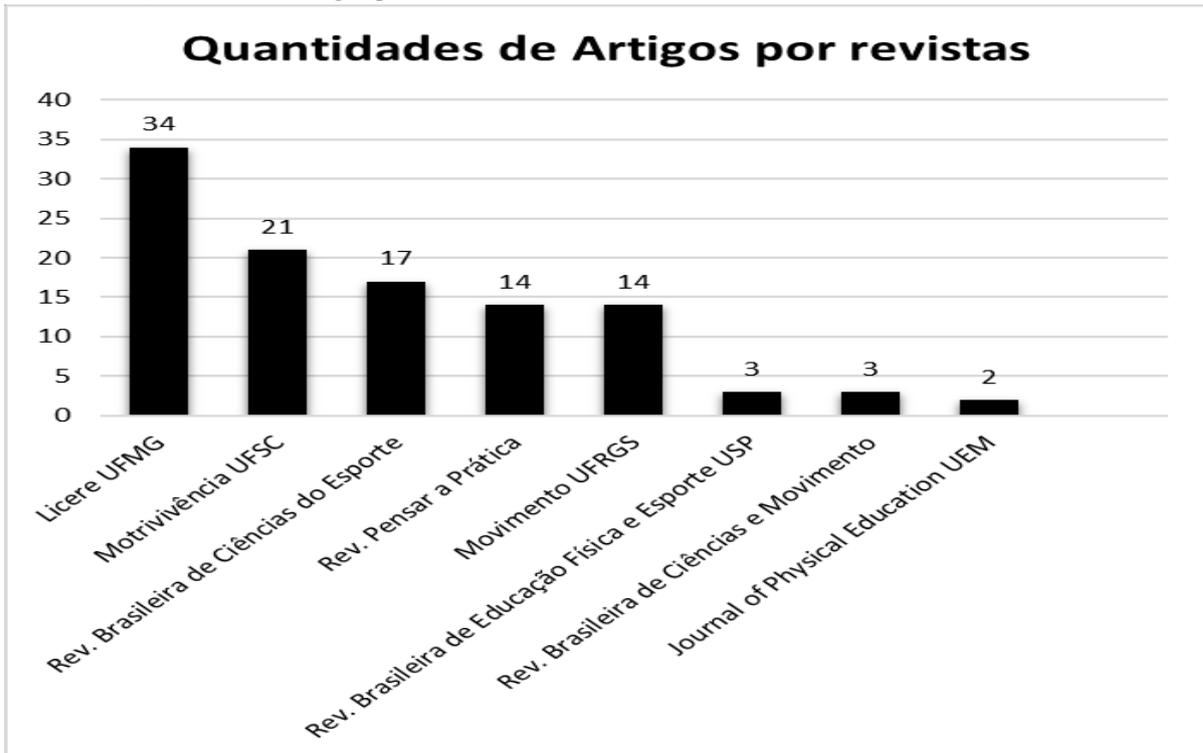
A partir desse método, foram encontrados 108 artigos relacionados aos temas propostos, sendo estes, divididos em doze categorias distintas. Dentre estas categorias, uma trata de jogos e brincadeiras populares, onde foram encontrados apenas 10 artigos.

Em contraposição a este dado, foram encontrados vinte e quatro artigos que tratam dos jogos eletrônicos, e mais vinte e três artigos que trazem os jogos e brincadeiras como prática pedagógica.

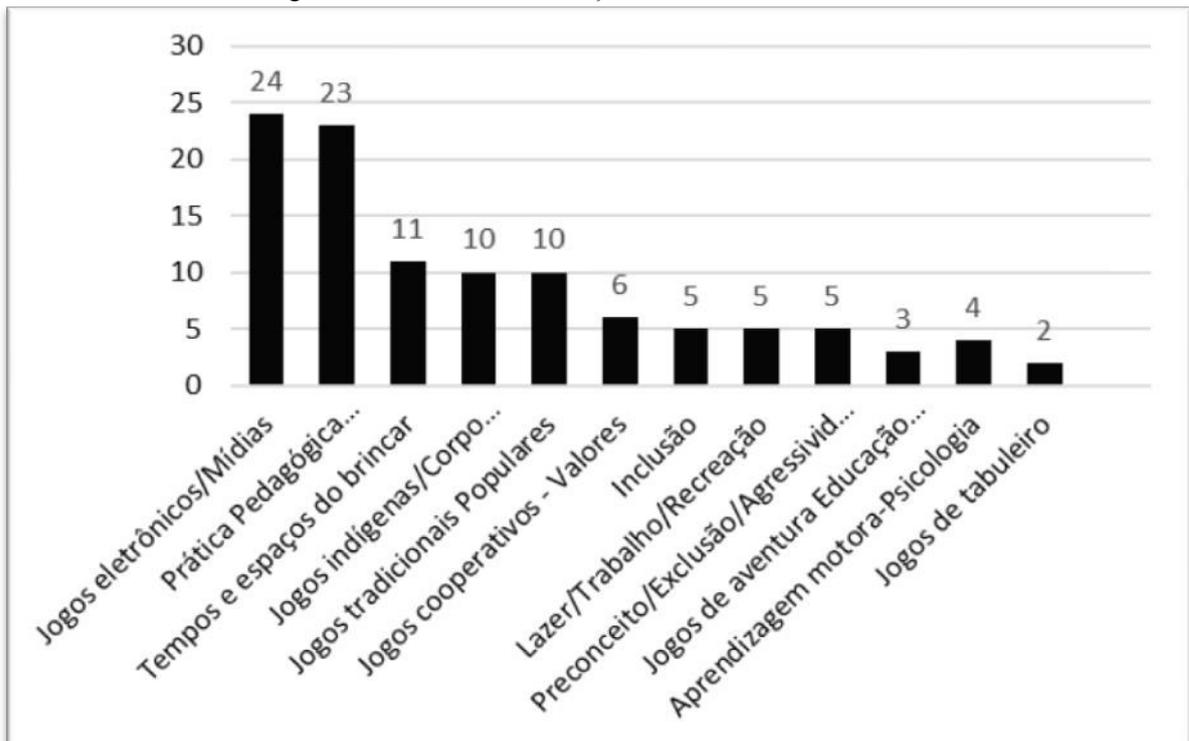
Contudo, não foi possível encontrar nenhum artigo que tratasse do jogo tradicional da peteca (bola de gude) dentro dessa revisão, logo, se fez necessário utilizar outras literaturas, para além desta pesquisa, de forma a subsidiar as análises da construção teórica do objeto de estudo.

Na verdade, de forma geral, a questão da peteca parece ser, de fato, algo pioneiro, o que se desenvolveu na referida escola; já que poucas pesquisas sobre esse jogo foram encontradas; o que significa que existe uma lacuna, no que se refere a essa importante prática popular; e mesmo o que foi encontrado, não possui a extensão que o Projeto de intervenção supracitado tomou.

Logo abaixo seguem os gráficos das revistas multitemáticas, que atuam no campo da educação física, com a quantidade de artigos, encontrada em cada uma delas, dentro do período estipulado dos últimos dez anos e as categorias em que foram divididos esses artigos encontrados.

Gráfico 1: Quantidade de artigos por revista.

Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

Gráfico 2: Temática de Jogos e Brincadeiras na Educação Física.

Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

Como exposto nos gráficos acima, dentre as doze categorias encontradas, apenas uma trata do tema proposto como objeto de estudo, de modo que nessa categoria foram encontrados dez artigos, os quais se referem ao tema “jogos e brincadeiras tradicionais”.

Estes, por sua vez, foram utilizados como fonte para subsidiar a construção teórica do estudo em questão. E além desses artigos, oriundos da revisão, serão utilizadas outras literaturas, com o intuito de realizar um diálogo com os autores.

2.1 Jogos e Brincadeiras enquanto elemento contemporâneo

Desde o princípio da humanidade, o ser humano tem se relacionado com seus semelhantes e com a natureza, criando diferentes formas de expressão, dentre elas, as relações sociais, pelo trabalho, pela alimentação, pela diversão, etc. (LAVEGA BURGUÉS, *et. al.*, 2011).

Essas relações sofrem influências, relativas ao momento da história da humanidade, em que uma determinada sociedade está inserida. Nos dias atuais, pode-se dizer que, uma das maiores influências vista na sociedade, está refletida nos avanços tecnológicos.

Nesse sentido, Marin *et. al.*, (2012) considera que os avanços do mundo globalizado provocam inúmeras mudanças sociais. Por sua vez, as mudanças tecnológicas e culturais vivenciadas nas sociedades tendem a estimular o abandono dos costumes antigos e a substituir práticas do passado por novos comportamentos. Nesse processo, é possível padecer-se de alguma perda da identidade. Daí a importância do resgate de algumas práticas.

As mudanças oriundas do tempo têm sua influência sobre as práticas corporais, a globalização e a busca pela produtividade. Segundo Lavega Burgués *et. al.*, (2011), o esporte tem um papel de prática corporal soberana, possuindo um grande destaque na dimensão relacionada à cultura corporal na sociedade atual.

Pode-se observar esse domínio do esporte também dentro da escola. Franchi (2013) o considera como conteúdo predominante no âmbito escolar, dentro das aulas de Educação Física e ressalta o poder mercadológico e midiático como um propulsor para o avanço das práticas desportivas.

Contudo, os jogos e brincadeiras tradicionais estão perdendo espaço, sendo substituídos por brincadeiras da modernidade, que tem como “carro chefe” jogos atrelados a um processo de alta lucratividade, sendo o maior exemplo disso os jogos eletrônicos (MARIN, *et. al.*, 2012).

Levando-se em consideração o processo de dominação cultural globalizado, vivido nos dias atuais, percebe-se que as manifestações culturais antecessoras a este processo estão perdendo sua significância no meio em que se vive atualmente; o que é muito negativo para a cultura popular e identificação social.

Ter uma visão sobre os jogos e brincadeiras tradicionais como algo ultrapassado e substituível pelas práticas corporais prevalentes, atualmente, é algo negativo e limitado, mas, infelizmente, é o que está acontecendo, na prática. Daí a já mencionada necessidade de resgate de tais práticas tradicionais.

Segundo Silva e Ribas (2015), o jogo tradicional é a base da cultura de um povo. Nestes jogos estão atreladas todas as formas de organização, significados, expressões e valores culturais de uma determinada sociedade. Desse modo, os jogos tradicionais têm seu valor histórico, trazendo consigo as práticas corporais e os valores ali inseridos em uma determinada época, assim oportunizando às gerações futuras experimentarem e vivenciarem as manifestações corporais pertencentes aos seus antepassados.

Os autores ainda ressaltam inúmeras formas de expressões humanas que foram construídas ao decorrer dos anos. Tais expressões criadas foram redimensionadas, de formas diferentes, pelos mais diferentes povos, cada uma com suas particularidades, significâncias e valores inseridos em suas práticas corporais.

Com base nisso, é possível observar o jogo como uma prática corporal que faz parte desse contexto histórico, estando presente na vida da humanidade e que não pode ser de forma alguma esquecida, pois se trata da perpetuação da História da humanidade.

Diante do exposto, percebe-se que os jogos tradicionais perdem cada vez mais sua essência e seus significados, diante dos processos de urbanização e industrialização da sociedade moderna. Mas, antes de falar sobre jogos tradicionais e as possibilidades de seu uso no âmbito escolar, é necessário realizar uma breve introdução sobre a questão do jogo em si e suas características.

Para balizar a sua conceituação, além dos artigos da revisão sistemática realizada, levou-se em consideração a obra "*Homo ludens*", do historiador e linguista holandês Johan Huizinga, um grande estudioso, conhecido por seus trabalhos na área da história cultural.

Huizinga (1990) aborda o jogo humano decorrente da cultura, um fenômeno social, considerando essa forma de jogo como a mais elevada. O autor tem uma visão de que o jogo é uma ação voluntária que necessita que o jogador saia da vida real para um espaço lúdico e imaginário.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um fim em si mesmo acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 1990, p. 33).

Para o autor, o jogo não é uma invenção do homem, mas antecede a cultura, que pressupõe a existência da sociedade humana. Destaca também que o jogo se transforma em tradição, por meio da repetição, e é transmitido de geração a geração, preservando a sua essência. Daí a sua importância cultural.

Agora, já sabendo a definição de jogo e suas principais características, faz-se necessário aprofundar-se nas práticas populares. Assim, entende-se que os jogos tradicionais são aqueles pertencentes à história de um povo ou etnia e que são desenvolvidos e preservados pelo processo de comunicação oral, sendo praticados por uma comunidade, durante um determinado período, sendo passados de geração em geração (LAVEGA BURGUEÉS, *et. al.*, 2011).

Em busca de definir o jogo tradicional/popular Marin, *et. al.*, (2012) usa os estudos do francês Pierre Parlebas para caracterizar aspectos fundamentais dos jogos tradicionais, que afirma sobre essas práticas populares ou o jogo tradicional:

1) está ligado à tradição de uma determinada cultura, tem relação com tempo livre, religião, colheitas (zona rural), estação do ano, espaços urbanos, típicos de um determinado grupo social;

2) é regido por um corpo de regras flexíveis que admitem muitas variantes, em função dos interesses dos participantes;

3) mantém-se à margem dos processos sócio- econômicos, mesmo o jogo sofrendo influência desses processos, não depende diretamente deles para acontecer e se perpetuar;

4) suas práticas não precisam de instâncias oficiais.

Como já sabemos, os jogos tradicionais trazem consigo valores e significações, que podem ser reconfiguradas de acordo com o ambiente onde estão inseridos.

Segundo Lavega Burgués, *et. al.*, (2011), o sistema de regras está fundamentado em sua matriz, mas fica a cargo da cultura local a transmissão dos significados e redimensionamento de determinada regra. Marin, *et. al.*, (2012) ressalta que o jogo tradicional, com seu sistema de regras, tem sua construção dada pelos grupos sociais que o praticam, de acordo com seus interesses e por fatores que vão além do social, perpassam as questões geográficas e os hábitos de vida que ali estão em conformidade.

Tendo base nisso, pode-se afirmar que as mudanças no jogo dependeram de fatores relacionados ao modo de vida de cada povo e que os jogos tradicionais têm relação direta com a cultura local de um determinado povo.

2.2 Jogos e brincadeiras tradicionais no âmbito escolar

Com a surpreendente velocidade em que a tecnologia avança na sociedade contemporânea, os jogos e as brincadeiras tradicionais perderam mais espaço no cotidiano dos jovens e crianças. Diante de tal fato, ainda assim, no ambiente escolar há alguma prática de jogos e brincadeiras tradicionais. É um fato que devido à fase do desenvolvimento da criança, ela possui uma maior disponibilidade nessa fase para o brincar e a brincadeira. Contudo, muitas vezes, acaba se tornando apenas uma "prática pela prática", caso o professor não trabalhe tal conteúdo de forma mais elaborada.

Dentro do âmbito escolar, o valor pedagógico dos jogos da cultura popular se atrela à ideia de que toda criança quando chega à escola é alguém, aliado a um potencial de poder ser, que representa uma comunidade (PIOVANI; PIRES, 2013). De acordo com a obra de Rodrigues (2012), salientando que esta autora vem dialogar com as literaturas da revisão sistemática, ela ressalta que os jogos tradicionais podem proporcionar para a criança seu desenvolvimento integral, visto que, as práticas corporais possibilitam para quem brinca uma grande variedade de movimentos, atuam no desenvolvimento de uma melhor consciência corporal, melhorando a motricidade, a cognição; além de ajudar na socialização.

Tendo em vista as colocações dos autores, pode-se ressaltar também que a criança, ao ingressar no sistema de ensino se (re)conhece como um ser que está fazendo parte de um espaço que não pertence ao universo que ela está acostumada a viver, um novo ambiente a ser explorado a cada dia. Logo, o uso didático-pedagógico de atividades populares pode, de certa forma, auxiliar nessa adaptação.

Olhando a Educação Física pelo viés do multiculturalismo, a inserção dos jogos populares se mostra como um grande propulsor didático pedagógico, já que através deles as crianças captam o saber popular e a cultura, que lhes possibilita descobrir os códigos básicos da sociedade em que vivem (FRANCHI, 2013). Dialogando com a fala de Franchi, Piovani e Pires (2013) ressalta-se que, como conteúdo nas aulas de Educação Física, as brincadeiras tradicionais fazem uma certa comunhão com os saberes que integram o acervo cultural produ-

zido pela humanidade. A Educação Física escolar pode motivar e difundir entre as crianças o uso dessas práticas, fazendo com que elas conheçam a si próprias.

Diante de tais afirmações, não há dúvidas de que a inserção dos jogos tradicionais no âmbito escolar deve ser analisada na área acadêmica, tanto para favorecer o surgimento de novas experiências corporais, contribuindo na formação de normas e valores para as crianças, quanto como práticas pedagógicas de auxílio aos docentes, dentro da sala de aula.

3 METODOLOGIA

3.1 Caracterização do Estudo

A presente pesquisa foi desenvolvida com alunos do ensino fundamental II, especificamente, com turmas de 6º e 7º ano da “Escola Estadual Girassol de tempo integral XV de Novembro”, localizada no município de Tocantinópolis – TO.

Durante as semanas de observação, no momento de uma conversa com a coordenadora pedagógica da escola, notou-se a existência de um grande número de ocorrências negativas que surgiam dos alunos das referidas turmas, devido ao jogo de peteca (bola de gude), realizado pelos alunos da escola.

Após as investigações e acompanhamentos, realizados durante os momentos de estágio na escola, foi possível analisar o livro de ocorrências da mesma. E, logo, percebeu-se ser necessário realizar um projeto de intervenção pedagógica, a fim de desenvolver nos alunos a prática e as noções de valores, normas sociais e conduta, através do jogo em questão.

Após a realização de uma ampla pesquisa bibliográfica preliminar, para embasar teoricamente a intervenção pedagógica, que se realizaria por meio do jogo tradicional e cultural de peteca (bola de gude), optou-se por seguir neste trabalho uma abordagem qualitativa do tipo pesquisa-ação que, segundo Cordeiro, 1999 (apud, Motta-Roth; Hendges 2010 p. 114)

[...] possibilita a participação dos membros da comunidade estudada, ao longo da pesquisa, na análise e interpretação dos dados, de modo que os resultados possam influenciar a comunidade e cause resultados como propostas de soluções para os problemas detectados.

O presente estudo também utilizou como abordagem a investigação qualitativa, que, segundo Bogdan e Biklen (1999), enfatiza a descrição, a teoria fundamentada e o estudo das percepções pessoais. Essa escolha se deu pelo fato de o estudo propor a investigação de um dos espaços de interação entre crianças, no caso a escola, buscando desvelar seus sentidos e significados a partir das práticas corporais.

3.2 O Campo e o sujeito de pesquisa

A Escola Estadual Girassol de Tempo Integral XV de Novembro, está situada à Rua 15 de Novembro nº. 178, na cidade de Tocantinópolis, região geográfica do “Bico do Papagaio”, Norte do Estado do Tocantins. A escola atende em Tempo Integral alunos **do 4º aos 7º anos** do Ensino Fundamental, oriundos de todos os locais da cidade.

Sua história se confunde com a história da cidade, pois carrega consigo a grandeza de ser a primeira escola do município, com mais de 70 anos de educação. A escola está subordinada à Diretoria Regional de Educação, com sede na cidade de Tocantinópolis.

Segundo o Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola (2018, pag. 36 - 37) tem como principal objetivo:

[...] Promover o domínio pleno da leitura e da escrita com aprofundamento das ciências e da tecnologia no contexto histórico das áreas de códigos e linguagens, sociedade e cultura, ciências da natureza e matemática, buscando vigorosa e metodicamente a construção do conhecimento, por intermédio do fazer, refazer; fazendo da ação profissional sempre uma retomada do passado para o presente e o futuro, privilegiando a produção e a construção do conhecimento de forma sistematizada e sistêmica, numa perspectiva criativa e interdisciplinar, com foco na formação humana, ética e social com consciência plena de sustentabilidade.

Assim, fica claro que a escola de tempo integral, busca lugar por excelência de diversidade e experiência inovadora, com o desafio de estabelecer um diálogo ampliado entre escola e comunidade e tem como função primária sistematizar os conhecimentos e ensinar o aluno.

A escola possui um prédio estruturado, com 08 salas de aulas, 09 salas diversas, chamadas de salas multifuncionais, pois serviam para vários segmentos diferentes (Direção, Financeiro, Coordenação Pedagógica e Orientação Educacional, Secretaria, Sala de Reforço, Sala dos Professores, Laboratório de Informática, Biblioteca, Sala de AEE), algumas sem climatização.

A estrutura física conta ainda com espaços como: 01 cantina, 01 depósito de alimentos, 01 refeitório, 02 almoxarifados, 02 banheiros já equipados com estrutura para acessibilidade, 01 quadra poliesportiva coberta, 01 pátio não coberto que atendem às necessidades escolares.

Figura 1: espaços físicos da escola.



Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

A pesquisa foi realizada com 14 alunos da turma do sexto ano, dentre estes, 06 meninas e 08 meninos, e 19 alunos da turma do sétimo ano, que tem esse total composto por, 10 meninas e 09 meninos, totalizando, 33 alunos. Houve também a participação do orientador e da coordenadora pedagógica da escola. Durante a pesquisa, também se contou com contribuições do professor de Educação Física da instituição de ensino, respaldando a organização didático-pedagógica das intervenções.

3.3 Instrumentos metodológicos

Foi realizada uma pesquisa de campo, utilizando-se como instrumentos de coleta de informações a observação participante e a produção de desenhos com os alunos, além de textos produzidos pelos mesmos e entrevistas com o setor pedagógico da instituição; para que fosse possível aprofundar ainda mais a problemática; tendo sido essas entrevistas realizadas

no modelo semiestruturado, tanto com a coordenadora como com o orientador pedagógico da escola, sobre o uso da peteca dentro do ambiente escolar.

Como método para obtenção de maior conhecimento da realidade dos alunos, poder ver e ouvir suas práticas durante os momentos de intervalo e recreação, o estudo teve como instrumento a observação participante que, segundo Marconi e Lakatos (1999, p. 90) “[...] utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Consiste de ver, ouvir e examinar fatos ou fenômenos”.

Ainda como parte integrante dos instrumentos, como já se disse, e para aprofundar os conhecimentos dos alunos quanto ao objetivo com que o estudo foi proposto, realizou-se a aplicação de desenhos com os mesmos, utilizando os temas: “Antes do projeto do campeonato de peteca” e “depois do projeto do campeonato de peteca”.

Através dessas atividades, foi possível ver nos alunos uma forma de linguagem totalmente diferente das mais comuns, expressadas através das ilustrações, principalmente, de forma que eles puderam transmitir como que acontecia o jogo de peteca na escola antes de todo o projeto de intervenção realizado, e também foi possível perceber, como continuou essa prática dentro do ambiente escolar, após seu término. Todo o resultado obtido foi analisado e exposto.

3.4 Procedimentos

As informações foram coletadas em um período de aproximadamente dois meses, nos momentos de intervalos, no recreio, nas aulas de educação física, e durante o processo de implementação da produção didático-pedagógica do projeto de intervenção. A pesquisa se deu em quatro fases:

1ª fase: Foram realizadas as observações do jogo de peteca nos diversos tempos e espaços da escola. Caracterizou-se como uma fase exploratória, realizada na escola em questão, em que foram observadas as vivências dos alunos com a peteca, os locais onde brincavam, como brincavam, suas condutas e os conflitos que surgiam a partir da brincadeira.

2ª fase: Corresponde à estruturação da intervenção, conjuntamente com os alunos e o professor de Educação Física da escola, em que foi realizada uma série de mini palestras com os mesmos, a fim de sensibilizá-los acerca de suas condutas dentro do ambiente escolar. Também nesta fase, realizou-se o congresso técnico para explicação de como seria realizado o I campeonato de peteca da escola.

3ª fase: Foi realizada a culminância do projeto de intervenção, em que foi realizado o I campeonato de peteca com os alunos. Participou desta fase todo o alunado, a cada dia foi realizada a seletiva com cada turma, em que os vencedores partiriam para a grande final. Importante destacar que tanto a gestão escolar quanto a parte do corpo docente fizeram parte das fases do campeonato.

4ª fase: Após a execução do projeto de intervenção, realizaram-se as análises e a problematização das impressões causadas nos alunos, na instituição de ensino e sobre como o pesquisador compreendeu o trabalho realizado. Para tanto, analisaram-se os desenhos, os textos, as entrevistas e buscou-se, também, uma análise mais particular acerca dos impactos do Projeto no cotidiano da escola, do ponto de vista do pesquisador.

3.5 Análise dos dados

A análise possui caráter qualitativo, como já anunciado anteriormente, e realizou-se a partir do diálogo entre a contribuição dos alunos, o olhar da instituição de ensino, e a visão do pesquisador, embasada pela literatura que foi encontrada através da revisão sistemática dentro das revistas supracitadas.

Com base nos registros de campo, geraram-se categorias de análises, além do diálogo com as fontes, sempre que possível; sem se esquecer de que, quando se fala na visão dos alunos, por exemplo, também não se pode deixar de mencionar como isso é visto pela escola, pelos autores e pelo próprio pesquisador; de forma que as visões se complementam e interagem entre si, em todo o trabalho de investigação.

3.6 Cuidados éticos

Em relação aos aspectos éticos, o presente estudo buscou respeitar os preceitos éticos estabelecidos, no que se refere a zelar pela legitimidade das informações e as citações das fontes utilizadas foram realizadas conforme as normas da ABNT, que atualmente estão em vigência no país. Também visou respeitar a vontade dos alunos participantes, deixando livre a escolha da participação dos mesmos durante o processo de pesquisa e realização do projeto de intervenção; ou seja, quem participou o fez voluntariamente. Ademais, omitiram-se seus nomes, bem como os sobrenomes dos coordenadores, a fim de se resguardar sua identidade.

3.6.1 Riscos de pesquisa

Como uma pesquisa-ação, uma vez que se realizou um campeonato, que as petecas (bolas de gude) são pesadas e que os participantes eram todos crianças, percebe-se que a mesma apresentou riscos; quais sejam, principalmente, de que os participantes pudessem se machucar durante o jogo ou que pudesse ocorrer conflitos, tal como já acontecia durante a rotina dos mesmos, no ambiente escolar. No entanto, todos os devidos cuidados e precauções foram adotados e empregados durante a realização da pesquisa, de forma a minimizar esses riscos. Daí a importância das minipalestras e do congresso técnico, a fim de orientá-los, muito antes de que os jogos se iniciassem.

3.6.2. Benefícios de pesquisa

A presente pesquisa tem por benefícios trazer para a escola novas possibilidades de intervenções pedagógicas, através dos conteúdos da disciplina de Educação Física, como jogos e brincadeiras tradicionais, a fim de que os alunos possam, cada vez mais, vivenciar e ter o significado das normas e valores sociais, e que possam utilizá-la, não somente dentro do âmbito escolar, mas também levá-la para toda a sua vida.

4 INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA A PARTIR DO JOGO DE PETECA (BOLA DE GUDE)

Os jogos e brincadeiras tradicionais através da Educação Física escolar, visam resgatar valores histórico-culturais. Acredita-se que a história da humanidade é um processo cultural, em que as experiências de um indivíduo são transmitidas aos outros; e dentre estas experiências, pode-se destacar o jogo tradicional da peteca (bola de gude), que foi o foco deste estudo.

De acordo com Andrade (2013) esse jogo tradicional possui uma origem bastante remota, havendo relatos de sua existência há cerca de 3.000 (três mil) anos atrás, sendo que tais objetos eram encontrados nos túmulos de crianças egípcias dessa época.

Ademais, as petecas (bolas de gude) nem sempre foram de vidro, tal como se vê hoje, mas, de acordo com Andrade (2013), já foram encontradas em vários materiais, mediante à civilização: madeira, pedras, argila, cerâmica e até mármore.

Segundo Carvalho (1990), apesar de sua enorme difusão e vigência, tanto no Brasil como na maioria dos países ocidentais, poucas são as descrições conhecidas do jogo de bolinhas e muito mais raras são as tentativas de interpretação de seu significado cultural específico.

Carvalho (1990) afirma que o jogo de bolinha de gude pode gerar outras modalidades, desse modo, ele tem características e regras que variam de região para região, de país para país, mas em regra esse jogo favorece, de acordo com Andrade (2013, p.2), “[...] as noções de direção, força, raciocínio numérico, percepção espacial e as noções de posição e sentido, bem como as expressões corporais e verbais”. Segundo a autora, a brincadeira também favorece o desenvolvimento cognitivo da criança, na medida em que se socializam, calculam e precisam tomar decisões.

Apesar das diferenças que existem entre as regras de diferentes regiões e países, o presente trabalho optou por algumas normas gerais para a realização do referido campeonato. Essas normas serão descritas oportunamente.

Para melhor compreender como se deu esse trabalho com as crianças, nos subtópicos subsequentes serão apresentadas, de forma mais específica, as fases de realização do projeto de intervenção, desde o princípio até sua culminância.

4.1 Identificando a problemática

O presente trabalho surgiu a partir da disciplina de Estágio Supervisionado II, ministrado no curso de Educação Física desta Universidade, realizado a fim de que os acadêmicos, em seu estágio de observação, conseguissem identificar um problema que afetasse o andamento das atividades escolares, visando uma subseqüente intervenção pedagógica.

Nesse sentido, percebeu-se, durante o diálogo com a coordenadora pedagógica da escola, bem como na própria observação *in loco*, que uma brincadeira tradicional popular de nome “peteca” (bola de gude), desenvolvida pelos alunos de forma inadequada e sem qualquer orientação, havia se tornado motivo de conflitos e diversas ocorrências na escola.

Desse modo, percebeu-se que essa prática tradicional e tão interessante para o alunado, acabava perdendo espaço, pois a coordenação da escola, utilizando como método para amenizar os conflitos, recolhia todo o material utilizado pelas crianças para a prática do jogo, de maneira que confiscava e aplicava as penalidades cabíveis para aqueles que através desta prática criavam esses conflitos.

Tendo em vista estes relatos acima citados, partiu-se para uma observação mais minuciosa das crianças no momento da prática do jogo: quem jogava, suas reações, onde jogavam, como jogavam. Deste modo, foi possível observar, de fato, cada momento que foi relatado anteriormente, quanto ao comportamento dos alunos no momento do jogo; partindo daí o interesse pela pesquisa sobre esse jogo tradicional como ferramenta de compreensão dos alunos quanto aos valores e normas sociais dentro da escola e fora dela. A ideia era fazer com que através dos jogos e brincadeiras tradicionais, dentro do contexto escolar, fossem utilizados como parte do processo de aprendizagem disciplinar dos indivíduos.

Como já se disse, havia muita resistência em relação ao uso da peteca (bola de gude) como atividade livre, até porque sempre as mesmas geravam conflitos; o que incomodava tanto a coordenação quanto o corpo docente.

Diante dessa situação, surgiu a necessidade de intervir pedagogicamente, através do jogo tradicional de peteca, dentro do contexto escolar, na expectativa de agregar valores e normas sociais e morais aos alunos ali inseridos. Assim, eles poderiam aprender questões referentes a regras, respeito ao próximo, noções de tempo e espaço para realização da prática do jogo, que poderiam, posteriormente, ser transmitidas até para fora do âmbito escolar.

4.2 Processo de sensibilização coletiva

Com as observações realizadas, partiu-se para o processo de regência, sendo que no momento de planejamento, foram elaborados todos os métodos e técnicas a serem realizados com os alunos, dentre eles, elaboraram-se critérios que os mesmos deveriam seguir, para que fossem considerados aptos a participarem do projeto.

Assim, no momento do planejamento, foi decidido que seriam realizadas minipalestras, a fim de que os alunos pudessem conhecer sobre todas as normas e valores sociais, tais como, respeito ao próximo, tempo e espaço de brincar, disciplina, cooperação, atenção, etc. Ao final da etapa de palestras realizaram-se, com os alunos, trabalhos em que os mesmos tiveram de estudar e apresentar sobre os assuntos, anteriormente vistos por eles.

Definiu-se que, ao final de todas essas etapas, seria realizado o “I campeonato de peteca” da escola, do qual somente poderiam participar aqueles alunos que durante todas as aulas seguissem os critérios que a eles foram apresentados.

Portanto, para que os alunos pudessem participar do I Campeonato de peteca, deveriam respeitar os seguintes critérios avaliativos:

- I. Ser assíduo nas aulas e programações da escola;
- II. Ter bom comportamento durante as aulas e programações;
- III. Respeitar aos professores, colegas, e demais funcionários da escola;
- IV. Realizar todas as atividades que a eles forem passadas pelos professores de todas as disciplinas;
- V. Não praticar o jogo de peteca em horários importunos;
- VI. Não praticar o jogo de peteca dentro da sala de aula;
- VII. Está inscrito no campeonato de peteca.

Todos estes critérios surgiram durante os momentos de planejamento entre os estagiários do estágio supervisionado com o professor supervisor da disciplina de Educação Física da escola, com a coordenadora e o orientador pedagógico da mesma e com os professores das outras disciplinas, também da instituição escolar.

Na primeira aula de regência, foi repassado aos alunos todo o projeto do campeonato e os critérios que todos deveriam seguir para fins de participação no mesmo. Nas primeiras aulas de minipalestras, o primeiro assunto a ser tratado com os alunos foi respeito, sua definição, exemplos, fatores em que o respeito é o mediador de conflitos.

Nas aulas seguintes, foram abordadas as normas, tanto da escola, como de conduta, que o indivíduo tem perante a sociedade. Utilizaram-se diversos exemplos, dentro do próprio

ambiente escolar, sobre má conduta que os alunos praticavam e nem sequer sabiam o que estavam fazendo. Nesse momento, o alunado manteve a atenção e puderam perceber o quanto suas ações prejudicavam seu processo de aprendizagem.

Ao final das palestras, em diálogo com os alunos, em cada turma, realizou-se a escolha da modalidade a ser disputada no campeonato de peteca. Utilizando do método mais democrático, a votação, eles escolheram qual seria essa modalidade, que foi a do “triângulo”, pois, os mesmos expuseram que é a prática mais comum realizada por eles dentro da escola.

O objetivo de jogo Triângulo é conseguir acertar as petecas para fora dessa forma geométrica desenhada no chão. O jogador que acertar as bolinhas e retirá-las do triângulo ganha as mesmas. O jogo termina quando todas as petecas forem retiradas. A quantidade de petecas a serem colocadas em jogo dependerá do acordo entre os participantes e o arbitro. Se, ao jogar a peteca, ela ficar parada no triângulo, o jogador fica fora da partida. Dessa maneira, sobrarão apenas um jogador: o vencedor. O jogo consiste em atirar a bolinha na linha feita no chão pela ordem manifesta, ou seja, do primeiro ao último.

Após a escolha da modalidade foi dado início, conjuntamente com os alunos, à confecção de cartazes de divulgação da competição, tendo em vista que toda a escola tivesse acesso às informações necessárias para realização da competição.

A participação dos alunos durante o processo de sensibilização foi de grande importância para o desenvolvimento do projeto e o público feminino teve uma participação bem relevante. As meninas foram as que mais mantiveram atenção durante toda as minipalestras e participaram ativamente no desenvolvimento das regras e escolha da modalidade a ser disputada. Além disso, foi o público que seguiu com mais perfeição todos os critérios para a participação do campeonato.

Funcionários da escola também acompanharam todo o processo de construção do projeto, prestando auxílio em diversos momentos, principalmente durante as minipalestras, passando suas experiências sobre momentos de indisciplina dos alunos e sobre como ocorriam os conflitos. Eles foram fundamentais, também, na criação dos critérios de participação dos I campeonato de peteca da escola.

Após a etapa de palestras, foi realizado o congresso técnico, no qual foi esclarecido que o campeonato seria dividido em duas etapas, que seriam realizadas em datas distintas; sendo a primeira etapa de caráter eliminatório, em que seria realizada uma seletiva entre os jogadores de suas respectivas salas. Os classificados da fase eliminatória tiveram a oportunidade de disputar a segunda etapa do campeonato que consistiu nas finais.

4.3 Culminância do projeto de intervenção

Com objetivo principal de proporcionar aos alunos a vivência do jogo de peteca, enquanto brincadeira tradicional, como ferramenta de compreensão de valores e normas sociais, foram realizadas as etapas já mencionadas anteriormente, cada uma de acordo com o cronograma montado. Após a realização das etapas, foi dado início ao I Campeonato de Peteca da Escola XV de Novembro.

Como já se afirmou, o campeonato foi dividido em duas etapas que se realizaram em datas distintas. A primeira etapa realizada nas datas dos dias 05 e 06 de junho de 2018 teve caráter eliminatório, em que através da disputa saudável, foi realizada uma seletiva entre os jogadores de suas respectivas salas, já com as regras que foram criadas entre os alunos e professores.

Os classificados da fase eliminatória participaram da segunda etapa do campeonato, que consistiu nas finais, as quais foram realizadas no dia 08 de junho de 2018, de forma que os jogadores classificados por categorias se enfrentaram, saindo daí os vencedores.

Durante o processo de criação de categorias, nos momentos de planejamento do campeonato e, finalmente, em decisão conjuntamente com os professores da escola e coordenadores pedagógicos, decidiu-se que o jogo seria realizado nas modalidades masculino e feminino dentro de cada categoria.

Em seguida, foi passada a decisão aos alunos e os mesmos aprovaram a ideia. O Campeonato foi disputado em duas categorias, “mirim” com os alunos das turmas de 4º e 5º ano, e categoria “infantil” composta por alunos das turmas do sexto e sétimo ano.

Na data do dia 05 de junho de 2018, realizou-se a primeira fase da competição. Os professores das turmas da categoria “mirim” levaram seus alunos, individualmente, para a seletiva que foi realizado na quadra poliesportiva da escola, uma vez que a mesma já era o ambiente em que os alunos praticavam boa parte das brincadeiras realizadas nos momentos de intervalo.

A ideia era, também, a de não atrapalhar as outras turmas, que estavam tendo outras disciplinas. No dia seguinte, 06 de junho de 2018, realizou-se um processo de seleção com as turmas da categoria “infantil”, tal como fora efetivado com a categoria “mirim”.

Ao final dessa fase, foi realizado um momento de confraternização dentre os participantes, no qual os mesmos puderam saborear um delicioso lanche com frutas, massas e sucos. Foi possível perceber que o sentimento de disputa e competitividade somente existiu durante

o momento de jogo, e que, ao término, todos estavam compartilhando experiências vivenciadas dentro do jogo, o que antes era momento de muito conflito.

Na data do dia 08 de junho de 2018, realizou-se a grande final do I campeonato de peteca da Escola XV de novembro, em que foi mobilizada toda a instituição, estando presente desde o porteiro até a diretoria, para acompanhar o desfecho final do evento.

De forma saudável, assim como aconteceu nas etapas anteriores, gerou-se uma rivalidade entre as salas, pois cada aluno finalista, carregava consigo a representação de sua turma. As disputas foram bem acirradas e dentro das duas modalidades, as torcidas davam total apoio aos seus representantes.

Também os funcionários da escola se mostravam bem entusiasmados com aquela forma de participação dos alunos, pois do início ao fim das disputas foi possível perceber o respeito ao próximo, à hora de jogar, saber perder, saber vencer.

Um fato muito curioso e importante acontecido foi que um aluno que perdeu na final pediu para que, no momento da entrega da premiação, ele realizasse a entrega da medalha de seu oponente que o havia vencido. Foi possível notar o respeito às regras da competição, cooperação entre os alunos e muita disciplina, deixando assim uma espécie de legado para essa instituição.

Após o momento solene da entrega de medalhas, houve uma confraternização entre os alunos e funcionários da escola, conjuntamente com os estagiários idealizadores do Campeonato de peteca; em que todos desfrutaram de um lanche delicioso, e puderam compartilhar toda a experiência. Houve ainda momentos de agradecimento, tanto da instituição para com os estagiários, quanto da parte dos estagiários com a instituição.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

5.1 O ponto de vista institucional

Para analisar o ponto de vista institucional, realizou-se uma série de conversas e entrevistas com o corpo pedagógico da escola, das quais é possível depreender algumas considerações.

Em primeiro lugar, é preciso entender que o desenvolvimento de um projeto nem sempre é uma tarefa simples. Além da própria construção do mesmo, sempre existem dúvidas sobre a sua receptividade na escola e se, de fato, esse projeto pode contribuir de algum modo para a melhoria educacional.

Segundo Brito e Sabariz (2011), muitas vezes, há determinadas situações negativas no contexto educacional, que apenas a adaptação e ajustes nas atividades rotineiras, não conseguem trazer resultados tão satisfatórios, quanto o desenvolvimento de um projeto específico. No caso da escola em questão, coordenadores e professores já haviam realizado todo tipo de intervenção; sem que se conseguisse o resultado desejado.

Para os autores, um projeto educacional enriquece todos os envolvidos, por meio das experiências vivenciadas por todos e tem se mostrado uma atividade com grande poder de instrução. Daí a necessidade de se promover esse Projeto, elaborado conforme a necessidade do contexto escolar daquela instituição.

No caso do presente Projeto, como já se analisou, primeiramente visitou-se a escola-alvo, a pedido do professor da disciplina acadêmica de Estágio Supervisionado II, o qual solicitou a identificação de algum problema que dificultasse o desenvolvimento pedagógico na escola e, diante do fato, que se buscasse a realização de uma intervenção pedagógica que pudesse minimizá-lo.

Nesse sentido, foram realizadas diversas visitas à instituição, além de conversas com a equipe pedagógica. Essas conversas e observações “*in loco*” demonstraram que o jogo de peteca (ou bola de gude), uma brincadeira tradicional da região, havia se tornado um problema, o que gerava muitas desavenças e ocorrências disciplinares para os alunos.

Para Silva e Ribas (2015), os jogos tradicionais são fundamentais, já que ajudam a preservar a identidade de uma Nação, de maneira que as gerações posteriores possam conhecer e mesmo praticar manifestações corporais que faziam parte da cultura dos seus ancestrais.

Ademais, os Jogos Tradicionais são manifestações que sobrevivem ao tempo, graças a sua transmissão oral, principalmente, e eles representam parte da cultura de um povo. Daí sua importância. (LAVEGA, 2006, *apud* SILVA e RIBAS, 2015)

Contudo, segundo a Coordenadora Pedagógica da escola, os alunos da comunidade haviam descoberto recentemente o jogo da peteca e, a partir disso, passaram a levar os pequenos objetos para a escola.

Assim sendo, eles jogavam durante os períodos de intervalo, mas o faziam sem qualquer tipo de orientação, conforme uma lógica que gerava apenas conflitos e muita confusão. Era preciso, portanto, estabelecer regras e criar uma nova lógica de jogo.

Nesse sentido, conforme Parlebas, (2001), *apud* Silva e Ribas (2015) o estabelecimento de regras para o jogo e a orientação ajudam na formação de toda uma lógica interna, que darão origem a um novo comportamento, já que essa lógica interna está intrinsecamente ligada às obrigações que tais regras impõem.

Segundo o Orientador Pedagógico, o jogo acontecia da forma deles, não era coordenado e essa brincadeira acabava trazendo mais conflitos que diversão, principalmente porque quem perdia, muitas vezes, não aceitava a derrota e, daí, “*gerava uma briga*”, afirma.

Como se trata de objetos pequenos, pesados, por serem feitos de vidro, passaram então a surgir casos de crianças feridas no olho ou outras partes do corpo, além de brigas, já que uns escondiam as petecas dos outros. Logo a situação se agravou e havia dias em que se chegava a recolher duas garrafas de 500 ml e um copo grande lotado de petecas.

Diante dessa situação, com a chegada dos estagiários, elaborou-se um Projeto de intervenção pedagógica, a ser realizado por eles, mas de comum acordo com a escola; de forma a se intervir para solucionar a questão; tal como o havia sugerido o Professor da Universidade, supracitado.

Nesse Projeto, através de minipalestras, conversas e, inclusive, um campeonato de peteca (bola de gude), buscou-se a conscientização do alunado, especialmente com o estabelecimento de regras para a participação na brincadeira; regras estas que além da questão disciplinar, visavam melhorar o convívio social dos alunos na instituição, tanto entre si, como com o corpo docente ou com os demais funcionários.

Para a Coordenadora Pedagógica, na Universidade se aprende que problemas surgidos no ambiente escolar podem ser resolvidos ali mesmo, através de planos ou projetos de intervenção. Segundo ela, muitas vezes, a sobrecarga de trabalho e a falta de tempo livre acaba dificultando o desenvolvimento desses projetos. Para ela, ainda, é importante que o próprio aluno participe da resolução do problema.

Da mesma forma, para Soares e Bertoni Pinto (2010), a resolução de situações-problema, geradas no próprio ambiente em que estudam e convivem, permite aos alunos visualizarem atitudes e conhecimentos diferentes do que vivenciam, fazendo-os mobilizarem, também, novas habilidades, que, muitas vezes, desconheciam.

Para a coordenadora, problemas relacionados à violência, a agressividade, como a situação da peteca (bola de gude) havia se tornado, somente se poderia resolver com uma intervenção real, organizada e planejada. Nesse sentido, exigia-se um projeto de intervenção local que permitisse enfrentar a violência, tal como o leciona C. Leitão (2010)

Nesse sentido, a intervenção foi realizada, segundo o descreve a Coordenadora. “[...] vocês foram de sala em sala, realizaram palestras, fizeram congresso técnico, explicaram as regras, e então eles entendem que a coisa que é bem organizada, eles se encaixam, entendeu? O aluno, ele sente a necessidade disso. Agora se você fica atirando para todos os lados, você não vai chegar a lugar nenhum, e o problema vai persistir e não vai ser resolvido”.

Por isso mesmo, conforme a Coordenadora, com base nos resultados satisfatórios que se conseguiu, o projeto passou a fazer parte do Plano Político Pedagógico (PPP) da escola, uma vez que o PPP “[...] estabelece princípios, diretrizes e propostas de ação para melhor organizar, sistematizar e significar as atividades desenvolvidas pela escola.” (CADERNOS PDE, PARANÁ; 2014, p.3); tamanha a importância que o trabalho de intervenção tomou.

De acordo com a Coordenadora, ainda, mesmo depois que o projeto terminou, o que eles aprenderam, em termos de disciplina, não se perdeu. *“Assim que terminou o campeonato, quando eu juntava eles na quadra para qualquer evento, ou quando eu iria substituir algum professor que faltou, eu levava eles para a quadra para deixar eles jogarem e lá eles sozinhos se organizavam em grupos, lá eles mesmos me ensinavam as regras, eles produziam o jogo todo, tal como foi no momento do campeonato. E em nenhum momento gerou-se um conflito se quer. Sempre se comportavam bem”*.

Também para o Orientador, o projeto foi pioneiro, o trabalho organizado e sério, e a forma como foi realizado o jogo de peteca o deixou “espantado”, ou seja, surpreso, porquanto não o conhecesse daquela forma, mas apenas os conflitos e confusões que a brincadeira gerava.

Contudo, ele entende que o que faltou foi a continuidade desse Projeto, por parte dos professores da própria escola. Assim, ele critica o fato de que, embora tenha sido inserido no PPP da escola, a professora de Educação Física poderia tê-lo continuado; mas justifica, dizendo que ela tem muitas outras demandas.

Mesmo assim, reconhece o legado deixado pelo Projeto, na memória dos educandos e também da equipe Pedagógica, de forma geral. Ficou, segundo suas palavras, “*uma lembrança boa, uma euforia*”.

Para ele, finalmente, o jogo funcionou como um método disciplinar, uma vez que os alunos passaram a se respeitar mais, bem como aos funcionários. Nesse sentido, também, de acordo com Santos e Girotti (2013), o jogo ajuda a reeducar o estudante, em sua maneira de agir, uma vez que possui regras de comportamento, que acabam sendo internalizadas pelos mesmos.

Para se ter uma ideia da amplitude que o problema tinha tomado antes do Projeto, e, também, para se analisar o ponto de vista da instituição, basta que se observe o livro de registros de ocorrência da escola, aliando-se as entrevistas feitas com a Coordenadora Pedagógica e o Orientador Pedagógico.

Nesse sentido, apurou-se, por exemplo, entre os meninos, o registro de pelo menos 54 (cinquenta e quatro) ocorrências, relativas à agressividade; 14 (quatorze), ligadas ao *bullying*; e outros 52 (cinquenta e dois) casos de desrespeito às normas da escola; sendo que, segundo a Coordenadora Pedagógica da instituição, a imensa maioria dos casos, havia sido resultado da utilização da peteca (bola de gude), indevidamente. Daí o ponto de vista negativo por parte do corpo docente e equipe pedagógico-disciplinar da escola.

Por outro lado, entre as meninas, verificou-se tão somente 4 (quatro) casos de agressão, 1 (um) de *bullying* e outros 6 (seis) de desrespeito às normas da escola. Mas, segundo a direção da instituição, isso se deve, principalmente, ao fato de que elas não se envolviam no jogo de peteca (bola de gude), de modo que não havia brigas, discussões ou agressividade entre elas por este motivo.

Nesse sentido, importante destacar que a participação das meninas no campeonato e a forma como os próprios meninos se comportaram surpreendeu a equipe pedagógica da escola, uma vez que perceberam que o jogo não tinha apenas aquele lado agressivo, tal qual faziam parecer os alunos envolvidos nas ocorrências; mas era também divertido, agregador e estimulador da competitividade e criatividade.

Ademais, a redução drástica nas ocorrências por este motivo, que a própria coordenadora afirma ter sido praticamente da ordem de 100%, demonstrou à equipe pedagógica que o cerne do problema não era o jogo e que este até poderia ser utilizado para disciplinar e orientar os alunos quanto às normas sociais e o respeito ao próximo; o problema, como o reconheceram após o projeto, tanto a própria Coordenadora, como o Orientador Pedagógico; estava na falta de orientação e de planejamento, no sentido de utilizá-lo como recurso pedagógico.

O que ficou muito claro nas entrevistas com a Coordenadora e com o Orientador é que houve, de fato, uma mudança na visão dessa equipe, que passou a valorizar aquele jogo milenar e tão tradicional e enxergar o potencial do mesmo para o trabalho com as crianças

Nesse sentido, mesmo agora, passado já pelo menos um ano da realização desse importante Projeto, ainda é possível perceber que não foi infrutífera a intervenção e que esta não somente melhorou o cotidiano do alunado e da equipe pedagógica para aquele momento de intervenção, mas também provocou uma mudança de atitude e de visão acerca do jogo, por parte de todos os envolvidos.

Tal é o que se percebe, por exemplo, em conversas com a equipe pedagógica, realizadas nas últimas semanas do mês de maio, cerca de um ano após a implementação do referido Projeto. Nessas conversas, as mesmas se mostram gratas pela ajuda e receptivas ao jogo, que para elas e para toda a escola havia deixado de ser um problema.

5.2 O olhar dos alunos

Finalmente, após esse primeiro ano desde a realização do Projeto, a fim de se verificar, verdadeiramente, o legado deixado por ele, além das entrevistas com a Coordenadora e o Orientador Pedagógico, analisadas supra, também se solicitou aos alunos participantes do mesmo, que relatassem o antes e o depois do aprendizado deixado pelo trabalho de intervenção; tanto na forma escrita, como em desenhos; uma vez que as crianças gostam bastante de se expressarem de forma lúdica, (SANTOS, GIROTTI, 2013).

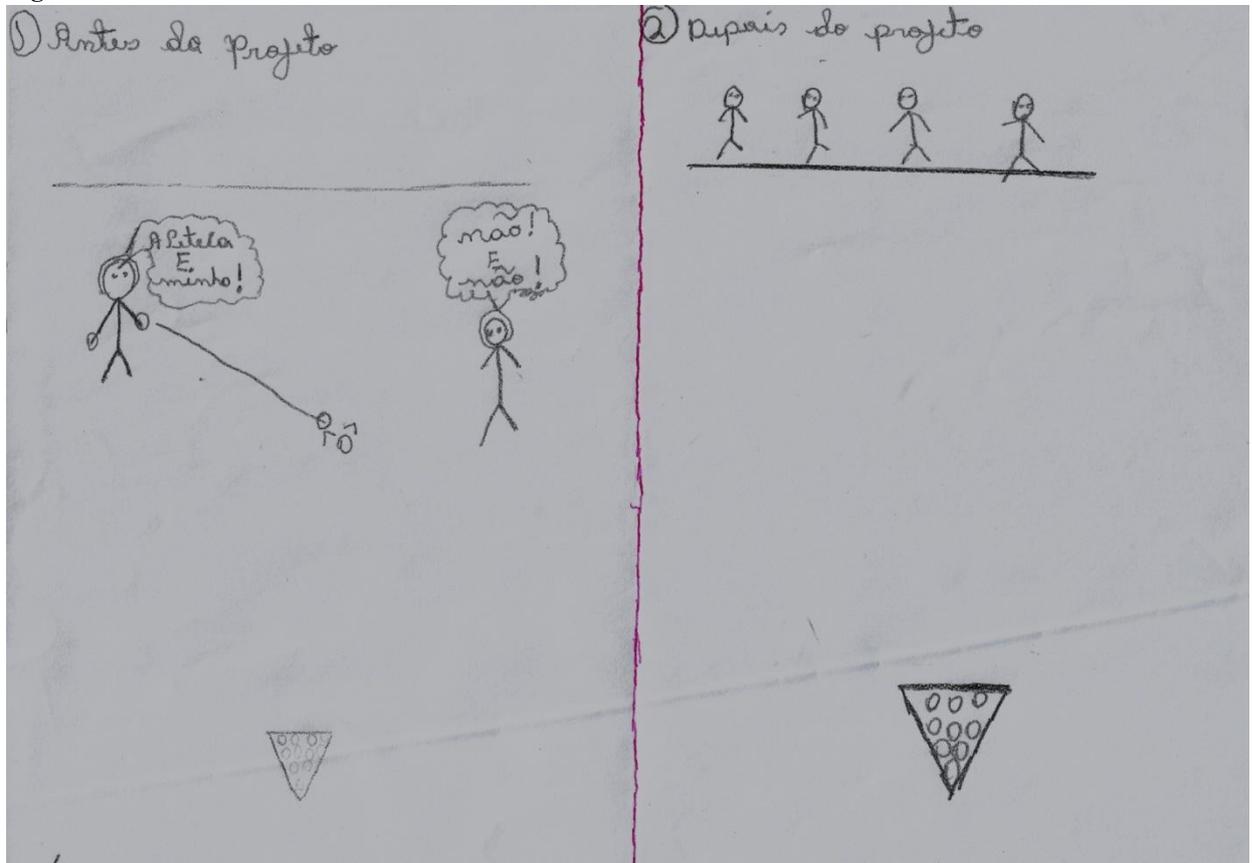
Para Gobbi (2002), os desenhos revelam as visões das crianças acerca do seu convívio sociocultural. O autor afirma que, os desenhos dispõem de uma infinidade de informações que vão além do próprio desenho em si, visto que habitam o imaginário e os intervalos entre o produtor dos sentidos e aquilo que busca ser significado.

Destarte, passa-se a análise desses desenhos, em comparação com os textos desenvolvidos pelos próprios alunos, uma vez que solicitamos que os mesmos expressassem o que esse Projeto representou para eles e também para a escola, como um todo e quais as mudanças de atitudes que eles verificaram na prática. Aqui, serão expostos os desenhos, analisados de acordo com os referidos textos.

Nesse sentido, escolheu-se para análise uma turma de sexto ano e uma do sétimo, ambas do Ensino Fundamental e essa escolha não foi aleatória, mas se deu em função de que estas eram as turmas que mais apresentavam ocorrências e advertências, junto ao corpo pedagógico e as que mais precisavam de uma verdadeira mudança de atitude.

A intenção, portanto, dessa parte final do Projeto, uma espécie de pós-projeto, era justamente verificar o que ficou para eles em forma de aprendizado e qual a real contribuição da intervenção pedagógica que deu origem a este trabalho.

Figura 2: Desenho aluno 1.



Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

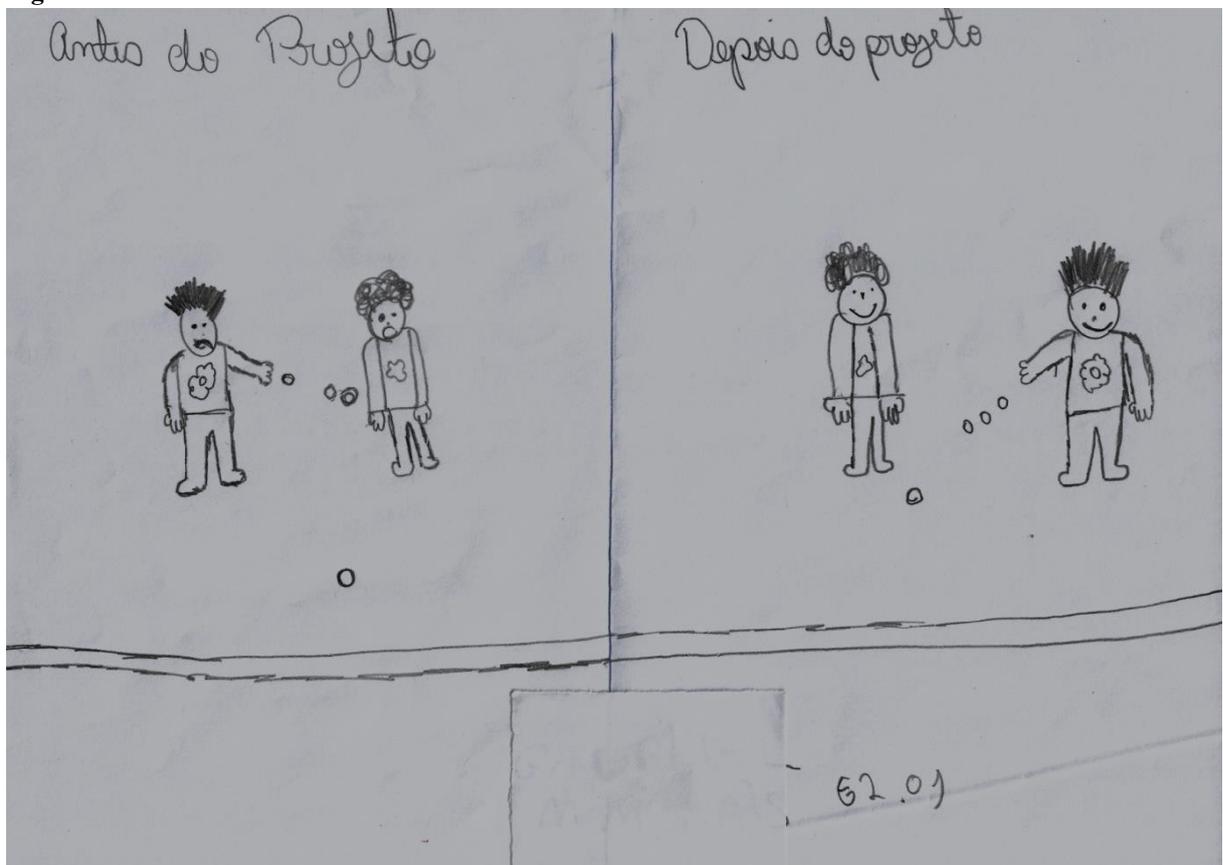
Neste primeiro desenho, do aluno 1, pertencente à sala do sexto ano A o mesmo identifica uma importante mudança de comportamento por parte dos colegas.

Na primeira parte da ilustração, ele mostra os alunos discutindo para saber a quem pertenciam as petecas (bolas de gude), enquanto na segunda, estão todos organizados e em fila, para iniciarem a brincadeira. Ele afirma, ainda, em seu texto, que os alunos jogavam petecas uns nos outros, tal como se verá no desenho seguinte e que tudo mudou, especialmente em relação ao colega, depois da implementação do Projeto.

De fato, segundo a Coordenadora Pedagógica da escola, o Projeto trouxe muitos pontos positivos, já que os alunos pararam de esconder as petecas e entenderam que havia regras no jogo, que ele era muito ordenado e que eles poderiam se organizar para trabalhar em grupo, tal como se vê no desenho acima; ou seja, como se percebe, esta não é apenas uma visão

da Coordenação Pedagógica, mas os próprios alunos reconhecem a existência e a importância de se seguir tais regras.

Figura 3: Desenho aluno 2.



Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

Nos desenhos acima, o aluno 2, do sexto ano A, também identifica que o projeto modificou as atitudes dos estudantes em relação aos colegas.

Assim, na primeira parte do desenho, duas crianças brincam de peteca (bola de gude), mas não é no chão que a “brincadeira” acontece; ao contrário, na ilustração, uma das crianças joga as petecas, que são bolas de gude, ou pequenas bolas de vidro, direto sobre o corpo da outra criança; uma atitude agressiva, violenta e desnecessária, quando a intenção do jogo tradicional é a diversão.

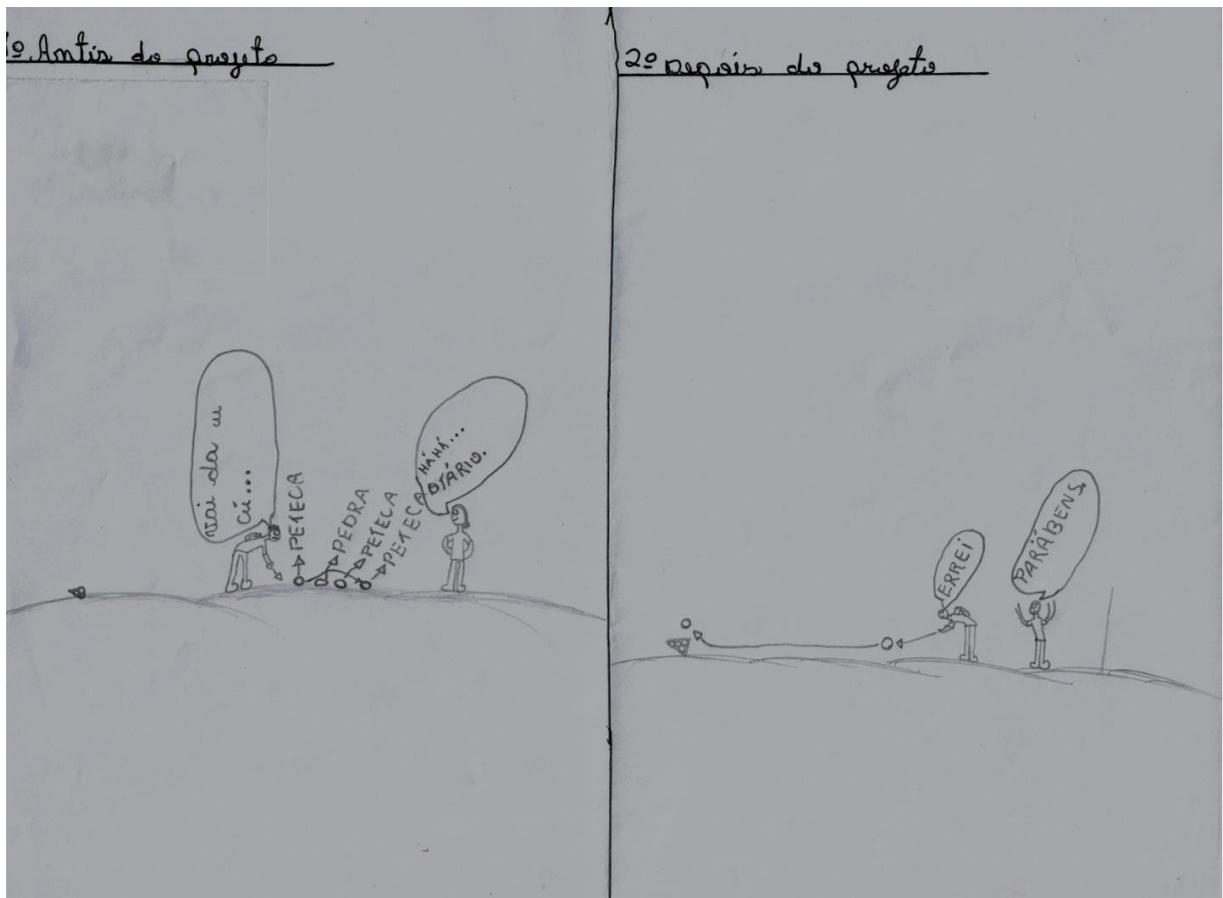
Em seu texto, o aluno afirma que após o desenvolvimento do Projeto, as brigas e confusões que o jogo gerava desapareceram, porque eles começaram a jogar “mais certo”. Afinal, o jogo serve para disciplinar e educar os alunos, porquanto suas regras lhes permitam repensar suas atitudes, (SANTOS, GIROTTI, 2013).

Ora, antes mesmo de o projeto se iniciar e, justamente em função disso, é que houve a necessidade de se desenvolver um trabalho de intervenção; afinal, era identificada muita vio-

lência entre os alunos; inclusive com o uso da própria peteca como espécie de arma e, este foi um dos motivos que levou a escola a proibir a utilização da mesma, mesmo sabendo da importância dos jogos e brincadeiras tradicionais para o desenvolvimento infantil e para a cultura popular; tal como o afirmam Silva e Ribas (2015).

Segundo a Coordenadora, alguns alunos chegavam a ferir o rosto do colega com as petecas, na área da testa e até mesmo do olho; já que alguns chegavam a utilizar um modelo maior e mais pesado de peteca, chamado “cocão”; algo grave, tendo em vista que tal objeto poderia até mesmo cegar alguma daquelas crianças. Daí a razão de se proibir o jogo e se passar a recolher as petecas das crianças que as levavam para a escola. Tudo isso se passava antes do Projeto de intervenção proposto.

Figura 4: Desenho aluno 3.



Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

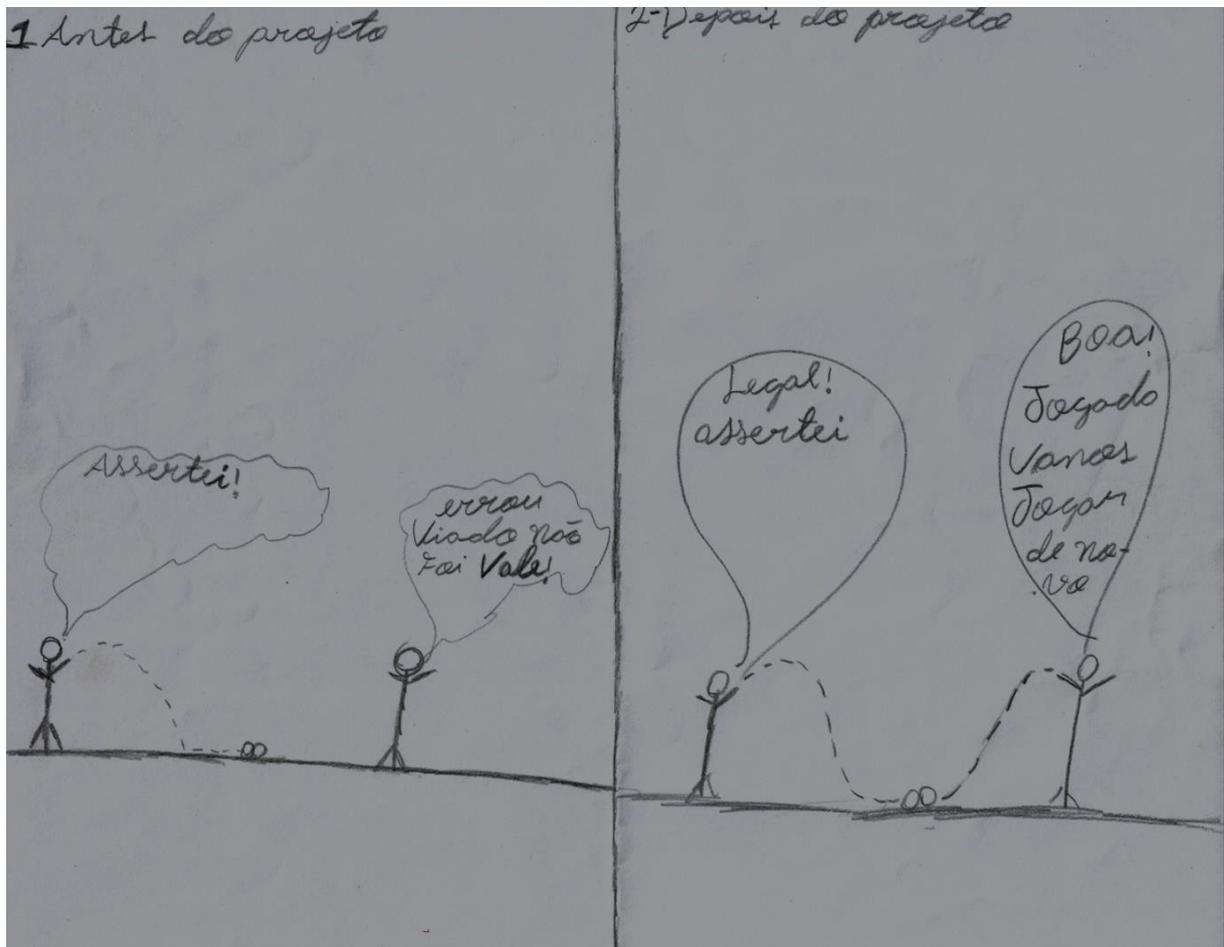
No desenho 3, realizado pelo aluno 3, da mesma turma do sexto ano A, fica claro que antes da realização do Projeto era muito comum que, durante as brincadeiras, os alunos também se agredissem verbalmente, com o uso de palavras de baixo calão.

Segundo o estudante, em seu texto, “as crianças jogavam sem regras e ficavam falando palavrões”, mas durante a realização do projeto o “juiz” os orientava e, por isso, eles deixaram de se comportar dessa maneira.

Após o projeto, porém, segundo o desenho do mesmo aluno, os educandos passaram a se tratar com mais cortesia, o que aprenderam durante a realização do mesmo.

Nesse sentido, é importante lembrar que o jogo é sim fundamental para o desenvolvimento infantil, (SILVA; RIBAS, 2015); mas não sendo desenvolvido pelos próprios alunos, de forma aleatória, sem regras ou respeito pelo oponente. Daí a importância de alguém do corpo pedagógico para orientá-los. Nesse caso, ainda, não se tratava do jogo pelo jogo, mas o mesmo possuía uma importante função instrutiva e pedagógica.

Figura 5: Desenho aluno 4.



Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

Novamente, fica perceptível, com base nos desenhos do aluno 4, ainda do sexto ano A que havia se tornado comum a utilização de palavrões, grosserias e xingamentos.

O próprio aluno relata em seu texto que os palavrões eram uma constante, bem como a violência, mas que, com o Projeto, tudo melhorou. Afirmo, ainda que lhes foi ensinado a “jogar direito”, sem palavrão, nem violência. Também que as medalhas, troféus e petecas que ganharam os estimularam a mudar de comportamento.

De fato, nos primeiros momentos de implementação do Projeto, observou-se que havia tanto entre os alunos, como com relação aos professores, um tratamento bem aquém do adequado para educandos de uma escola de Ensino Fundamental.

Contudo, não se esperou até o momento do campeonato para intervir. Mediante as minipalestras, sobre as quais já se falou, as reuniões pedagógicas com professores e alunos e a criação de critérios positivos, de boas atitudes, que permitiriam sua participação no evento, já se conseguiu visualizar essa mudança de atitude relatada pelos alunos 3 e 4.

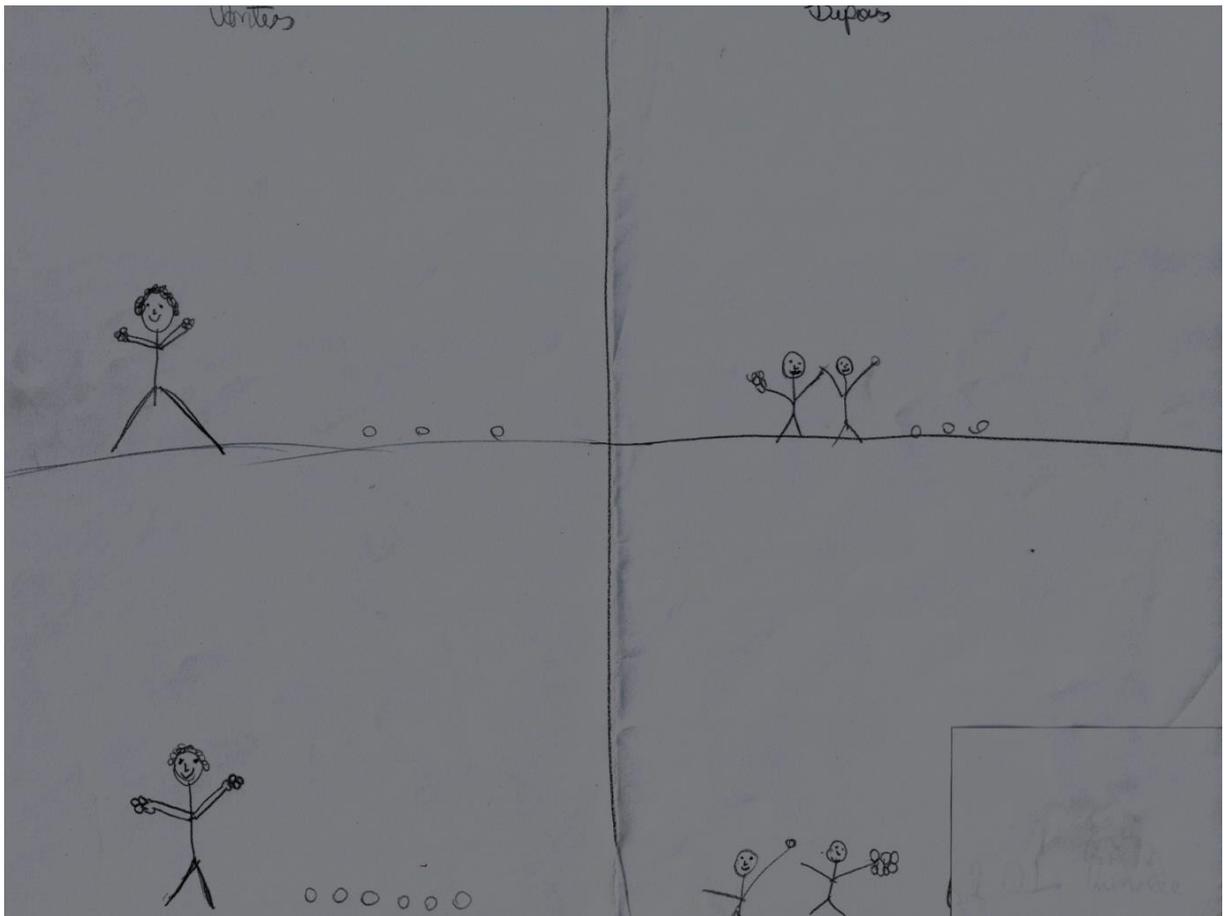
Para o Orientador Pedagógico da escola, o jogo pode sim ser visto como um método disciplinar, especialmente porque as crianças gostam muito de brincar e, assim sendo, é mais fácil discipliná-las de forma lúdica; porquanto elas estejam mais suscetíveis a aceitar essas regras de forma disciplinada e percebem a sua importância para que tudo funcione bem, inclusive de forma mais divertida.

Destarte, para Brougère (1998), *apud*, Silva e Ribas (2012), o brincar, como qualquer outra atividade humana, necessita de aprendizagem e ao apreender as normas de respeito, organização e solidariedade presentes nas brincadeiras fica muito mais fácil transportá-las, também, para outros aspectos da vida social.

Nesse sentido, para o Orientador Pedagógico da Escola, o professor de Educação Física, portanto, possui em suas mãos uma ferramenta muito boa para favorecer a disciplina no ambiente escolar; se souber trabalhar isso de forma adequada.

Também para Faria Junior (1996), *apud* Silva e Ribas (2012), o profissional da Educação Física, ao se utilizar dos jogos populares, tem em mãos, de fato, um grande potencial educativo, não apenas em relação à cultura da comunidade em que vive, mas, em relação aos próprios códigos sociais dessa mesma sociedade.

Figura 6: Desenho aluno 5



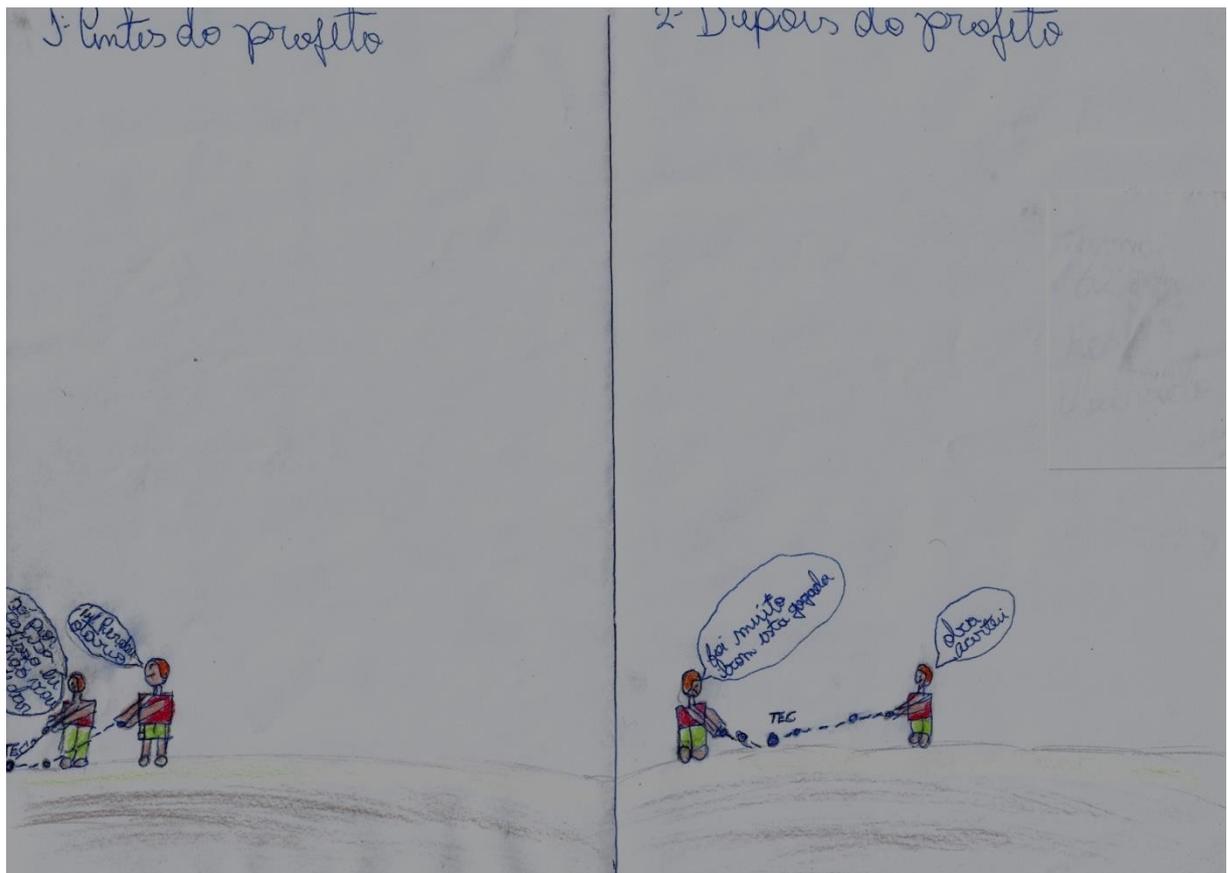
Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

Conforme se observa nos desenhos do aluno 5, também pertencente à sala do sexto ano A outro ponto muito positivo do desenvolvimento do Projeto foi a integração entre os alunos. Antes deste projeto, quem não queria sofrer com a violência física e verbal, acabava jogando sozinho, isolado e mesmo estes ainda podiam se tornar vítimas dos colegas, relata.

Para Soares, Silva e Ribas (2012), os jogos possuem uma importante singularidade, de promover a interação social, permitindo uma melhor comunicação. Do mesmo modo, pensa (KISHIMOTO, 2003). *apud* Piovani e Pires (2013), para quem os jogos tradicionais favorecem a convivência social.

Assim, depois do trabalho de intervenção, os alunos perceberam que a diversão do jogo estava na competição, que somente era possível se cada um deles respeitasse o outro e o tratasse com consideração, estivesse ganhando ou perdendo.

Figura 7: Desenho aluno 6.

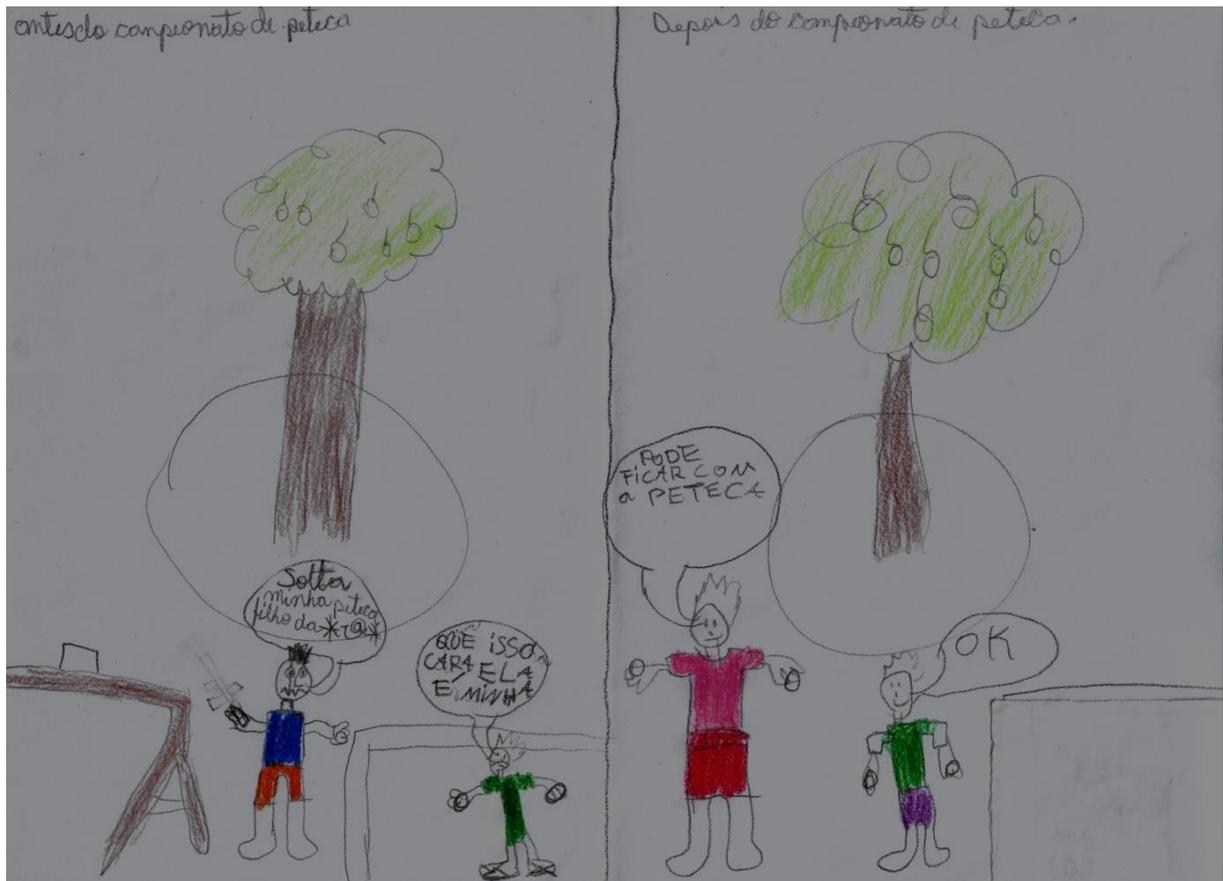


Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

Neste desenho, o aluno 6, do sexto ano A, também demonstra que era comum o tratamento grosseiro entre os alunos. Contudo, também chama a atenção o fato de que esse tratamento acabava, muitas vezes, servindo de desculpa para que mesmo aquele que perdesse a jogada se apropriasse das petecas do colega, atitude desonesta, que, felizmente, desapareceu após a implementação da intervenção pedagógica realizada.

Segundo ele, “depois do projeto os alunos mudaram alguma coisa, tipo pararam de roubar, pararam de xingar.” Esse era um problema sério na escola, de fato. A coordenadora revela que os alunos traziam as petecas para a escola e os outros as pegavam sem o seu consentimento, o que gerava ainda mais conflitos. Para ela, o problema era uma verdadeira bola de neve.

Figura 8: Desenho aluno 7.



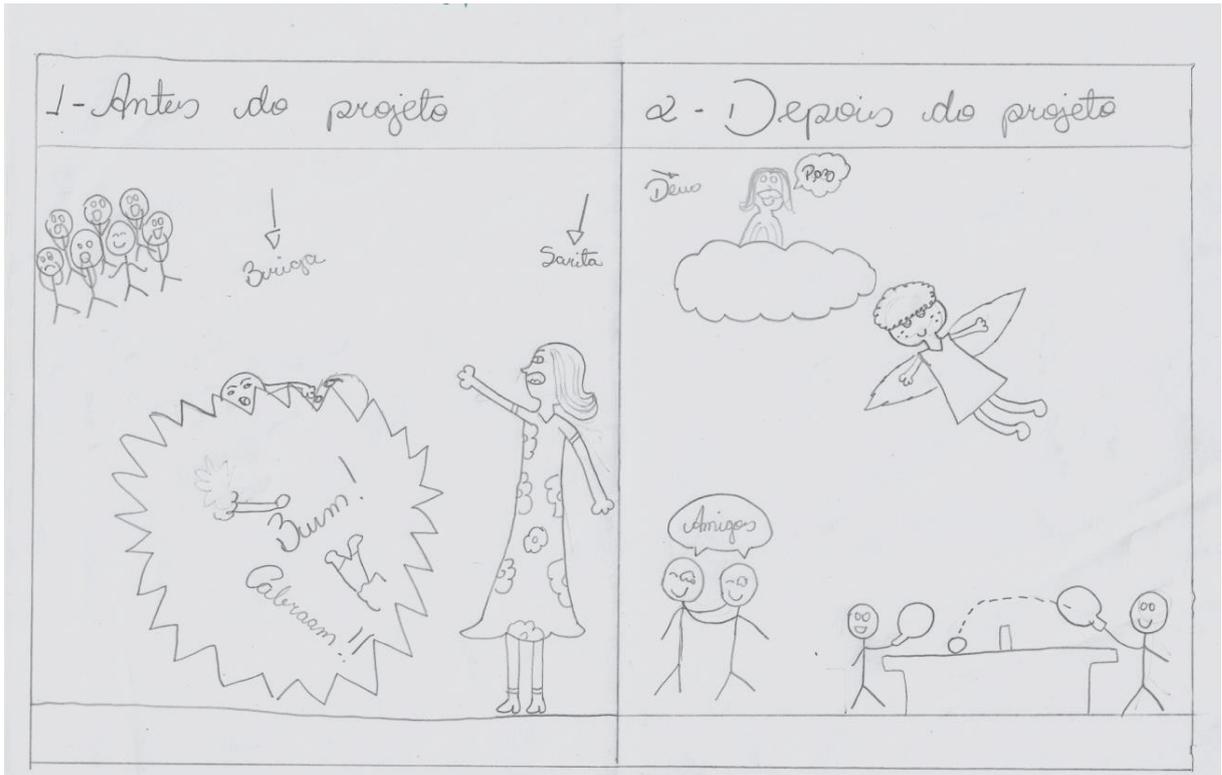
Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

Novamente, neste desenho, do aluno 7, do mesmo sexto ano, mais agressões verbais são relatadas antes da intervenção. Contudo, depois do trabalho, os alunos se mostram não apenas mais corteses, mas, inclusive, mais solidários com o colega, oferecendo-lhe as suas petecas, para que a brincadeira e a diversão pudessem continuar de maneira saudável.

Nos demais desenhos, todos do mesmo sexto ano “A” que não serão todos analisados aqui, devido, justamente, ao fato de que se repete o que se verificou supra, percebe-se que a escola havia chegado ao seu limite. As várias ilustrações trazem frases como “vai carniça”, “espera urubu”, “sai do meio”; dentre outras.

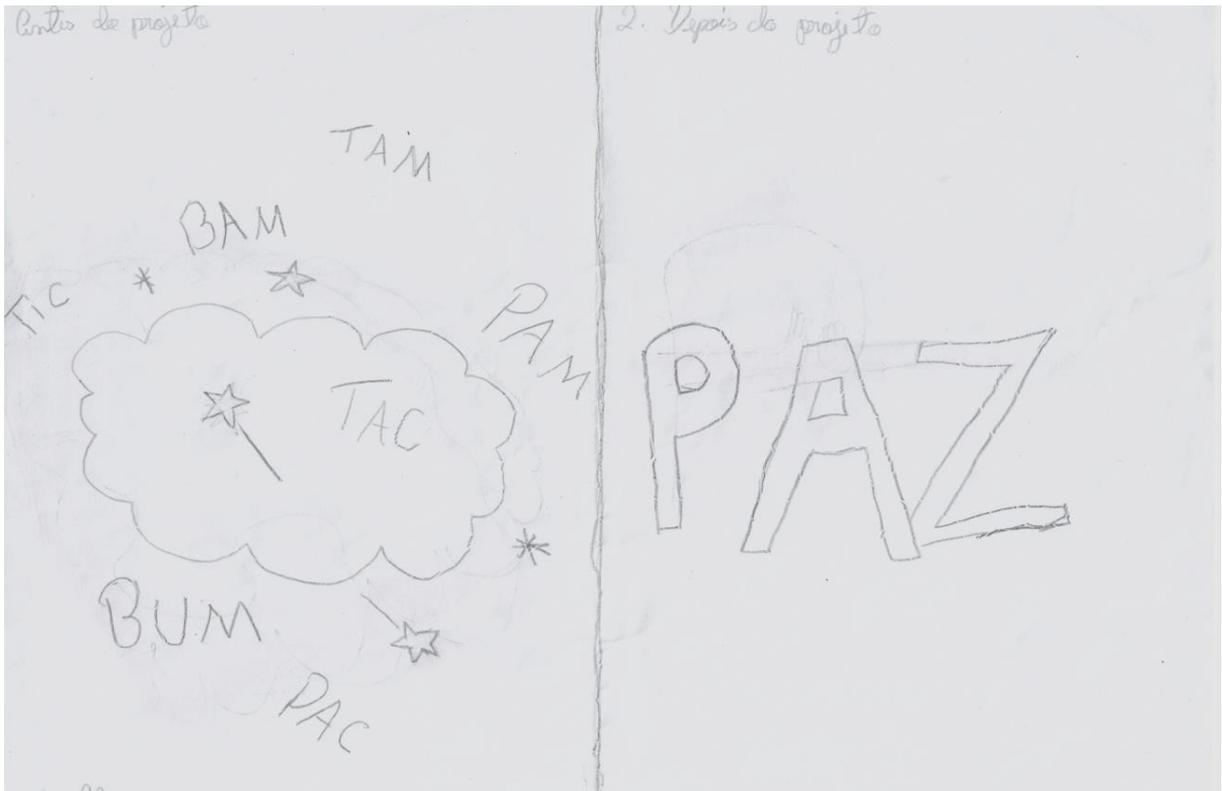
Para o Orientador Pedagógico, finalmente, as petecas não eram trazidas para a escola para realizar o jogo de peteca, muitos nem sabiam as regras. Elas serviam para trocar, para jogar um para o outro e, muitas vezes, isso acabava machucando a eles mesmos e aos demais. Como já se afirmou, o jogo pode ajudar na disciplina dos alunos, quando bem orientado (SANTOS; GIROTTI, 2013), mas não realizado de forma aleatória, sem regras, nem respeito aos outros.

Figura 9: Desenho aluno 8.



Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

Figura 10: Desenho aluno 9.



Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

Nestes desenhos, dos alunos 8 e 9, ambos do sétimo ano, do Ensino Fundamental, notam-se que o clima de violência, agressão, grosseria, que gerava brigas e advertências por parte da coordenação pedagógica, deu origem a um ambiente de paz, com o desenho da palavra “PAZ” em caixa alta, com a bênção de anjos e de Deus, direto de uma nuvem.

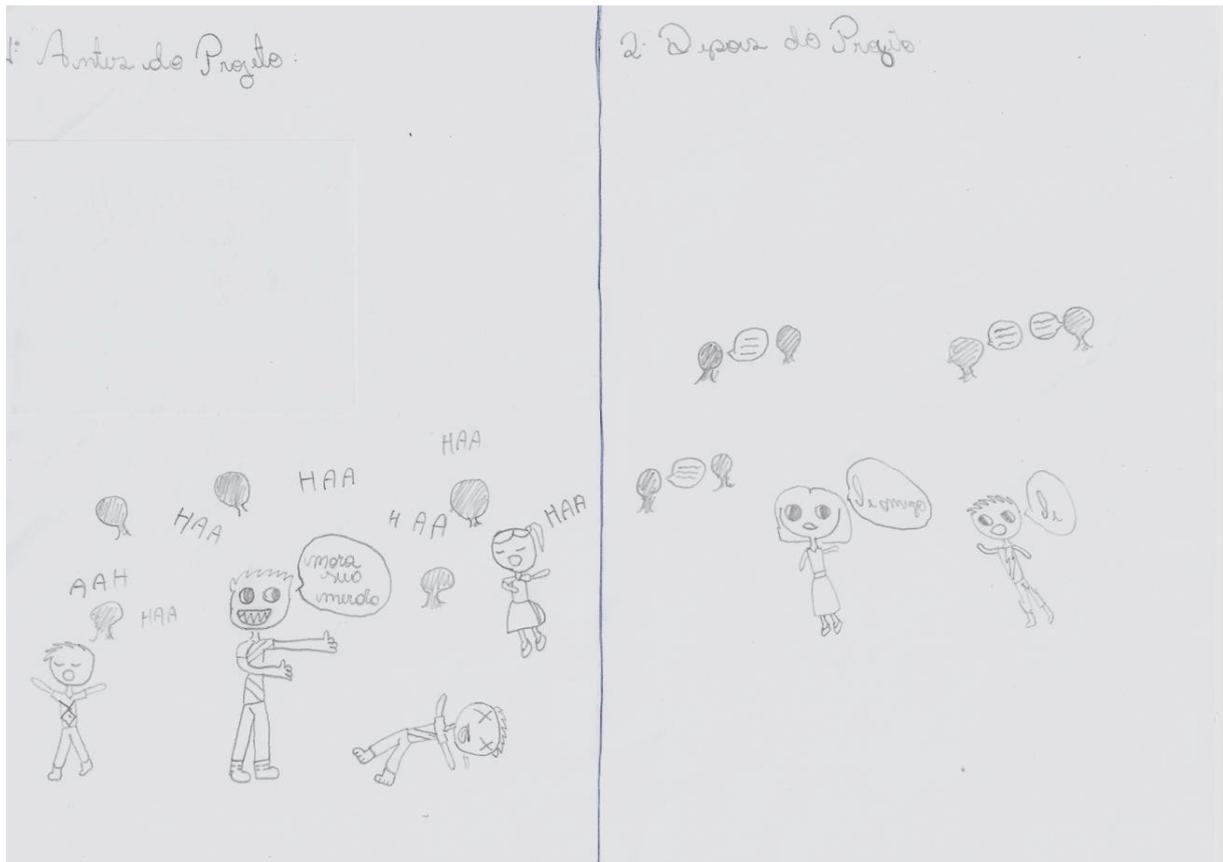
Em seus textos, as alunas relatam que os estudantes “viviam em pé de guerra” e que as ofensas diminuíram até mesmo fora do ambiente do jogo, após a realização do Projeto.

Figura 11: Desenho aluno 10.



Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

Figura 12: Desenho aluno 11.



Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

Neste desenho, do aluno 10, também do sétimo ano, além das agressões físicas e verbais, já mencionadas, que ocorriam entre os alunos, de forma recíproca, também se verifica a existência de algo muito semelhante ao “*bullying*”, uma vez que um dos alunos agride o outro, o qual não tem condições de se defender da agressão, e apenas chora.

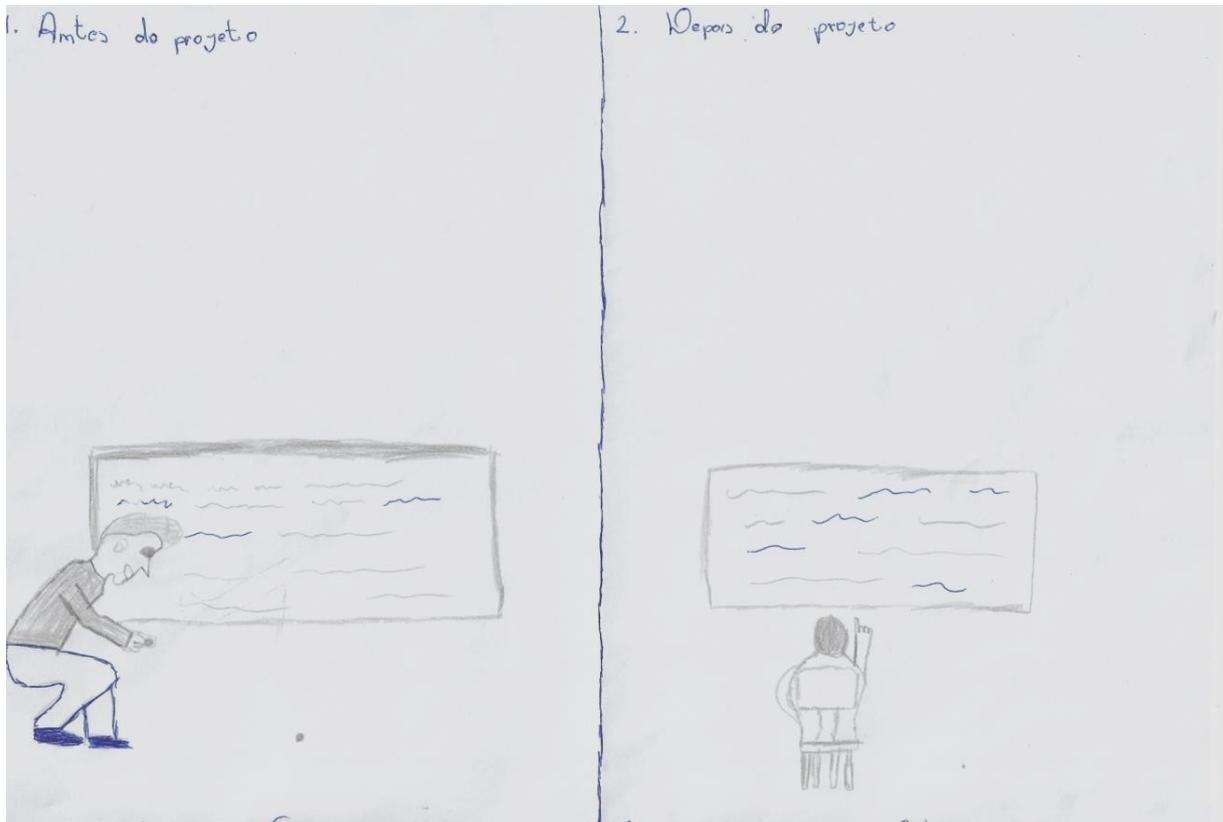
Assim, na primeira parte da ilustração verifica-se uma atitude agressiva e o bullying, com os colegas rindo do que foi agredido, ao invés de ajudá-lo. Na verdade, o bullying era uma constante na escola. Nos próprios desenhos desta turma, considerando que nem todos foram analisados, pelos motivos já expostos acima, vê-se a utilização de apelidos como macaco, carniça, perdedor; dentre outros.

Na segunda parte da ilustração, que identifica o pós-projeto, contudo, os jogadores se cumprimentam e desejam que da próxima vez o outro ganhe; porquanto, como já se disse, a diversão da brincadeira esteja na interação com os colegas.

Quanto ao texto, vê-se que o bullying é reconhecido pela aluna 10, inclusive mediante a utilização desta mesma palavra, em inglês; e segundo relata, era praticado após o jogo. Em seu texto, ela também afirma que a peteca havia se tornado um problema disciplinar sério.

Para ela, é preciso “agradecer a quem fez esse projeto fantástico”. Para o aluno 11, após a implementação do projeto, os alunos ficaram mais atentos, atenciosos e amigos.

Figura 13: Desenho aluno 12.



Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

Neste desenho do aluno 12, da mesma sala, mostra-se como a peteca atrapalhava até mesmo o trabalho do professor em sala de aula; já que o mesmo, ao invés de ministrar seu conteúdo, precisava se abaixar para pegar o pequeno objeto do chão, objeto esse que, segundo relatam os alunos, eram entregues ao orientador pedagógico da escola.

Para o aluno, conforme relata em seu texto, havia muito desrespeito ao próximo, ou seja, ao trabalho do professor.

Na segunda parte da ilustração, que relata a situação após a intervenção pedagógica, o aluno demonstra que o jogo não é para ser trazido de qualquer forma, para a sala de aula, mas, nesse ambiente, o papel de professores e alunos refere-se ao conhecimento. Nada impede, porém, que o professor também se utilize de jogos para promover o ensino (SANTOS; GIROTTI, 2013); mas isso deve ser feito de forma bem planejada e no espaço adequado para tanto.

De acordo Coordenadora Pedagógica da escola, todos os dias algum professor enviava alunos para sua sala, sempre pelo mesmo motivo, a peteca (bola de gude). Ali, elas eram reco-

lhidas, razão pela qual os alunos as escondiam. Ademais, queriam brincar com elas, mesmo durante as aulas, o que vinha atrapalhando muito todo o setor pedagógico da escola.

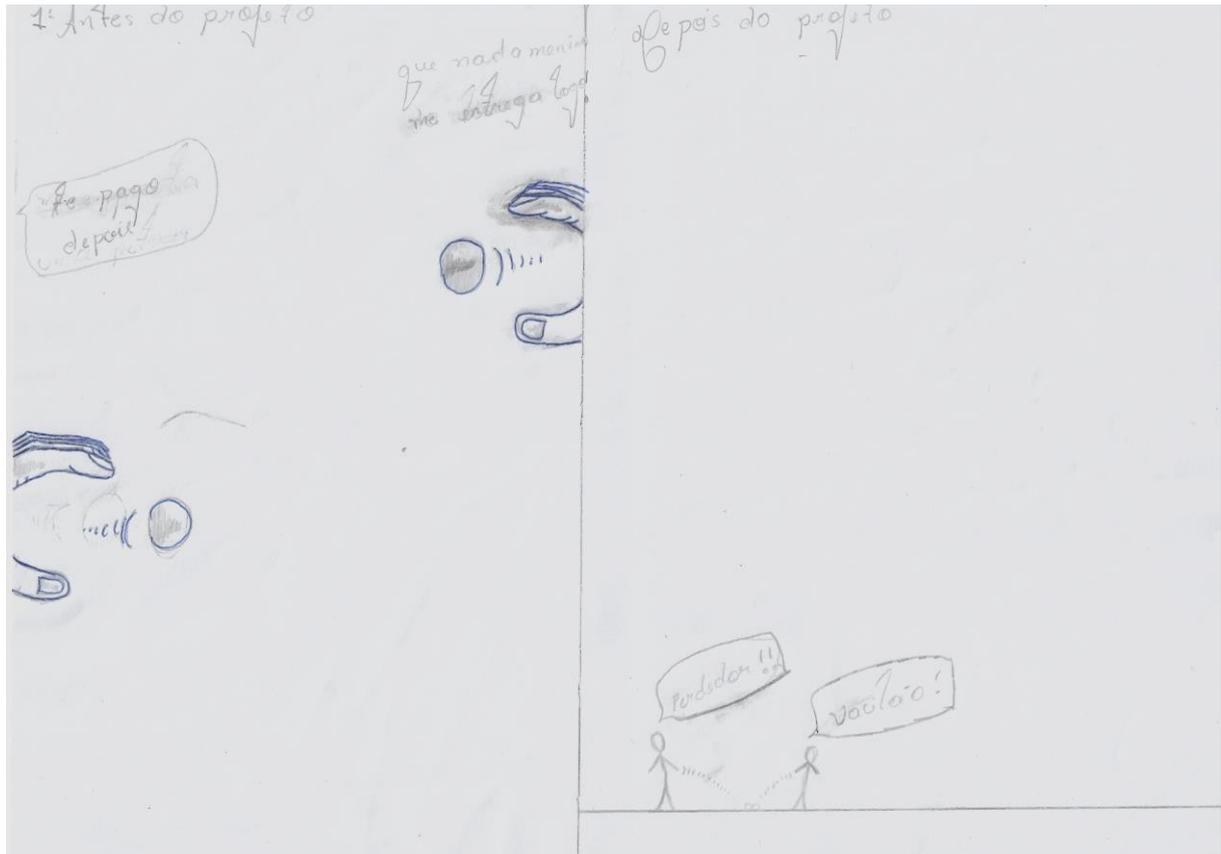
Após o projeto, relata, esses problemas foram resolvidos e nem sequer houve mais a necessidade de recolher os objetos. Assim, a reclamação cessou, bem como as ocorrências disciplinares, tendo em vista que antes o livro de ocorrências estava sempre repleto de situações envolvendo a brincadeira de peteca.

Segundo ela, após o trabalho de intervenção, os professores não mais encaminharam alunos para ela, por esse motivo, nem houve mais, também, conflitos entre os alunos, tendo o jogo como razão. Em suas palavras “*Acabou. Reduziu bastante o número de ocorrências, posso te dizer que quase 100%.*”.

Por fim, para Silva e Ribas (2015), “[...] os jogos tradicionais devem ser trabalhados pedagogicamente a partir de suas próprias características e não como refêns de outros conteúdos.” Daí a importância de que estejam discriminados no PPP da escola, porquanto em si eles tenham esse caráter pedagógico, inclusive no sentido de combater a indisciplina escolar.

Ora, de fato, o Projeto promoveu, como regra geral, uma mudança de atitude por parte do alunado. Contudo, é importante a análise presente neste último desenho, o de número 13.

Figura 14: Desenho aluno 13.



Fonte: Claudimar da Rocha Silva, 2019.

Neste último desenho analisado, do aluno 13, ao contrário dos demais, pela ilustração, a princípio, parece que o aluno não entendeu o que foi pedido, já que no desenho, mesmo depois da intervenção, os estudantes continuam se tratando de forma grosseira. Daí a importância de se ter solicitado que, também, os alunos se expressassem por escrito.

Segundo o estudante, o que aconteceu foi que houve sim uma mudança; mas ainda alguns alunos não pararam de xingar ou de agir com agressividade.

Afinal, por melhor que seja a intenção ou o projeto desenvolvido, sempre existem aqueles alunos que não são atingidos pelo mesmo. Nesse caso, faz-se necessário a continuação do projeto por parte do corpo pedagógico da escola, no intuito de suprir essas lacunas.

5.3 As impressões do pesquisador: os impactos do projeto no cotidiano da escola

Com base em tudo o que foi exposto, percebe-se, que o Projeto impactou positivamente a escola, como um todo, trazendo benefícios para os professores, para a coordenação e, principalmente, para os alunos; uma vez que o trabalho de intervenção lhes trouxe uma nova forma de interagir entre si, com o corpo docente e a equipe disciplinar.

Ademais, essas aprendizagens, ficam internalizadas e acabam, de algum modo, favorecendo até mesmo a comunidade em que esses alunos se inserem, transcendendo, portanto, os muros da escola.

Destarte, foi um Projeto desenvolvido com muito respaldo, seja teórico ou prático, com o apoio da escola, a qual percebia o problema e, também, a necessidade de mudança e o retorno mostra-se muito proveitoso, uma vez que, mesmo um ano depois, ainda se colhem os frutos desse momento pedagógico.

Percebe-se, também, tanto nas falas da coordenação, como dos alunos, o quanto foi significativo para todos o desenvolvimento deste Projeto e como trabalhos como esse precisam ser desenvolvidos de forma mais amíúde.

Contudo, também se percebe que o ambiente escolar, com suas demandas e dificuldades, muitas vezes não permite que a equipe pedagógica pare para refletir sobre a consecução de projetos dessa magnitude. Daí, também, a importância da Universidade, das aulas de estágio, que permitem que o estudante tenha contato real com o contexto escolar e possa dar sua contribuição para a melhoria da qualidade educacional.

Nesse caso, o que parece ter faltado foi mesmo a continuidade do trabalho, tal como o deseja o orientador pedagógico da escola; já que, segundo ele, houve uma drástica redução do número de ocorrências, até por outros motivos, que não as famosas petecas; dado os critérios de participação no campeonato, que incluíam comportamento, e o desejo de participação dos alunos.

Portanto, o que se percebe, afinal, é que através do lúdico também é possível diminuir a indisciplina dentro e fora da sala de aula, tal como argumentam Santos e Girotti (2013); que os jogos tradicionais podem contribuir para isso, assim como para a preservação da identidade social, como o afirmam Silva e Ribas (2015); mas que, para isso, faz-se necessário a orientação por parte da equipe pedagógica; de forma que o jogo não se dá aleatoriamente, mas é realizado de forma planejada e com objetivos muito bem definidos. Somente assim é possível alcançar os resultados que se deseja em uma intervenção pedagógica; tal como está se desenvolveu.

\

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como se viu na presente investigação científica, apesar da intensa busca por uma revisão bibliográfica rica e pormenorizada, que pudesse embasar todo o trabalho de pesquisa, muito pouco se encontrou sobre o jogo de peteca (bola de gude), especificamente.

Contudo, apesar dessas dificuldades, com o que se descobriu, aliado ao que se encontrou sobre jogos e brincadeiras tradicionais, foi possível realizar essa revisão, ainda que se entenda existirem lacunas teóricas sobre o mesmo, lacunas essas que se acredita, terem sido preenchidas com a própria pesquisa de campo.

Inicialmente, quando o trabalho de intervenção pedagógica foi iniciado, não se imaginava a extensão que tomaria e menos ainda o impacto que esse projeto traria para o cotidiano da escola; embora se soubesse que, provavelmente, ele contribuiria para uma mudança de atitude e comportamento, por parte do alunado.

Assim, também para responder aos questionamentos apresentados na problemática relativa ao trabalho, de fato, o jogo de peteca, com seu campeonato envolvendo os estudantes, teve sim uma grande relevância educativa e instrutiva; uma vez que se construíram novos valores e normas sociais, mais adequados ao ambiente escolar; a partir das normas do próprio jogo e da compreensão da importância da alteridade, da interação com o outro.

Dessa forma, a escola mudou e os alunos também mudaram. A violência diminuiu, assim como os casos de ocorrência acerca desse jogo tão tradicional. Também a visão dos coordenadores sobre a peteca se modificou, a partir do momento que perceberam que, se bem orientado, o jogo não causava discussões, brigas ou agressões, sejam elas físicas ou morais; mas favorecia a disciplina, o trabalho em equipe e o respeito mútuo, entre os oponentes.

Portanto, o próprio estigma que o jogo carregava na escola foi derrubado. Já não havia lugar para o preconceito, uma vez que se percebeu a importância dos jogos tradicionais e dos saberes populares, também para o ambiente escolar. Afinal, como se viu, o jogo tradicional faz parte da identidade e da cultura de um povo e não se pode deixá-lo desaparecer. Contudo, não deve ser realizado de forma aleatória, mas organizado. Daí a importância deste Projeto.

Quanto às crianças, outro aspecto enfocado no presente trabalho constatamos que, elas também perceberam a importância de se ter regras até mesmo nos jogos e brincadeiras; a fim de que se tenha um ambiente saudável e divertido de interação social, bem como a importância das regras no seu convívio social.

Nesse sentido, elas aprenderam mais sobre cooperação, integração e respeito, tanto aos colegas, como aos funcionários da escola; tudo isso porque perceberam, através do jogo, os

valores e normas sociais, intrínsecos a ele e tão necessários ao convívio em sociedade; o que leva à conclusão de que o Projeto teve um grande impacto no cotidiano escolar; tendo sido inclusive adicionado ao (PPP).

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, L. A. de B. Bolas de gude: o lúdico, o educativo e a inclusão na educação matemática. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO INCLUSIVA, 3, 2013, Paraíba. **Anais eletrônicos**. Paraíba: UFPB, 2013. Disponível em: <http://editorarealize.com.br/revistas/cintedi/trabalhos/Modalidade_1datahora_06_11_2014_16_36_36_idinscrito_2980_aa8aa08ef90f4a539d55db073ce0e1bf.pdf> Acesso em: 06 jun. 2019.
- BERNARDES, E.L. Jogos e Brincadeiras: ontem e hoje. **Cadernos de história da Educação**, São Paulo, n.4, jan/dez 2005.
- BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em Educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto, PT: Porto, 1999, p. 41–51.
- BRITO, J. N.; SABARIZ, A. L. Ribeiro. **Elaboração e Gestão de Projetos Educacionais**. São João del Rei: Ufsc, 2011.
- BURGUÉS, P. L. *et. al.* Os jogos tradicionais no mundo: associações e possibilidades. **Licere**. Belo Horizonte, v. 14, n. 2, jun. 2011. p.1-19.
- CARVALHO, J. J. O jogo das bolinhas de vidro: uma simbólica da masculinidade. In: **Anuário Antropológico 87**. Universidade de Brasília/Tempo Brasileiro, 1990, p. 191- 222.
- FRANCHI, S.; Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar. **Motrivivência**, [s.l.], n. 40, p.168-177, 3 jul. 2013.
- GOBBI, M. Desenho infantil e oralidade: instrumentos para pesquisas com crianças pequenas. In: FARIA, A. L. G. de; DEMARTINI, Z. de B. F.; PRADO, P. D. (Orgs.). **Por uma cultura da infância**: metodologias de pesquisa com crianças. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- KISHIMOTO, T. M. o jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. (Org.): 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011, p. 15-48.
- LEITÃO, C. Elaborando um projeto local para enfrentar a violência na escola. In: ASSIS, SG., CONSTANTINO, P.; AVANCI, JQ., (Orgs). **Impactos da violência na escola**: um diálogo com professores [online]. Rio de Janeiro: Ministério da Educação/ FIOCRUZ, 2010, p. 235-260. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/szv5t/pdf/assis-9788575413302-11.pdf>> acesso em: 08 jun. 2019.
- MARCONI. M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1999.

MARIN, E. C. *et. al.* Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada. Porto Alegre: **Movimento**, 2012.

PIOVANI, V. G. S.; PIRES, G. De L. Jogos Da Cultura Popular No Brasil E Uruguai: Um Estudo De Casos Na Educação Física Escolar. **Licere**, Belo Horizonte, v. 16, n. 03, set. 2013.

RODRIGUES, N. R. D. As contribuições dos jogos tradicionais para o desenvolvimento integral da criança. **EFDeportes.com, Revista Digital**, Buenos Aires, v. 17, n. 168, mai. 2012.

SANTOS, E. F.; GIROTTI, M. T. Indisciplina em sala de aula: o jogo como instrumento metodológico para uma possível solução de uma problemática. Pirassununga, SP: **Trilhas Pedagógicas**, v. 3, n. 3, p.119-142, ago. 2013. Disponível em: <<http://www.fatece.edu.br/arquivos/trilhas/volume3/8.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2019.

SILVA, S. D.; RIBAS J. F. M. A Lógica Interna E O Contexto Dos Jogos Tradicionais Indígenas Organizados No Estado Do Rio Grande Do Sul. **Licere**, Belo Horizonte, v. 19, n. 02, jun. 2015.

SOARES, L. E. Dos S.; SILVA, Pierre N. G. Da; RIBAS, J. F. M. Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica. **Movimento**. Porto Alegre, v. 18, n. 03, p. 159-182, jul./set. 2012.

SOARES, M. T. C.; PINTO, N. B. **Metodologia da resolução de problemas**. 2013. Disponível em: <http://www.ufrj.br/emanped/paginas/conteudo_producoes/docs_24/metodologia.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2019.

TULLIO, M. I. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**. Paraná: Unioeste, 2014. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_pdf>. Acesso em: 07 jun. 2019.

ANEXOS

ANEXO A - Arte do I Campeonato de Peteca

I Campeonato de peteca

Dias 05/06 e 08/06



Respeito e Educação com o próximo, cabe em todos os lugares e serve pra todas as pessoas!

APÊNDICES

APENDICE A - Carta de Anuência

CARTA DE ANUÊNCIA

(Elaborada de acordo com a Resolução 466/2012-CNS/CONEP)

Aceito o pesquisador Claudimar da Rocha Silva, pertencente ao CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA /UFT a desenvolver a pesquisa intitulada A UTILIZAÇÃO DO JOGO DE PETECA (BOLA DE GUDE) EM UMA ESCOLA PÚBLICA ESTADUAL DE TOCANTINÓPOLIS – TO: Uma Intervenção Pedagógica, tal como foi submetida à Plataforma Brasil, sob a orientação da Prof. Dr. Mayrhon José Abrantes Farias. Assim, o objetivo do presente estudo é analisar as implicações de uma intervenção do jogo de peteca (bola de gude), enquanto brincadeira tradicional, como ferramenta de compreensão de valores e normas sociais, na Escola Estadual XV de novembro em Tocantinópolis – TO. A pesquisa consiste ainda, no Trabalho de Conclusão de Curso do aluno citado que seguirá todos os trâmites éticos e metodológicos inerentes.

Cientes dos objetivos, técnicas e métodos que serão usados nesta pesquisa, concordo em fornecer todos os subsídios para seu desenvolvimento, e concedo a anuência desde que seja assegurado o que segue abaixo:

- 1) O cumprimento das determinações éticas da Resolução nº466/2012 CNS/CONEP;
- 2) A garantia de solicitar e receber esclarecimentos antes, durante e depois do desenvolvimento da pesquisa;
- 3) Que não haverá nenhuma despesa para esta instituição que seja decorrente da participação nessa pesquisa;
- 4) No caso do não cumprimento dos itens acima, a liberdade de retirar minha anuência a qualquer momento da pesquisa sem penalização alguma.

Tocantinópolis/TO, _____ de _____ de _____.

Diretor (a) /Responsável pela Instituição

APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido UFT (2019)

Convidamos o(a) Sr(a) a participar da Pesquisa: “A UTILIZAÇÃO DO JOGO DE PETECA (BOLA DE GUDE) EM UMA ESCOLA PÚBLICA ESTADUAL DE TOCANTINÓPOLIS – TO: Uma Intervenção Pedagógica”, sob a responsabilidade do pesquisador Cláudio da Rocha Silva, a qual pretende Analisar Qual a relevância educativa do jogo de peteca (bola de gude), enquanto brincadeira tradicional e ferramenta de compreensão de valores e normas sociais, na Escola Estadual XV de novembro em Tocantinópolis - TO? Qual a compreensão das crianças acerca do jogo de peteca na escola? Experimentar várias formas de jogar a peteca (bola de gude) ressaltando valores de respeito as regras, cooperação e integração.

Sua participação é voluntária e se dará por meio de conceder permissão para que seu filho (a) participe das atividades realizadas durante a intervenção da pesquisa. Caso esse procedimento possa gerar algum tipo de constrangimento você não precisa realizá-lo.

Se você aceitar participar, obterá os seguintes benefícios: possibilitará seu filho (a) a vivenciar atividades de Jogos e Brincadeiras tradicionais, possibilitando seu desenvolvimento em habilidades motoras e possível progresso em habilidades sociais e psicológicas além de que esta pesquisa implica em benefícios para toda a comunidade escolar.

Os riscos decorrentes de sua participação na pesquisa são de seu filho (a) se machucar acidentalmente durante as atividades ou se sentir constrangido a participar efetivamente dos momentos de socialização, caso algum desses imprevistos aconteçam, as medidas necessárias para a reparação de danos serão tomadas. Em qualquer momento, se você sofrer algum dano comprovadamente decorrente desta pesquisa, você terá direito a indenização.

A sua participação é voluntária e a recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios. Se depois de consentir em sua participação o Sr (a) desistir de continuar participando, tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta dos dados, independente do motivo e sem nenhum prejuízo a sua pessoa. O (a) Sr (a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração. Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, mas sua identidade não será divulgada, sendo guardada em sigilo, além disso, é garantido o recebimento dos resultados individuais de seu filho (a) no final da pesquisa. Para obtenção de qualquer tipo de informação sobre os seus dados, esclarecimentos, ou críticas, em qualquer fase do estudo, o (a) Sr (a) poderá entrar em contato com o pesquisador no endereço Rua Novo Horizonte N 26, ou pelo telefone (99) 991534994. Em caso de dúvidas ou desavença com o pesquisador o(a) Sr (a) pode entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres

Humanos da Universidade Federal do Tocantins (CEP-UFT: Quadra 109 Norte, Avenida NS 15, ALCNO 14, Plano Diretor Norte, *Campus* Universitário de Palmas, Prédio do Almoxarifado, CEP: 77.001-090 em Palmas TO), telefone 63 3232-8023, de segunda a sexta-feira no horário comercial (exceto feriados).

Eu, _____, fui informado sobre o que o pesquisador quer fazer e porque precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar do projeto, sabendo que não receberei nenhum tipo de compensação financeira pela minha participação neste estudo e que posso sair quando quiser. Também sei que caso existam gastos adicionais, estes serão absorvidos pelo orçamento da pesquisa. Este documento é emitido em duas vias que serão ambas assinadas por mim e pelo pesquisador, ficando uma via com cada um de nós. Reclamações e/ou insatisfações relacionadas à participação na pesquisa devem ser comunicadas por escrito à Secretaria do CEP/UFT, desde que os reclamantes se identifiquem, sendo que o seu nome será mantido em anonimato.

Data: ___/___/_____

Assinatura do participante

Assinatura do coordenador do projeto

APÊNDICE C - Termo De Assentimento Do Menor

Título do projeto: A Utilização do Jogo de Peteca (bola de gude) em uma Escola Pública Estadual de Tocantinópolis – TO: Uma Intervenção Pedagógica.

Pesquisador responsável: Claudimar da Rocha Silva

Instituição: Universidade Federal do Tocantins - UFT

Telefone celular da pesquisadora para contato (inclusive a cobrar): (55) 99991865186 – Claudimar Rocha

Prezado (a) aluno (a), você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário (a), de um estudo que tem como objetivo proporcionar vivências do jogo de bolinha de gude (peteca), enquanto brincadeira tradicional, como ferramenta de compreensão de valores e normas sociais, na Escola Estadual XV de novembro em Tocantinópolis – TO. Este estudo está associado às atividades de escrita do TCC da graduação de Educação Física pela acadêmica do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Tocantins - UFT, Claudimar da Rocha Silva. A direção de sua escola está ciente e permitiu a realização das intervenções a serem feitas durante a pesquisa. A realização do estudo é importante para promover uma aproximação entre as normas e valores sociais e o campo da Educação Física, a incorporação dos jogos e brincadeiras, enquanto conteúdo da Educação física na rotina de atividades, dando ênfase ao lúdico no processo, além de implicações na comunidade e na escola. O estudo será orientado pelo professor mestre Mayrton José Abrantes Farias, professor do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Tocantins e as atividades serão conduzidas pelo acadêmico Claudimar da Rocha Silva. Sua participação no estudo será de fundamental importância para o desenvolvimento da pesquisa. Todas as informações coletadas serão utilizadas exclusivamente para a realização da pesquisa.

Caso aceite participar, ao final das atividades do acadêmico Claudimar da Rocha Silva, você será entrevistada pelo estagiário. O dia da entrevista será agendado com você e será realizada em sua escola. Esta entrevista será gravada para posteriormente suas respostas podem ser analisadas com calma. Embora a entrevista não lhe ofereça nenhum risco físico, você pode ficar envergonhada ou sem jeito para falar sobre alguma coisa. Caso isto aconteça, você pode pedir para não responder ou, caso já esteja respondendo, para não se aprofundar na resposta que estava dando, ou ainda, pedir para parar a entrevista. Caso você, mesmo com o consentimento seus pais ou responsáveis, se recuse a participar do estudo ou de uma parte dele, sua vontade será respeitada.

Seu nome, assim como de suas colegas que também participarem do estudo, não será identificado em nenhum momento, sendo garantido o sigilo. O material coletado (áudio da entrevista) ficará disponível para sua consulta e de seus pais ou responsáveis em qualquer momento, sendo guardado sob a responsabilidade dos pesquisadores. A participação na pesquisa não acarretará em nenhum custo financeiro a você ou aos seus pais ou responsáveis. Também não haverá nenhum tipo de compensação financeira relacionada à sua participação. Caso haja qualquer despesa adicional ela será de responsabilidade dos pesquisadores. Havendo qualquer dúvida você ou seus pais ou responsáveis poderão realizar uma ligação a cobrar para o do acadêmico Claudimar da Rocha Silva (55 99 991865186) ou diretamente para o comitê de ética da UFT (55 63 3232-8023), de segunda a sexta-feira no horário comercial (exceto feriados). Este termo será redigido em duas vias, ficando uma cópia com você e outra com o pesquisador. Após a finalização do estudo o pesquisador entregará para todos os alunos que participaram das aulas de intervenção. Além disto, também será entregue um relatório à direção de sua escola e ao seu professor da disciplina de Educação Física contendo as principais informações do estudo. Estas informações poderão auxiliar a verificar a relevância pedagógica dos Jogos e Brincadeiras tradicionais, possibilitando seu desenvolvimento em habilidades motoras e possível progresso em habilidades sociais e psicológicas, além de que, esta pesquisa implica em benefícios para toda a comunidade escolar. Além disto, o pesquisador ficará à disposição para o esclarecimento de eventuais dúvidas.

Diante do que foi exposto, solicito que você participe da pesquisa “A Utilização do Jogo de Peteca (bola de gude) em uma Escola Pública Estadual de Tocantinópolis – TO: Uma Intervenção Pedagógica”, assinando este termo.

Nome completo do (a) aluno(a):

Assinatura do(a) aluno:

Nome do pesquisador responsável:

Assinatura do pesquisador responsável:

Tocantinópolis, _____ de _____ de 2018.

Se você tiver alguma consideração ou dúvida sobre a ética da pesquisa, entre em contato: Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal do Tocantins (CEP-UFT: Quadra 109 Norte, Avenida NS 15, ALCNO 14, Plano Diretor Norte, *Campus* Universitário de Palmas, Prédio do Almoxarifado, CEP: 77.001-090 em Palmas TO), telefone 63 3232-8023, de segunda a sexta-feira no horário comercial (exceto feriados).