

**UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
MESTRADO PROFISSIONAL**

**Maria de Fátima de Souza**

**EXPERIMENTANDO VOLEITEC NAS AULAS DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA: REVELANDO AS ATITUDES E SUAS REPRESENTAÇÕES**

**São Caetano do Sul - SP  
2023**



**MARIA DE FÁTIMA DE SOUZA**

**EXPERIMENTANDO VOLEITEC NAS AULAS DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA: REVELANDO AS ATITUDES E SUAS REPRESENTAÇÕES**

**Trabalho Final de Curso apresentado ao  
Programa de Pós-Graduação em Educação –  
Mestrado Profissional - da Universidade  
Municipal de São Caetano do Sul como  
requisito parcial para a obtenção do título de  
Mestre em Educação.**

**Área de concentração: Formação de  
Professores e Gestores**

**Orientador: Prof. Dr. Carlos Alexandre Felício Brito.**

**São Caetano do Sul - SP  
2023**

## FICHA CATALOGRÁFICA

SOUZA, Maria de Fátima de.

Experimentando voleitec nas aulas de educação física: revelando as atitudes e suas representações / Maria de Fátima de Souza - São Caetano do Sul: USCS, 2023.

84f.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Alexandre Felício Brito

Dissertação (Mestrado) - USCS, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Mestrado em Educação, 2023.

1. representações sociais. 2. conteúdo atitudinal 3. cooperação. 4. Sequência didática. 5. profissionalidade Título II. Universidade Municipal de São Caetano do Sul.

**Reitor da Universidade Municipal de São Caetano do Sul  
Prof. Dr. Leandro Campi Prearo**

**Pró-reitora de Pós-graduação e Pesquisa  
Profa. Dra. Maria do Carmo Romeiro**

**Gestão do Programa de Pós-graduação em Educação  
Profa. Dra. Ana Sílvia Moço Aparício**

Trabalho Final de Curso defendido e aprovado em 31/08/2023 pela Banca Examinadora constituída pelos(as) professores(as):

Prof. Dr. Carlos Alexandre Felício Brito.

Prof. Dr. Ivo Ribeiro de Sá

Prof. Dr. André da Silva Mello

Aos meus queridos filhos, Pedro e Sofia, que são a minha luz e inspiração, dedico este trabalho. A conquista deste sonho é nossa!

## AGRADECIMENTOS

A presente dissertação de mestrado não poderia chegar a bom porto sem o precioso apoio de várias pessoas

Em primeiro lugar, a Deus, que fez com que meus objetivos fossem alcançados, durante todos os meus anos de estudos.

Aos meus pais e irmã, Daniela, que sempre foram o meu orgulho e os alicerces da minha vida. Aos meus sobrinhos Breno e Laís, que aumentaram em mim o sentimento do amor materno.

Aos profissionais e colegas da escola ETEC Dr. José Dagnoni, por me concederem a autorização para a realização deste estudo e um agradecimento especial aos alunos ingressantes no ano de 2022 dos cursos Mtec Química, Administração, Recursos Humanos, Marketing por serem os protagonistas desta pesquisa.

Aos amigos Alex, Ana Cláudia e Sandra, que dividem comigo os dias de trabalho docente e torceram por mim durante todo o percurso deste estudo

As amigas Stela, Leny e Maria Vitória, que são mulheres que me inspiram no engajamento político, literário, docente e humano. Obrigado por me apoiarem e se fazerem presentes durante todo o processo do meu Mestrado.

Aos amigos Igor, Aderson, Nayara e Andrea, jamais esquecerei os momentos de partilha durante nossa trajetória no Uruguai; parte dessa busca acadêmica, devo a vocês, meus amigos!

A todos os amigos do Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado Profissional USCS, turma de 2021 e 2022, em especial Shirlei, Roberta, Ana Lúcia e Bianca, que não me deixaram desistir; mesmo que eu “andasse pelo vale das sombras”, apoiaram-me no trajeto de idas e vindas de Americana a São Caetano, dividindo noites e tardes para conclusão dos artigos e trabalhos.

A minha psicóloga Mariana, que semanalmente me ajudou a não me perder em minhas escolhas, a me aceitar durante esse processo e a olhar com profundidade para minhas emoções, trazendo leveza e sentido às minhas decisões.

À Natália, companheira e amiga, por ser capaz de perceber a pouca disponibilidade que, por vezes, demonstrei e por ouvir minhas lamúrias, estando ao meu lado durante essa fase da minha vida. Obrigada por me esperar, por me acompanhar e por permanecer ao meu lado durante a execução deste estudo.

À minha amiga-irmã Maria Luciana, o meu profundo e eterno agradecimento por sua persistência, por todo seu apoio e amizade; mesmo longe, de alguma forma, esteve por perto. Iniciamos esse sonho juntas e nunca, nunca me deixou desistir. E agora termino com muita gratidão no meu coração e com a certeza que essa conquista não seria possível sem você amiga.

E por fim, ao meu orientador Prof. Dr. Carlos Alexandre Felício Brito, obrigada pelo apoio, incentivo, confiança e principalmente por acreditar em minha capacidade de tornar o que eu achava ser impossível, possível. Professor Brito, você foi, com certeza, um estímulo ao meu interesse pelo conhecimento e pela vida acadêmica.

O meu profundo e sentido agradecimento a todas as pessoas que contribuíram para a concretização desta dissertação, estimulando-me intelectual e emocionalmente.



*Ah, comigo o mundo vai modificar-se.  
Não gosto do mundo como ele é.*

CAROLINA MARIA DE JESUS

## RESUMO

A Educação Física Escolar utiliza-se de atividades valorizadas culturalmente num dado grupo para proporcionar uma base motora que permita aos alunos, a partir das práticas corporais, compreender, usufruir, criticar e transformar a sua realidade concreta. Com efeito, espera-se construir competências e habilidades nas aulas de educação física integrando valores e atitudes de cooperação a partir de estratégias pedagógicas que possam fazer sentido a eles. Uma possibilidade é explorar didaticamente, a partir da construção de eventos esportivos, essa construção. Assim, o objetivo geral deste trabalho é desenvolver, nas aulas de Educação Física Escolar, na modalidade de Ensino Médio, com Habilitação Profissional de Técnico (Mtec), a noção de conteúdos atitudinais, após experimentarem um evento esportivo, denominado Voleitec. A pesquisa ora apresentada classifica-se como qualitativa de natureza descritiva e interpretativa com características do *Design Experiment Research* (DER) como proposto por Cobb *et al.* (2003). Para a compreensão dos procedimentos de pesquisa existem três fases a serem elucidadas como: fase Prospectiva (prepara a DE), fase Reflexiva (conduz a DE) e fase Retrospectiva (analisa o que ocorreu na DE). O estudo foi desenvolvido no município de Santa Bárbara D'Oeste. Os sujeitos foram selecionados intencionalmente (n=168), considerando, como critério de inclusão, somente a série inicial dessa modalidade de ensino, para que pudessem replicar essa vivência em outros contextos da cultura corporal de movimento, nos anos seguintes à sua formação. Como instrumento de pesquisa foi utilizado questionário para coleta dos dados a partir da Técnica de Evocação Livre de Palavras (TALP). A análise dos resultados foi baseada na análise de matrizes tendo como suporte o *software* IRaMuTeQ (*Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires*). Após inserção dos dados brutos foi possível viabilizar a contagem de frequência, cálculo de Qui-quadrado ( $\chi^2$ ), análise de similitude e análise prototípica. Na análise prototípica, o *software* criou um diagrama de quatro casas para representar a centralidade, bem como as suas periferias. A saliência observada, a partir dos achados, revelou a centralidade do esporte escolar como definidora dos sentidos percebidos pelos alunos após vivenciarem o evento esportivo, a qual nomeamos como os princípios básicos da Prática Pedagógica do Esporte Escolar (Hipótese da condicionalidade) quando a intenção for explorar os conhecimentos atitudinais, quais sejam: o Princípio da Organização; o Princípio da Responsabilidade; o Princípio da União, assim como o Princípio do Respeito. Com efeito, eles guiarão as atitudes dos alunos, portanto, sendo o laço organizador dos significados desprendidos dos participantes, quer sejam de forma direta (jogadores e organizadores), que sejam de forma indireta (espectadores do evento). À guisa de produto, pretende-se apresentar um material técnico-tecnológico na forma de um Guia Didático. A intenção é apresentar as diretrizes de como se deve organizar um evento esportivo escolar que possa desenvolver conteúdos atitudinais, com foco na cooperação.

**Palavras-chave:** Representações Sociais, Formação de Professores, Sequência Didática, Educação Física, Conteúdo Atitudinal.

## ABSTRACT

School Physical Education uses of culturally valued activities in a specific group to provide a motor base that allows students, from bodily practices, to understand, take advantage of, criticize and transform their concrete reality. In fact, it is expected to build skills and abilities in physical education classes, integrating values and attitudes of cooperation based on pedagogical strategies that might make sense to them. One possibility is to explore didactically, from the construction of sports events, this construction experienced by them. Thus, our intention in this research was to develop in school physical education classes, in the High School modality, with Technical Professional Qualification (Mtecs), the notion of attitudinal contents after experiencing a sporting event (Denominated by "Voleitec"). The research presented here is classified as qualitative, descriptive and interpretative with characteristics of the Design Experiment Research (DER) as proposed by Cobb et al (2003). In order to understand the research procedures, there are three phases to be elucidated, such as: Prospective phase (prepares the DE), Reflective phase (conducts the DE) and Retrospective phase (analyses what happened in the DE). The study was developed in the city of Santa Bárbara D'Oeste. These subjects were intentionally selected (number =168), considering as an inclusion criterion only the first series of this teaching modality, so that they might replicate this experience in other contexts of the body culture of movement, in the following years after they had learnt. As a research instrument a questionnaire was used to collect data from the "Técnica de Evocação Livre de Palavras"(TALP). The analysis of the results was based on the analysis of matrices supported by the IRaMuTeQ software (Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires). After entering the raw data, it was possible to perform the frequency count, chi-square ( $\chi^2$ ) calculation, similarity analysis and prototypical analysis. **Results.** In the prototypical analysis, the software created a diagram of four houses to represent the centrality, as well as its peripheries. The salience observed, based on our research, revealed the centrality of school sports as defining the meanings perceived by students after experiencing the sporting event, which we named as the basic principles of the Pedagogical Practice of School Sports (Conditionality Hypothesis) when the intention is to explore attitudinal knowledge, which we highlight: The Principle of Organization; Principle of Responsibility; Principle of Unity, as well as the Principle of Respect. Indeed, these principles will guide the students' attitudes, therefore being the organizing link of the meanings detached from the participants whether directly (players and organizers) or indirectly (event spectators) occurred by the sporting event organized by the students, though mediated by the teacher. Submit a technical-technological material as a product in the form of a Didactic Guide. The intention of this guide will be to present guidelines on how to organize a school sporting event that might develop attitudinal content, but with a focus on cooperation.

**Keywords:** Social Representations; Teacher Training; Didactic Sequence; Physical Education; Attitudinal Content.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Logotipo/ Brasão do evento esportivo.....	54
Figura 2: Perfil do Instagram do Evento Esportivo.....	54
Figura 3: Informações dos <i>Stories</i> .....	55
Figura 4: Tabela descritiva com horários das partidas.....	59
Figura 5: Tabela das chaves das partidas.....	60
Figura 6: Tabela descritiva com horários das partidas.....	60
Figura 7: Tabela das chaves das partidas.....	61
Figura 8: Tabela descritiva com horários das partidas.....	61
Figura 9: Tabela das chaves das partidas.....	62
Figura 10: Disposição das equipes na quadra.....	63
Figura 11: Solicitação do VAR durante partida.....	63
Figura 12: Equipe de Arbitragem demonstração dos "Gestos Técnicos".....	64
Figura 13: Núcleo central, primeira periferia, elementos de contraste e segunda periferia após aplicação da TALP (Técnica de Associação Livre de Palavras).....	67
Figura 14: Análise de similitude das palavras evocadas e suas co-ocorrências.....	74

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

CCM Cultura Corporal do Movimento

CPS Centro Paula Souza

EF Educação Física

ETEC Escola Técnica Estadual

IPEA Centro de Pesquisa em Ciência, Tecnologia e Sociedade

MTEC Ensino Médio Integrado ao Técnico

SD Sequência Didática

TALP Técnica de Associação Livre de Palavras

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO.....</b>	<b>17</b>
<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>20</b>
1.1 Objetivos.....	22
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DA PESQUISA .....</b>	<b>24</b>
2.1 O esporte como fenômeno da cultura corporal de movimento .....	24
2.2 Organização de conteúdos atitudinais numa sequência de atividades educativas esportivas .....	28
2.3 Utilização de Recursos Tecnológicos .....	35
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>37</b>
3.1 Escolha do Caminho Metodológico .....	37
3.2 Campo e Sujeitos da Pesquisa.....	38
3.3 Procedimento da Primeira Fase .....	38
3.3.1 Ciclo 1 - Identificação do tema-problema.....	39
3.3.2 Ciclo 2 - A idealização do <i>Design</i> .....	39
3.4 Procedimento da Segunda Fase .....	41
3.4.1 Ciclo 03 - Descrição e Aplicação da SD na vivência do evento esportivo	41
3.5 Procedimento da Terceira Fase.....	47
3.5.1 Ciclo 04 - Verificação, análise e validação coletiva da SD.....	48
3.5.2 Possibilidades de Coleta e Análise .....	48
<b>4 RESULTADOS .....</b>	<b>50</b>
4.1 Resultados da observação pelo professor-pesquisador .....	50
4.2 Resultados e discussão.....	65
<b>5 PRODUTO EDUCACIONAL.....</b>	<b>77</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>78</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>82</b>
<b>APÊNDICE A – ROTEIRO DE PERGUNTAS .....</b>	<b>86</b>

## APRESENTAÇÃO

Meu processo de formação acadêmica iniciou-se com a Graduação em Educação Física, de 1999 a 2003, na Universidade Metodista de Piracicaba – Unimep. Essa tradicional organização de ensino situava-se na cidade de Piracicaba, região Metropolitana de Campinas, palco de uma grande expansão do curso de Educação Física no interior de São Paulo. Foi lá que tive o primeiro contato com a licenciatura concomitante ao bacharelado. Naquela época, a Universidade organizara o currículo com disciplinas e professores que ofereciam uma formação relevante ao contexto escolar. Houve uma identificação significativa com a linha de formação, pois esse contexto sempre fez parte da minha vida por influência da minha mãe, pedagoga e professora do Ensino Fundamental. Desse modo, a formação acadêmica foi um fio condutor à profissão docente

De 2003 a 2005, já trabalhando na rede pública estadual de ensino do estado de São Paulo, dediquei-me a uma especialização em Pedagogia do Esporte Escolar, oferecida pela Universidade Estadual de Campinas, Unicamp, que ocorria no período noturno. Foram quase dois anos me dedicando a conhecimentos que me ajudaram a desenvolver habilidades para melhorar a minha atuação no contexto escolar. Com abordagem voltada à Cultura Corporal do Movimento, tive a oportunidade de ser aluna de nomes conhecidos de nossa área, como Jocimar Daólio, Fábio Brotto, João Batista Freire, Roberto Paes, entre outros, que conhecia, até então, por meio de suas obras.

Ao fim desse curso de especialização, em 2005, ingressei por concurso no Centro Paula Souza, na Etec. Professor José Dagnoni, escola na qual atuo até hoje, acumulando cargo com a função na rede pública estadual de São Paulo. Foram anos de dedicação ao trabalho docente no Ensino Fundamental II e Ensino Médio. No ano de 2010, na rede pública estadual, firmou-se uma parceria para a segunda Graduação em Pedagogia, com uma Universidade do Paraná – FAPI. Tratava-se do início do ensino EaD e semipresencial e, portanto, algumas disciplinas eram ofertadas a distância e, duas vezes na semana, presencialmente, na diretoria da nossa cidade. O curso teve duração até 2012.

No mesmo ano, ingressei na rede particular SESI – Serviço Social da Indústria de São Paulo, na Cidade de Americana, na função de professor de vivências esportivas para o Ensino Fundamental I e II. Naquele momento, fui obrigada a tomar

decisões por questões salariais e demanda de trabalho. Como o SESI exigia a exclusividade no cargo e função, exonerei o cargo na rede pública estadual e me afastei do CPS.

Esse foi um tempo em que participei de muitos cursos de formação interna, oferecidos pela rede de ensino particular, que investe fortemente no esporte de rendimento e cuja proposta era proporcionar ensino básico de qualidade voltado ao esporte. No ano de 2016, por questões políticas internas, o SESI passou por uma reestruturação, extinguindo a função que eu exercia. Assim, foram retirados todos os especialistas de Educação Física, Artes, Música, ou seja, o Ensino Integral e as especialidades passaram a ser ministrados pelas professoras multidisciplinares de sala de aula.

Com o desligamento da rede, retornei ao CPS. Fui convidada a fazer parte da equipe de gestão como coordenadora de área da equipe da Base Comum. A função oportunizou-me a vivência na parte gestora: tive contato com a organização geral da escola, bem como da área pedagógica, administrativa e acadêmica. Assumi também a coordenação da Biblioteca, desenvolvi projetos de leitura, cinema na escola e feira de livros. Foram seis anos contribuindo para a gestão com muitos aprendizados, por meio dos quais pude enxergar vulnerabilidades na escola, principalmente em relação a métodos didáticos. Foi nesse período que senti a necessidade de ingressar em uma pós-graduação para buscar suporte teórico e dar sentido ao trabalho de gestão, no sentido de auxiliar na orientação de professores e inspirá-los, na busca de novas metodologias para ajudar na aprendizagem dos alunos.

Contudo, no início de 2020, um acontecimento mundial adiou a vontade de buscar essa formação pessoal. Em decorrência da pandemia de covid-19, vivenciamos muitos ajustes e adaptações no campo pessoal e profissional. Nesse período, a estrutura educacional tornou-se ainda mais desafiadora. As dificuldades do ensino remoto, os problemas de evasão, a falta de recursos por parte dos professores e alunos, entre tantos outros enfrentamentos trazidos pelo momento foram gatilhos para o meu desejo de voltar a sala de aula. Em outras palavras, ter novamente o contato próximo com os estudantes e buscar o sentido da minha profissão. Esses eram pensamentos recorrentes à época. O tempo foi passando, e o que era uma suspensão perdurou dois anos. Após um ano e meio de isolamento, tive a oportunidade de realizar um sonho e retomar a vontade de formação, agora com um olhar mais individual, voltado para a minha profissionalidade. O desejo era retornar o



quanto antes à sala de aula presencialmente e ter condições de oferecer oportunidades de aprendizagem aos alunos quanto retornássemos do pesadelo que fora essa pandemia. Assim, em agosto de 2021, ingressei no primeiro semestre do Programa de Pós-Graduação em Educação pela Universidade Municipal de São Caetano – USCS.

No início do ano de 2022, com o desligamento da professora de Educação Física da nossa escola, vi a oportunidade de retornar à sala de aula e retomar o sentido que tanto procurava em minha profissão. Já cursando o segundo semestre de forma presencial na USCS, retomamos o ensino presencial em nossa instituição.

Por meio desta retrospectiva pessoal e acadêmica, pude constatar que o ponto determinante para direcionar minha pesquisa do Mestrado profissional foi perceber, ao retomar com os estudantes conhecimentos prévios nas aulas práticas de Educação Física após o período pandêmico, as lacunas de aprendizagem comportamentais, motoras, cognitivas e afetivas existentes. Somado à minha experiência profissional, isso funcionou como combustível para iniciar uma investigação mais aprofundada acerca de como eu poderia contribuir para minimizar algumas dessas perdas, ocasionadas pela pandemia.

## 1 INTRODUÇÃO

Na área de Educação Física escolar, muitas são as discussões sobre os conteúdos que devem ser trabalhados pelos professores, bem como os papéis que ela deve assumir diante a formação nesse contexto. Castellani Filho *et al.* (2014) afirmam que o exercício de pensar a organização de conteúdo de determinada prática pedagógica que se quer presente no espaço escola pressupõe refletir sobre a materialidade dos conteúdos e elementos curricular. Para tanto, é necessária a participação de diferentes atores do cenário escolar, especialmente quando se quer caracterizar e qualificar o trabalho docente por forças não hegemônicas.

As possíveis abordagens e áreas de conhecimento que esse conteúdo abrange perpassam áreas biológicas, humanas, culturais entre outras. No que tange ao olhar docente, ele deve estar voltado ao ponto-chave desta pesquisa: o ser humano, historicamente criado e culturalmente desenvolvido de maneira integral e única, destacado por Castellani Filho *et al.* (2014).

De acordo com Betti e Zulliani (2002), a Educação Física escolar, uma vez inserida na concepção educacional, considera os conteúdos como instrumento para a formação da criança e do jovem em busca de sua educação integral. Em outras palavras, enseja o desenvolvimento da personalidade do aluno como ser crítico e conhecedor das mais diversas formas de comunicação.

Nos dizeres de Betti e Zuliani (2002, p.75):

A Educação Física deve assumir a responsabilidade de formar um cidadão capaz de posicionar-se criticamente diante das novas formas da cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la.

A Educação Física escolar, portanto, no decorrer de sua evolução, transita de atividades complementares e relativamente isoladas nos currículos escolares — na maioria das vezes, de fora para dentro: treinamento pré-militar, eugenia, nacionalismo, preparação de atletas etc. — para atividades com objetivos determinados, voltados a outras concepções dentro da cultura corporal e esportiva, a que Betti e Zuliani (2002) denominam, de maneira mais ampla “cultura corporal de movimento”.

Para a fundamentação desta pesquisa, valemo-nos do conteúdo “Esporte como fenômeno”, abordado na Cultura Corporal de Movimento (CCM), como elemento na construção de saberes. Diante disso, ao iniciarmos o planejamento dos

conteúdos a serem abordados no plano de trabalho docente nas aulas de Educação Física, realizamos uma sondagem, por meio de um questionário do Google Forms, direcionado aos alunos de primeiro ano do Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico, de uma ETEC na cidade de Santa Bárbara D'Oeste. O objetivo foi verificar e compreender as experiências motoras sobre as práticas em anos anteriores, bem como os possíveis conteúdos de interesse da CCM, com ênfase nos que fossem possíveis realizar dentro das possibilidades estruturais da escola. Ademais, quais projetos e eventos escolares esses mesmos alunos tinham interesse em desenvolver.

Isso posto, foram desenvolvidas atividades físicas práticas em duas aulas semanais, a fim de observar o repertório motor de aproximadamente 160 alunos, divididos em 04 turmas de primeiro ano, com idade entre 15 a 16 anos. Assim, foram examinadas suas respostas às atividades práticas e ao questionário, nas quais constatamos contrastes e heterogeneidade de experiências motoras em anos anteriores, que interferiam negativamente na condição da motricidade e no conhecimento dos elementos da CCM.

Vale ressaltar que esses alunos vieram de uma condição pós-pandêmica de ensino remoto, cujas últimas vivências práticas motoras ocorreram no sétimo ano do Ensino Fundamental. Ou seja, estavam há quase três anos sem vivências motoras práticas escolares, o que contribui para a defasagem motora observada. Nesse cenário, verificamos o interesse discente em aprender o esporte, especificamente a modalidade voleibol, como elemento da CCM, bem como em desenvolver um projeto interclasses, como evento esportivo.

Analisando as manifestações desses alunos em saberes pertencentes à CCM, perguntamo-nos: como esta temática tem sido tratada, nos dias de hoje, dentro do ambiente escolar, considerando o impacto da covid-19 na condição motora desses alunos nas aulas de Educação Física, devido ao isolamento social? De que maneira esses conteúdos sobre o esporte, apontados pelos próprios alunos, despertariam interesse na vivência prática escolar? De que maneira esse elemento “esporte” pode ajudar na construção de outros conteúdos? Como seriam as atitudes e os comportamentos desses alunos ao vivenciarem um evento esportivo?

Em função da necessidade de adquirir competências ao longo do processo de sua formação, é possível afirmar que o aluno do Ensino Médio, no que que concerne

à formação na Escola Técnica Estadual do município de Santa Bárbara D'Oeste, deve adquirir competência específica no âmbito da CCM.

Partindo de tal premissa, traçamos alguns objetivos norteadores para a pesquisa:

## 1.1 Objetivos

### a) Objetivo Geral

- Compreender, nas aulas de Educação Física escolar, na modalidade de Ensino Médio, a noção de conteúdos atitudinais (foco na cooperação), após a experiência de um evento esportivo.

### b) Objetivos Específicos

- Identificar as representações dos alunos após vivenciarem o evento Voleitec;
- Analisar a compreensão dos participantes sobre o conteúdo atitudinal, após vivenciarem o evento Voleitec, com foco na cooperação;
- Explorar recursos tecnológicos digitais durante o evento Voleitec para garantia da comunicação e harmonização de conflitos;
- Propor um material didático, por meio de uma sequência didática, para explorar os conteúdos atitudinais com foco na cooperação.

Assim, o presente trabalho teve o intuito de apresentar o esporte como elemento da CCM, inserido com vistas às representações sociais a aprendizagem de conteúdos atitudinais com foco na cooperação, após a vivência de um evento esportivo tal como proposto por Zabala (1998):

Pessoas com atitudes para cooperar com o grupo, ajudar os colegas, respeitar o meio ambiente, participar das tarefas escolares, etc.; Capazes em seguir normas e regras, para valorizar a coletividade, indicam o que pode se fazer ou não, em um grupo ou atividade.

Como procedimentos metodológicos, foi elaborada uma proposta de sequência didática (SD), construída pelos alunos e mediada pela professora-pesquisadora, para a vivência desse evento esportivo com características do *Design Experiment Research*. Nesse caso, respeitaram-se os 4 ciclos interativos, descritos na seção Procedimentos Metodológicos, em função das ações

pretendidas em cada um desses ciclos, bem como das possibilidades de coleta e análises dessas representações sociais.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DA PESQUISA

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) apresenta a Educação Física escolar, doravante EF, como um componente curricular que abarca as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Para Soares *et al.*(1992), trata-se de uma prática pedagógica que, no âmbito escolar, tematiza formas de atividades expressivas corporais, tais como: jogo, esporte, dança, ginástica.

Essas formas configuram uma área de conhecimento a que podemos chamar de cultura corporal. De acordo com Neira (2019), compreender a referida área implica, no contexto escolar, planejar atividades de ensino que identifiquem a quem interessa a disseminação de determinada maneira de significar as práticas corporais e seus participantes.

### 2.1 O esporte como fenômeno da cultura corporal de movimento

Segundo Ferreira (2005), nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), os conteúdos da EF devem abranger saberes e conhecimentos produzidos pela Cultura Corporal de Movimento, doravante CCM, bem como conteúdos que contemplem áreas diversificadas, permitindo aos educandos compreender o corpo integrado, sem fragmentá-lo em físico e cognitivo. Portanto, para o autor, há evidências da aproximação entre ambas as áreas, resultando em saberes e práticas específicos da EF na CCM.

Nesse contexto, de acordo com Daólio (2018), a EF amplia seus horizontes, abandonando a ideia de uma área que estuda o movimento humano, o corpo físico ou o esporte na dimensão técnica. Mais do que isso, ela se torna um campo que considera o ser humano eminentemente cultural, contínuo construtor de sua cultura, relacionada, por sua vez, a aspectos corporais. Logo, ela se caracteriza por fazer parte da CCM .

Neste trabalho, consideramos o contexto pedagógico na área escolar, no qual o objetivo da EF está voltado para a CCM, que, conforme consta dos Parâmetros

Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998) , engloba os jogos, os esportes, as danças, as ginásticas e as lutas. Vale lembrar que, no presente estudo, o foco recai especificamente sobre a modalidade voleibol.

Daólio (1994) assevera que a função da EF deve ser a de propiciar que os alunos, se quiserem, adquiram e pratiquem a técnica eficiente. Nesse sentido, o componente curricular não deve se colocar como aquele que escolhe qual técnica deve ser ensinada, mas tem o papel de oferecer a base motora necessária, a partir da qual o estudante pode praticar ou não a técnica eficiente.

Ao tratar da CCM, o autor menciona o papel da EF, na medida que há necessidade de “[...] reflexão pedagógica sobre o acervo de formas de representação do mundo que o homem tem produzido no decorrer da história, exteriorizadas pela expressão corporal [...]” (DAÓLIO, 1994, p. 38). E com base em Tani *et al.* (1988), afirma que “[...] o movimento é uma condição necessária, mas não suficiente para a ação” (p. 112). Assim, a EF teria de avançar no sentido de superar sua tendência em promover gestos repetitivos e mecânicos, na famosa suposição de quanto mais, melhor.

O esporte, elemento da CCM, apresentado como fenômeno desta investigação, já esteve no centro das discussões pedagógicas na EF. Para ilustrar esses debates, apresentamos, a seguir, algumas definições. Bracht (2000), por exemplo, destaca:

- O esporte (de rendimento) tornou-se a expressão hegemônica da cultura de movimento no mundo moderno;
- Uma das bases da legitimação social do sistema esportivo era sua alegada contribuição para a educação e a saúde;
- O esporte é/era o conteúdo dominante no ensino da EF; o sistema esportivo via, na escola, uma instância contribuidora importante para o seu desenvolvimento, isto é, uma de suas "bases"; com a sociologia crítica do esporte (e da educação) surgem dúvidas quanto ao valor educativo dele;
- O esporte, na qualidade de fenômeno cultural, foi assimilado pela EF, inicialmente, sem que isso modificasse a visão hegemônica da função social desta (desenvolvimento da aptidão física e do "caráter"); porém, paulatinamente, ele se impõe à EF, ou seja, instrumentaliza-a para atingir objetivos definidos e próprios do sistema esportivo, passando a ser sinônimo de esporte na escola.

Já para Ripka e Finck (2009), o esporte é:

[...] um fenômeno social e também patrimônio cultural da humanidade, na escola deve ser abordado como um conhecimento da cultura corporal de movimento, assim sendo sua abordagem pedagógica nas aulas de Educação Física tornar-se-á extremamente relevante. (RIPKA; FINCK, 2009, p. 6227).

Finck (1995) alega que o esporte, enquanto prática, está presente em várias instâncias sociais (formais e não formais), sendo nelas difundido. Como exemplo, podem-se citar: a escola, o clube socioesportivo e os programas e projetos esportivos públicos. Tais agências podem influenciar e determinar, de forma diferenciada, a educação esportiva do indivíduo.

A autora também classifica as modalidades esportivas em profissionais, amadoras e educacionais, informando que, na escola, elas são desenvolvidas predominantemente nas aulas de EF. Nos clubes, que são um dos principais locais, como opção à prática do esporte para classes de melhor nível socioeconômico, a prática do esporte pode se dar como forma de lazer para os seus associados ou de competição para os atletas que o representam em suas equipes. Já nos programas e projetos esportivos públicos, o esporte aparece como objetivo principal ou como uma das muitas atividades oferecidas à população.

Betti (1997) propõe algumas classificações para o esporte:

- é atividade de cultura, na medida em que a noção formal de equilíbrio entre corpo e espírito é substituída pela de convergência de todas as tentativas educativas — pois elas tendem a um objetivo único e põem em movimento a totalidade dos poderes humanos —, bem como na medida em que consideramos a saúde psicossomática e o desenvolvimento mental inseparáveis da motricidade;
- é um instrumento de cultura e de libertação do homem moderno, na medida em que desempenha a função biológica (filogenética) de preservação da saúde (no sentido *lato* do termo) e a função sociocultural de comunicação, participação e expressão;
- é o fenômeno sociocultural mais importante de nossa época e, por essa razão, é tão urgente aprender a posicionar-se diante dele, quanto em relação aos meios de comunicação de massa.

O autor ainda afirma que introduzi-lo na escola, assim como as novas tecnologias pedagógicas, audiovisuais ou informáticas, é "fazer viver a escola com o



seu tempo" (Betti, 1997, p.25). Contudo, Belbenoit (1976, p.55) apud Betti (1997, p.53) estabelece advertências e condições, pois o esporte não é educativo *a priori*, cabendo ao educador torná-lo "ao mesmo tempo um objeto e um meio de educação".

Tubino (2001) aponta que, no século XX, foi criado um conceito para designar todas as pessoas que, de alguma maneira, estão envolvidas com o fenômeno esportivo e o agregam à sua vida, à sua cultura e, logo, à sua identidade. Partindo do que foi apontado pelo mesmo autor, , chegamos à conclusão de que existem três formas de direito à prática esportiva, por ele denominadas dimensões sociais do esporte. São elas: esporte-educação, esporte-participação e esporte-performance.

- Esporte-educação: é ensinado nas escolas com pouca preocupação com resultados. Visa apenas a educar a criança e o jovem e, por isso, está diretamente ligado à cidadania. Apresenta duas subdivisões: o esporte escolar e o esporte lazer. O primeiro tem pequena ligação com esporte de rendimento, pois, nele, estão inclusos os princípios de desenvolvimento e o espírito esportivo. O segundo se baseia apenas no esporte como educação, utilizando-se, na maioria das vezes, de brincadeiras e da diversão.

O esporte-educação, entendido no processo educacional de formação das pessoas, deve também ser considerado um caminho essencial ao exercício pleno da cidadania no futuro individual das pessoas.

- Esporte-participação: está inteiramente relacionado como subdivisão do esporte-educação. Volta-se ao lazer, ao bem-estar, à diversão, ao tempo livre e aos jogos que não enfatizam apenas os resultados. Serve como um meio de fortalecimento de relações pessoais, ou seja, um meio de socialização em que as regras são fatores dispensáveis e uma forma de desenvolver o sentido de coletividade e o espírito de equipe. Trata-se da dimensão de esporte que mais se aproxima da democracia: Preliminarmente, pode-se concluir que os programas de esporte popular mais efetivos são aqueles nascidos nos grupos ou comunidades, onde os protagonistas voluntariamente tornam-se os idealizadores, os agentes organizadores e os participantes das práticas criadas.
- Esporte-performance: é o mais comum e considerado atualmente. Ligado às grandes competições, à busca de recordes e de resultados cada vez melhores. Os valores ligados à coletividade, *fair play* e associacionismo são deixados de lado e dão lugar aos recordes, aos treinos cada vez mais longos, às disputas e

à concorrência, o que significa uma distância enorme dos preceitos democráticos. Tubino (2017) considera essa dimensão como institucionalizada, à qual são englobadas as federações, as confederações. Ademais, é altamente ligada aos atletas de nível profissional e aos talentos esportivos. Estes últimos se transformam em deuses e heróis e, posteriormente em produtos, como afirmam Torri e Vaz (2006): Os atletas transformados em heróis e seus feitos eternizados em recordes e façanhas têm suas imagens utilizadas para vender sua força de trabalho e/ou toda uma variedade de produtos.

Partindo da classificação proposta pelo autor, ressaltamos que, embora os resultados desta pesquisa tenham partido de um contexto da CCM no âmbito escolar, foram observadas diversas nuances dessa problemática no espaço de aprendizagem em questão. Por essa razão, pretendemos, aqui, discutir conhecimentos e atitudes dos alunos de Ensino Médio após experimentar um evento esportivo nas aulas de EF, valendo-nos, para tal, da modalidade esportiva voleibol e contemplando as concepções de esporte-educação, na primeira dimensão social, apresentada por Tubino (2001).

O esporte é tratado, neste estudo, como esporte-educação Tubino (2001) e, portanto, a nosso ver, não se trata apenas de ensinar basquetebol, voleibol ou handebol. Mais do que isso, é preciso utilizar atividades valorizadas culturalmente num dado grupo de alunos, proporcionando uma base motora que lhes permita, a partir da prática, compreender, usufruir, criticar e transformar valores de cooperação, ressignificar relações de respeito e participação no evento esportivo organizado, com base em conteúdos atitudinais (ZABALA, 1998).

## **2.2 Organização de conteúdos atitudinais numa sequência de atividades educativas esportivas**

Nesta subseção, abordamos os conceitos de conteúdos atitudinais, com foco na cooperação, que será priorizada durante o processo de realização do esporte para a construção da sequência didática. Esta sequência didática será construída e experimentada pelos alunos do Ensino Médio. Ajudará a organizar conhecimentos referente ao Esporte Voleibol para a vivência de um evento esportivo na intenção de alvaçar os objetivos previamente mencionados.

Zabala (1998) se declara contrário a uma visão simplificada do conceito de conteúdo, procurando defender o papel da escola como uma instituição que deve não estar preocupada somente com o desenvolvimento das capacidades cognitivas dos alunos, mas também direcionar a atenção para as demais capacidades — motoras, afetivas, de relação interpessoal e de inserção social. Nesse sentido, com base em Coll *et al.* (2000), o teórico classifica os conteúdos a serem desenvolvidos na escola em: conceituais, procedimentais e atitudinais. A fim de facilitar o entendimento dessa tipologia, cada dimensão do conteúdo está relacionada a uma pergunta, com o propósito de alcançar as capacidades propostas nas finalidades educacionais, a saber: dimensão conceitual — o que se deve saber?; dimensão procedimental — o que se deve saber fazer?; dimensão atitudinal — como se deve ser?

Coll *et al.* (2000 apud BARROSO; DARIDO, 2009, p. 12) apontam a existência de uma interpretação equivocada sobre os conteúdos a serem desenvolvidos na maioria dos componentes curriculares. Isso porque, em inúmeras ocasiões, eles se restringem a uma “concepção transmissiva e cumulativa do ensino e da aprendizagem”. Desta forma, presencia-se uma constante transmissão de dados, definições, conceitos, teoremas, sem haver uma maior integração do aluno com o seu próprio processo de aprendizagem. Ainda para os autores, o termo conteúdo deve ser utilizado com um sentido mais amplo, pois “os conteúdos designam o conjunto de conhecimentos ou formas culturais cuja assimilação e apropriação pelos alunos e alunas é considerada essencial para o seu desenvolvimento e socialização” (COLL *et al.* 2000, p. 12).

Zabala (1998) propõe a construção de uma sequência, pois considera a importância das intenções educacionais na definição dos conteúdos de aprendizagem e o papel das atividades propostas. Alguns critérios para análise das sequências reportam que os conteúdos de aprendizagem agem explicitando as intenções educativas. Por essa razão, o autor aborda os conteúdos nas já referidas categorias atitudinais, conceituais e procedimentais.

Os conteúdos conceituais referem-se à construção ativa de capacidades intelectuais para operar símbolos, imagens, ideias e representações que permitam organizar as realidades. Os procedimentais referem-se a fazer com que os alunos construam instrumentos para analisar, por si mesmos, os resultados que obtêm e os processos que colocam em ação para atingir as metas propostas. Por fim, os

conteúdos atitudinais referem-se à formação de atitudes e valores em relação à informação recebida, visando à intervenção do aluno em sua realidade.

A dimensão conceitual trata os conceitos como temas abstratos e que, portanto, requerem uma compreensão do significado. São necessárias atividades que considerem os conhecimentos prévios, provoquem uma atividade mental e sejam adequadas ao nível de desenvolvimento num processo de elaboração pessoal dos estudantes. Assim, compreender os conceitos permite que os aprendizes entendam o que fazem, encontrando sentido em sua prática (ZABALA, 1998). Nesse sentido, a dimensão procedimental expressa um “saber fazer” que envolva tomar decisões e realizar uma série de ações para atingir um objetivo de forma ordenada, e não aleatória. Quanto à esfera atitudinal, ela engloba uma série de conteúdos agrupados em valores, atitudes e normas.

Em suas considerações sobre as atividades separadas por conteúdo, o pesquisador assevera:

As atividades devem partir de situações significativas e funcionais, a fim de que o conteúdo possa ser aprendido junto com a capacidade de poder utilizá-lo quando seja conveniente (ZABALA, 1998, p. 81).

Por isso, o conteúdo precisa ter sentido para o aluno. Em outras palavras, o estudante deve saber para que serve e que função apresenta.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), para a aprendizagem de conceitos e procedimentos no esporte, é preciso haver: compreensão dos seus aspectos histórico-sociais; participação em jogos dentro do contexto escolar de forma recreativa e competitiva; desenvolvimento das habilidades físicas e motoras por meio das práticas da cultura corporal; compreensão e vivência dos aspectos relacionados à repetição e à qualidade do movimento na aprendizagem do gesto esportivo; aquisição e aperfeiçoamento de habilidades específicas dos esportes; compreensão e vivência dos aspectos técnicos e táticos dos esportes no contexto escolar; desenvolvimento da capacidade de adaptar espaços e materiais nas aulas; vivências de esportes individuais e coletivos dentro de contextos participativos e competitivos; vivência de variados papéis assumidos no contexto esportivo (diferentes funções dentro de uma partida, além de técnico, torcedor e árbitro); e participação na organização de campeonatos e gincanas no contexto escolar. Já a

categoria atitudinal inclui valores, normas e atitudes, ou seja, “quais atitudes os alunos devem ter nas e para as atividades corporais” (DARIDO *et. al.*, 2001, p. 21).

Barroso e Darido (2009) defendem que as aulas de EF no âmbito escolar devem incorporar novos aspectos, com vistas a promover um melhor entendimento da razão de se realizar determinado movimento, uma maior reflexão sobre o fenômeno esporte e discussões sobre as atitudes e as condutas de comportamentos. Para Paes (2002), a escola é um local onde deve haver promoção e divulgação da cultura e, por conseguinte, é um importante ambiente para o ensino do esporte. Além disso, a pedagogia do esporte, ao ter como cenário a instituição formal de ensino (escola), precisa ser balizada por dois referenciais: o metodológico, contemplado pelo enfoque técnico-tático das modalidades, e o socioeducativo, embasado nos princípios norteadores cooperação, participação, convivência, emancipação e coeducação.

Nesse sentido, certos questionamentos pareceram-nos relevantes: quando pensamos na construção da nossa sequência didática, produto a ser utilizado no desenvolvimento do evento esportivo: há atividades que nos permitam determinar os conhecimentos prévios? Atividades cujos conteúdos sejam propostos de forma significativa e funcional? Atividades em que possamos inferir sua adequação ao nível de desenvolvimento de cada aluno? Atividades que representem um desafio alcançável? Que provoquem um conflito cognitivo e promovam a atividade mental? Que sejam motivadoras em relação à aprendizagem dos novos conteúdos? Que estimulem a autoestima e o autoconceito? Que ajudem o aluno a adquirir habilidades relacionadas com o aprender a aprender, sendo cada vez mais autônomo em suas aprendizagens?

Barroso e Darido (2000), ao se referirem à dimensão atitudinal, observam a ocorrência de uma aproximação das dimensões dos conteúdos conceitual, procedimental e atitudinal, bem como uma formação que busque a autonomia. Para tanto, salientam-se valores e condutas de comportamentos como participação, socialização, coeducação, respeito, cooperação, emancipação, igualdade e convivência.

Não obstante, sentimos falta de uma melhor estruturação referente aos procedimentos pedagógicos para trabalhar tais temas. Uma dificuldade ainda maior aparece ao tratarmos da dimensão conceitual, pois acaba se manifestando de modo mais restrito, havendo novamente uma carência de métodos, procedimentos didáticos e estratégias para desenvolvimento de temas relacionados a esta dimensão.

Quando trazemos à discussão atitudes versadas na competição e cooperação, devemos considerar que são processos sociais e valores humanos presentes no jogo, no esporte e na vida. São características que se manifestam no contexto da existência humana e da vida em geral. Porém, não representam, nem definem e muito menos substituem a natureza do jogo, do esporte e da vida.

Em síntese, para Rodrigues (1972, p. 149 *apud* BROTTTO, 1999, p. 34) há uma situação competitiva quando, "para que um dos membros alcance seus objetivos, outros serão incapazes de atingir os seus". Vale lembrar que uma situação cooperativa é aquela cujos objetivos (*goal regions*) dos indivíduos são de tal ordem que, para que o escopo de um indivíduo possa ser alcançado, todos os demais integrantes da situação deverão igualmente alcançar seus respectivos intentos.

Segundo Brotto (1999), a oportunidade de jogar repercute na ativação de todos os níveis do desenvolvimento humano: físico, emocional, mental e espiritual. No jogo, temos uma oportunidade concreta de nos expressarmos como um todo harmonioso, que integra virtudes e defeitos, habilidades e dificuldades, bem como as possibilidades de aprender a ser inteiros, e não pela metade.

Para elucidar a intenção desta pesquisa quando se trata de conteúdos atitudinais, assumimos a cooperação como atitude a ser desenvolvida nos alunos envolvidos, como forma de incentivar o desenvolvimento humano em suas diferentes dimensões. É o que assegura Brotto (1999) ao citar Friedmann (1996, p. 66), baseando-se nos estudos de Piaget (1971);

Na dimensão do desenvolvimento moral: As regras do exterior são adotadas como regras da criança, quando ela constrói sua participação de forma voluntária, sem pressões. A relação de confiança e respeito com o adulto ou com outras crianças é o pano de fundo para o desenvolvimento da autonomia. E só a cooperação leva à autonomia.

Para Orlick(1989, p. 22 *apud* Brotto,1999) estamos transitando por um instante de muita delicadeza, pois a sociedade humana tem sobrevivido graças à cooperação de seus membros. A cooperação contínua é talvez mais importante para o homem que para qualquer outra espécie, porque a ação humana tem um efeito direto sobre todas as outras espécies. Mais especificamente, não só tem a capacidade de enriquecer ou destruir a si mesmo, como também a todo o ambiente natural.

Nesse sentido, Brotto (1999) promove uma reflexão sobre a cooperação em algumas de suas diferentes dimensões, a saber: filosófica, antropológica, sociológica,

psicológica, educacional, religiosa e biológica. Para tal, consideram-se conceitos, preconceitos, mitos, ritos e outras ideias e experiências que contribuam para ampliar nossa compreensão sobre esse tema.

Galatti (2006) reforça o pensamento de Paes (2002) em relação ao desenvolvimento de valores socioeducativos. A autora apresenta uma proposta para o ensino dos jogos esportivos coletivos, ressaltando a necessidade de trabalhar aspectos referentes às relações pessoais, como cooperação, empatia e respeito.

Galvão, Rodrigues e Silva (2005) salientam a importância da aprendizagem dos aspectos fisiológicos e biomecânicos, bem como das habilidades e capacidades motoras, elementos envolvidos em diferentes modalidades esportivas. Destacam ser essencial a cooperação dentro da equipe e, perante a outra equipe, a construção e o respeito às regras dos jogos, além da organização das atividades envolvendo todos os integrantes da turma.

Muitos dos valores que se pretende ensinar se aprendem quando praticados de forma espontânea. Isso só é possível quando o ambiente de aula, as decisões organizativas, as relações interpessoais, as normas de conduta, as regras do jogo e os papéis atribuídos uns e a outros correspondem aos valores que se pretende serem aprendidos (ZABALA, 1998, p.84).

Outra questão relevante a ser levada em conta é a interpretação necessária dos diferentes valores, considerando-se os traços socioculturais dos alunos, sua situação familiar e as crenças que prevalecem em seu ambiente. O intuito é que haja uma adaptação às características de cada um dos contextos sociais em que se encontram as escolas (ZABALA, 1998).

Do mesmo modo, o significado de “violência” para o professor pode não ter a mesma interpretação para o aluno, se este último a vivencia em casa o tempo todo, ou em grande parte dele. Nos Parâmetros Curriculares (1998), propõe-se que, para a aprendizagem de atitudes no esporte, deve haver uma predisposição à cooperação, à solidariedade e ao diálogo. Conseqüentemente, favorecem-se: a troca de conhecimentos; a valorização da cultura popular e nacional; a predisposição à busca do conhecimento, da diversidade de padrões e da atitude crítica em relação a padrões impostos; o respeito a si e ao outro; a valorização do desempenho esportivo de um modo geral; a predisposição para experimentar situações novas ou que envolvam novas aprendizagens; a aceitação da disputa como elemento de competição, e não como uma atitude de rivalidade; a disposição a adaptar regras, materiais, e espaço,

visando à inclusão do colega; a valorização da cultura corporal como parte do patrimônio cultural da comunidade, do grupo social e da nação; a valorização do estilo pessoal de cada um; a valorização da cultura corporal como possibilidade de obter satisfação e prazer, e como forma de comunicação, interação social e respeito às diferenças, bem como a características relacionadas ao gênero, presentes nas práticas da cultura corporal.

Neste momento, apontamos alguns indicadores que nortearam a interpretação dos resultados desta pesquisa, após os alunos vivenciarem o evento esportivo Voleitec, no que tange a atitudes de cooperação, com base na concepção de alguns estudiosos do assunto.

Brotto (2016), por exemplo, assevera que a cooperação com os outros é um meio para se alcançar um objetivo mutuamente desejado e compartilhado. Trata-se de um aspecto central da maneira humana de viver, como uma característica de vida cotidiana fundamentada na confiança e no respeito mútuo. Velázquez (2004, p.46) indica que, por uma questão de eficácia, é conveniente que os indicadores sejam:

- Poucos, relevantes, compreensivos, claros e cooperativos;
- Poucos (em pouca quantidade) e centrados nos objetivos prioritários;
- Relevantes, voltados para os aspectos-chave, tais como: autonomia, cooperação e bem comum;
- Compreensivos, abarcando várias dimensões pessoais e coletivas;
- Claros, evitando cair na generalidade ou numa terminologia ambígua;
- Cooperativos, permitindo recolher facilmente a informação útil para avaliar o processo.

Partindo de tal premissa, Maroto (1995 apud VELÁSQUEZ, 2004, p.47) propõe temas geradores de indicadores:

- Enfrentamento dos conflitos: da violência à sua regulamentação pacífica;
- Respeito e valorização das diferenças. Condutas de tolerância, aceitação e não discriminação da diversidade;
- Melhora das relações pessoais, atitudes e comportamentos;
- Autonomia e responsabilidade para tomar decisões e assumir suas consequências;
- Mudanças nos ambientes e atividades geralmente competitivos e excludentes, para ambientes e atividades colaborativos e inclusivos;



- Ocupação e acesso aos espaços. Utilização de espaços e materiais sem privilégios ou discriminações;
- Respeito aos bens coletivos (recursos, conhecimentos, cultura do grupo etc.);
- Participação voluntária nas atividades realizadas;
- Processo de elaboração e negociação das normas de convivência (contrato). Implicação dos participantes na elaboração dos combinados e regras. Análise dos valores que subsistem às normas vigentes;
- Capacidade para intervir e trabalhar em grupo, respeitando e integrando as opiniões dos demais;
- Tolerância, respeito e interesse por conhecer outras culturas e formas de vida;
- Materiais didáticos apropriados (não sexistas, não etnocêntricos, não estereotipados, não alheios à experiência dos participantes).

Martini e Brotto(2016), a seu turno, propõem observar a manifestação (ou não) da cooperação no inteiro-ambiente, por meio do DIVER, que corresponde aos seguintes indicadores de cooperatividade:

- 1º Indicador - DIVERdade: se a experiência é vivida com desapego;
- 2º Indicador - DIVERtido: se a experiência é vivida com integridade;
- 3º Indicador - DI-VER-gente: se a experiência é vivida com plena atenção;
- 4º Indicador - “DIVER”: se a experiência é vivida com abertura para compartilhar.

Zabala (1998, p. 46 e 78) afirma que a sequência de conteúdo de cooperação estará formada pelo conjunto de atividades que incidem sobre uma formação de atitudes cooperativas, que englobam valores e atitudes. Nelas, os primeiros correspondem a princípios ou ideias éticas que permitem às pessoas emitirem juízo sobre condutas: a solidariedade, o respeito aos outros, a responsabilidade, a liberdade etc. Já os segundos são as formas como cada pessoa realiza sua conduta de acordo com valores determinados: cooperar com o grupo, ajudar os colegas, respeitar o ambiente, participar de tarefas escolares, entre outras.

### **2.3 Utilização de Recursos Tecnológicos**

Ao mesmo tempo que precisamos desenvolver práticas por meio do esporte, integrando conhecimento, valores e atitudes, é necessário (re)pensarmos o avanço

tecnológico na sociedade. Isso porque ele trouxe profundas transformações na educação e, conseqüentemente, a emergência de várias tecnologias educacionais. Por conseguinte, o conhecimento do estudante sobre recursos tecnológicos tem se mostrado relevante à sua própria formação, bem como ao uso pedagógico dessas tecnologias digitais de comunicação e informação (TDIC) no processo de ensino e aprendizagem (MISHRA; KOEHLER, 2006).

Mishra e Koehler (2006) asseveram que a tecnologia é uma aliada dos professores no processo de ensino e da aprendizagem, além de tornar as aulas mais interativas. Por essa razão, surge a necessidade da integração de recursos tecnológicos no processo de ensino, gerando a preocupação em estimular o desenvolvimento do conhecimento tecnológico do aluno. Em outras palavras, que o estudante possa fazer uso dele inclusive na prática de sua aprendizagem.

Nesse contexto, valemo-nos da definição de recursos tecnológicos apresentada pelo IPEA - Centro de Pesquisa em Ciência, Tecnologia e Sociedade:

Recursos tecnológicos são aqueles elementos da inovação técnico-científica que possibilitam ou facilitam algum trabalho, principalmente produtivo. Mais simplesmente, trata-se das contribuições da tecnologia aos demais campos produtivos do ser humano, tornando possível, ou mais fácil e rápido, o alcance de uma meta (IPEA, 2019)

No processo de realização do evento esportivo, por meio da sequência didática, tivemos, como um dos objetivos específicos, explorar os recursos tecnológicos digitais para garantia da comunicação e harmonização de conflitos, e as ações foram detalhadas e registradas nos procedimentos metodológicos, idealização do design.

## 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

### 3.1 Escolha do Caminho Metodológico

A pesquisa ora apresentada classifica-se como qualitativa de natureza descritiva e interpretativa, com características do *Design Experiment Research* (DER), como proposto por Cobb *et al.* (2003). Para a compreensão dos procedimentos aqui adotados, é preciso elucidar três fases: a prospectiva (prepara o DER), a reflexiva (conduz o DER) e a retrospectiva (analisa o que ocorreu no DER).

A fase prospectiva envolve a preparação do DER, com os procedimentos que antecederam a aplicação do experimento de ensino em campo. Expõe aspectos da pesquisa, tais como: o estabelecimento de objetivos; o aporte teórico escolhido e a relação com a prática a ser desenvolvida; e a síntese da revisão de literatura. Nessa fase, projetam-se os instrumentos de coleta de dados e os elementos do experimento, a fim de levantar conhecimentos prévios dos alunos (conhecimento do contexto) e levá-los a desenvolver conjecturas sobre as interpretações.

A fase reflexiva de condução propriamente dita do *DER* em campo, envolve, além da aplicação do experimento, a coleta de dados e os *redesigns* a partir dos *feedbacks* obtidos. O *Design Experiment Research* se constitui em um ciclo de intervenções e reflexões, ou seja, a metodologia de DER é iterativa.

A fase retrospectiva, na qual se agrupam os dados das diversas fontes, eles são organizados e tratados sistematicamente, com foco na análise do experimento de ensino desenvolvido. Com isso, identifica-se o que funcionou em termos de auxiliar a aprendizagem, quais as dificuldades enfrentadas e como elas foram superadas (ou não).

A partir dessa retrospectiva, o pesquisador deve produzir uma descrição pormenorizada do estudo. Isso significa que, nessa fase, se desenvolve uma pequena teoria local do ensino e se explicita o que foi aprendido por meio do experimento desenhado e aplicado.

Uma das características fundamentais do DER são os ciclos iterativos, uma vez que eles, ao longo do tempo, vão sofrendo alterações (redefinição) a partir das análises, de acordo com as experiências coletadas de todas as pessoas envolvidas, ou seja, entre o professor/pesquisador e os alunos.

Assim, apresentamos uma proposta de sequência didática (SD) construída respeitando 4 ciclos interativos, os quais podemos descrever em função das ações pretendidas em cada uma das fases, bem como nas possibilidades de coleta e análises. As descrições de cada ciclo, bem como a SD propriamente dita, com suas características principais, foram apresentadas na subseção denominada “Procedimento”.

### **3.2 Campo e Sujeitos da Pesquisa**

O estudo foi desenvolvido no município de Santa Bárbara D’Oeste, localizado na região metropolitana de Campinas, com população estimada de 194.390 habitantes. A escola envolvida, ETEC Prof. Dr. José Dagnoni, conta com 1136 alunos matriculados, dos quais 720 na modalidade de Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico (Mtec). Ademais, há 65 docentes atuantes nessa modalidade, conforme dados do IBGE (CENSO, 2020).

O ingresso na modalidade de Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico é por meio de processo classificatório para alunos que tenham concluído o nono ano do Ensino Fundamental – Anos Finais ou equivalente. Essa ETEC é uma das escolas do Centro Paula Souza (CPS), instituição de ensino profissionalizante ligada à Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Ciência, Tecnologia e Inovação, uma autarquia do Governo do Estado de São Paulo, presente em 369 municípios.

Os sujeitos que participaram do experimento foram 168 estudantes regularmente matriculados em 4 turmas de 1º ano da modalidade de Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico, período matutino, com idade entre 15 a 16 anos, participantes na elaboração e vivência da sequência didática

Esses sujeitos foram selecionados intencionalmente, considerando-se, como critério de inclusão, somente a série inicial dessa modalidade de ensino, a fim de que pudessem replicar a vivência em outros contextos da CCM, nos anos seguintes à sua formação.

### **3.3 Procedimento da Primeira Fase**

Como desenho de pesquisa, foram realizados na fase prospectiva:

### 3.3.1 Ciclo 1 – Identificação do tema-problema

Como identificação do tema-problema a ser investigado, com foco nos conhecimentos prévios dos alunos em relação ao evento esportivo, aplicou-se o instrumento questionário como sondagem, a fim de identificar os conhecimentos prévios a partir de como o tema-problema se apresenta na formação dos estudantes de EF da modalidade de ensino Mtec-Ensino Médio. A ação pretendida nessa fase foi realizar um diagnóstico sobre os conhecimentos e saberes ligados e/ou relacionados à temática (evento esportivo), assim como de estratégias pedagógicas para ensinar conteúdos atitudinais, conceituais e procedimentais do esporte voleibol.

### 3.3.2 Ciclo 2 – A idealização do *Design*

Como possibilidade de responder à resolução do tema-problema identificado a partir da fundamentação teórica escolhida na presente pesquisa, organizou-se uma proposta de SD com os alunos a partir da do ciclo 1, com perspectiva no desenvolvimento dos meios didáticos que pudessem explorar o tema-problema. Nesse sentido, desenvolveram-se, de forma coletiva (professor-pesquisador e alunos), com as quatro salas de primeiro ano do ensino Médio-Técnico recursos, atividades e tarefas aplicados nas aulas de EF para a concretização do evento esportivo e para o ensino de conteúdos atitudinais a partir do voleibol, de acordo com o método globalizado de projetos de trabalhos proposto por Zabala (2007, p.153.).

As ações prévias para a construção da SD se deram na divisão de cada sala em 4 equipes fixas de 9 alunos, responsáveis pela organização do evento esportivo denominado inicialmente “Interclasses”. Os estudantes propuseram as seguintes categorias: **Organização, Marketing, Arbitragem, Tecnologia**, que ficariam a cargo de cada grupo, além de pensar possíveis datas de realização de acordo com calendário da unidade de ensino. Foi estabelecido contrato de trabalho individual verbal entre professor e alunos, a fim de que os integrantes, em suas ações, focassem o desenvolvimento de atitudes de competição e cooperação em todas as etapas.

As equipes tiveram as seguintes obrigações para a realização do evento esportivo:

#### 1- **Organização dos times**

- “*Designer* dos times” – decisão da forma de participação das salas e estrutura de times para a competição ex: sala x sala ou formação de times de acordo com participantes; equipes mistas ou por gênero etc.;
- Criação e envio do modelo de inscrição ex: pelo Google Forms ou manualmente;
- Organização de tabelas e chaves de acordo com a quantidade de times inscritos, além da sugestão de uma proposta de quantidade de dias a serem necessários para a realização dos jogos, respeitando o calendário escolar.

## **2- Marketing**

- Criação de formas de divulgação/promoção do Interclasses, bem como as estratégias para que todos os participantes estivessem informados sobre suas etapas;
- Divulgação a fim de promover o evento esportivo, incluindo as datas de competição, tabelas, regras, curiosidades sobre o voleibol, criação de mascote e folders;
- Cuidado da parte do som no dia do evento.

## **3- Arbitragem**

- Organização das regras do esporte a serem utilizadas no dia da competição, tanto para os jogadores quanto para os árbitros;
- Atuação na arbitragem, organizando-se com encontros de formação para esses árbitros;
- Exercício da função de mesários e criação de súmulas para anotações dos resultados de cada jogo, além do desenvolvimento de uma forma de placar no momento do jogo;
- Responsabilidade de montar a rede e conferência de materiais necessários, como bolas, cartões, apitos etc.

## **4- Tecnologia do esporte**

- Auxílio à arbitragem com uso da tecnologia, para conferir lances duvidosos e validar decisões das regras do esporte aplicada.
-

### 3.4 Procedimento da Segunda Fase

A fase reflexiva, ou seja, de aplicação do experimento, de coleta de dados e de *redesigns* a partir dos *feedbacks* obtidos. A seguir, apresentamos os ciclos que a compuseram.

#### 3.4.1 Ciclo 03 – Descrição e Aplicação da SD na vivência do evento esportivo

Para a aplicação da SD utilizando a modalidade escolhida (voleibol), com seus fundamentos básicos, regras e estratégias de jogo, visando, inclusive, a aspectos relacionados às atitudes (foco na cooperação) dos jogadores durante o evento esportivo, foi realizada uma pesquisa de campo a partir das características do *Design Experiment Research* (COBB *et al.*, 2003). Vale lembrar que o *Design Experiment Research* (DER) pode ser entendido como o contínuo aprimoramento da investigação, que consistiu em aplicar uma versão inicial do projeto, possibilitando a verificação e análise de seu procedimento para que, posteriormente, fosse possível refletir sobre ele e revisá-lo de modo constante, baseando-se nas experiências coletadas e avaliadas, na intenção de suprimir ou minimizar os obstáculos e dificuldades encontrados (BROWN; COLLINS, 1992).

Conforme descrito anteriormente, o planejamento da SD foi composto por fases, com ciclos de interação. Esta segunda fase, denominada reflexiva, envolve a aplicação do experimento e a coleta de dados. O principal objetivo foi promover a vivência dos estudantes em todas as etapas de organização de um evento esportivo, com vistas a despertar interesse, conhecimento e atitudes de cooperação durante o planejamento, além de proporcionar contato com o esporte voleibol, elemento da CCM.

Para descrever a fase em questão, voltamos às 4 equipes fixas de nove alunos, previamente estabelecidas em sala de aula e descritas em 3.3.2. Foram realizadas reuniões *on-line* e presenciais, como estratégias para elencar, distribuir e diferenciar atividades a serem desenvolvidas por tais equipes, a saber:

**1ª Reunião** – Plataforma *Teams* com todos os representantes e alunos de cada equipe. Oportunidade de visualizar o desenho inicial do evento, aproveitando

experiências anteriores, perspectivas e idealizações como organizadores e participantes.

Seguem alguns itens discutidos na reunião para o evento esportivo:

- Formação de times - estrutura;
- Formato da competição;
- Características da torcida;
- Delimitação das regras aplicadas à partida, respeitando o contexto escolar, como direcionamento das ações dos jogadores e arbitragem; O uso do Var <sup>1</sup>(*Vídeo Assistant Referee*), como recurso tecnológico e de apoio a arbitragem empregado no momento da partida para lances que geraram dúvidas; Ao término das definições iniciais de algumas características do evento esportivo, com o intuito de ponto de partida para possíveis alterações, houve a necessidade de tratar, com todos, de algumas especificidades e responsabilidades de cada equipe, retomadas em outra reunião, presencial, a qual foi separada por equipe, partindo das definições da primeira reunião. Essas definições foram:
  - Equipe de *Marketing*

Atribuições: produção do *slogan*, do brasão, de textos e frases que estimulasse atitudes cooperativas e de respeito no momento do jogo e fora dele. Ex: “O jogo pode ser brincadeira, mas a sua fala não! ”. Criação de estratégias de divulgação de informações, que foram unificadas, com maior abrangência e em menor tempo, para todos os participantes do grupo.

- Equipe de Organização

Atribuições: elaboração, distribuição e recolha das fichas de inscrição em data pré-estabelecida. Seleção das principais regras junto à equipe de Arbitragem, de acordo com a realidade vivenciada do esporte pela comunidade escolar e disponibilização da ficha de inscrição. Formulação da tabela de jogo com previsões de tempo para cada partida.

- Equipe de Tecnologia

---

<sup>1</sup> VAR é a sigla para Video Assistant Referee, que em português seria **árbitro assistente de vídeo**. O VAR tem por objetivo ajudar o árbitro principal, no campo de jogo, a tomar decisão em lances considerados duvidosos. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2018-06/entenda-o-que-e-o-arbitro-de-video-usado-em-jogos-da-copa>. Acesso em 10 jul. 2023.



Atribuições: definição inicial do funcionamento e da utilização do VAR — principal responsabilidade dessa equipe — para que não houvesse quebra na dinâmica do jogo. Viabilização de possibilidades de instrumentos tecnológicos necessários e disponíveis na escola ou entre os integrantes da equipe responsável pelo recurso VAR, necessários à realização das filmagens das partidas ou lances duvidosos, por exemplo: sinal do Wi-fi disponível na quadra, quantidade de celulares em condições de filmagem, câmeras, espaço e maneiras de armazenamento das filmagens, disponibilização do recurso no momento das partidas quando solicitado e organização (posicionamento) da equipe para realizar as filmagens durante as partidas.

- Equipe de Arbitragem

Atribuições: familiarização com algumas regras necessárias para a condução das partidas. Reforço das competências da função, como a pontuação, as penalidades, a utilização de apoio tecnológico, o indispensável conhecimento das regras do esporte em questão e o papel que os integrantes dessa equipe iriam desempenhar nas partidas.

**2ª Reunião** – Presencial e separada por equipe. O objetivo foi, a partir do primeiro desenho do evento, feito coletivamente, aperfeiçoar as particularidades e responsabilidades de cada equipe.

No decorrer das reuniões, sempre ao iniciar cada uma delas, a professora sensibilizava a turma, destacando a importância e responsabilidade das equipes de procurarem, em suas decisões, ações atitudes que estimulassem comportamentos de cooperação entre a própria equipe e também entre participantes durante o evento. A docente salientava a relevância na construção de um evento no qual todos tivessem a chance de aprender, estreitar relacionamentos de amizade, conviver com as diferenças e respeitar as regras. Ademais, enfatizou que o resultado deveria ser consequência de um conjunto de comportamentos construídos coletivamente durante todo o semestre.

Nesse momento, a atuação da educadora, por meio de seu olhar profissional, foi essencial para contextualizar e retomar os objetivos desta pesquisa, bem como esclarecer aos alunos os resultados esperados e a importância de resignificá-los, ou seja, refletir acerca do que poderiam melhorar nos eventos futuros. Outras competências que abarcam a mediação da professora foram: acolher, ligar e

direcionar as ideias de cada equipe para o objetivo comum, a saber, a realização do evento esportivo.

Uma das decisões dessa reunião, no que tange a agilizar o processo de comunicação entre todos e compartilhar as decisões e dificuldades de cada equipe, foi a criação de grupos no aplicativo Whatsapp. No encontro, estavam presentes os representantes das 4 equipes das 4 salas de primeiro ano, envolvidas na organização do evento, já descritas. Vale ressaltar que a professora estava presente em todos grupos para acompanhar e mediar o andamento das atribuições das equipes.

Somando-se as decisões e tarefas estabelecidas na reunião anterior, *on-line*, à reunião presencial, definiram-se as atribuições e responsabilidades de cada equipe. Algumas dessas atribuições foram cumpridas no momento dessa reunião; outras aconteceriam até a data do evento, e outras seriam postas em prática, no dia do evento, conforme se pode verificar a seguir:

- Equipe de *Marketing*

**Tarefas instantâneas à reunião:** criação do nome do evento, bem como de um logotipo/brasão estampado em todos documentos e publicações referentes ao evento. Definiram-se os meios de divulgação oficiais do evento, como cartazes nas salas, e a criação de um perfil do evento no Instagram

**Tarefas a serem cumpridas até o evento:** postagens no Instagram com fotos, informações sobre o evento, regras, tabelas dos jogos etc. Seleção de músicas a serem tocadas no dia do evento, com envolvimento da comunidade escolar.

**Tarefas do dia do evento:** compartilhamento de *stories* e fotos no Instagram do evento. Montagem de um mural físico com as tabelas e anotação da evolução dos times em relação às partidas. Seleção de um aluno da equipe para ser o responsável pelo som.

- Equipe de Organização

**Tarefas instantâneas à reunião:** comunicação às salas sobre o evento, distribuição das fichas de inscrição já definidas em reunião extra e informação do prazo de devolução da referida ficha.

**Tarefas a serem cumpridas até o evento:** recolhimento das fichas no prazo estipulado. Construção da tabela, com previsão de horários e datas das partidas.

**Tarefas do dia do evento:** organização da quadra de jogo, montagem da rede, separação de bolas, apito e cartões. Montagem da mesa dos mesários e da

premiação. Auxílio à equipe de *marketing* com as fotos e seleção de um aluno para ser mestre de cerimônia.

- Equipe de Tecnologia

**Tarefas instantâneas à reunião:** definição do VAR. Realização de testes na quadra mediante as primeiras ideias apontadas na 1ª reunião. Levantamento de pontos a serem analisados em relação ao sinal do Wi-fi. Elaboração de regras para a solicitação do VAR durante a partida. Verificação de equipamentos e de suas capacidades para filmagens. Diagnóstico de possíveis imprevistos e soluções. Posicionamento em quadra da equipe de tecnologia, para que o VAR tivesse efeito e funcionalidade. Realização de testes para treinamento dos combinados.

**Tarefas a serem cumpridas até o evento:** Realização da separação dos equipamentos e de um teste para cada equipe, como forma de realizar adaptações e ambientá-las à função e posição em quadra. Definição, por meio do grupo de Whatsapp, o revezamento prévio de pessoas e equipamentos por partida.

**Tarefas do dia do evento:** Mudança das equipes e celulares a cada partida.

- Equipe de Arbitragem

**Tarefas instantâneas à reunião:** definição das quantidades de árbitros e suas posições a cada partida, ou seja: 2 pessoas de cada equipe na função árbitros de rede, um para cada extremidade da rede, e 4 pessoas na função árbitros de linha, 2 posicionados à linha de fundo de cada lado da quadra e 2 em ambas as laterais para verificar a linha, além de 2 mesários, para anotações em planilha. Desenvolvimento de um modelo de súmula, impressa pela escola. Definição dos revezamentos das equipes de arbitragem entre as partidas, sendo que a equipe não poderia arbitrar partidas da própria sala.

**Tarefas a serem cumpridas até o evento:** utilização do aplicativo Whatsapp para compartilhar curiosidades e dúvidas sobre regras. Sugestão, entre os participantes, de treinar a função árbitro e Var por meio de jogos nas aulas de EF para ampliar os conhecimentos. Interação com as salas participantes do evento, no intuito de dialogar sobre dúvidas de regras do voleibol e repassar as regras anexadas à ficha de inscrição, na tentativa de alinhar conhecimento e atitudes diante das regras.

**Tarefas do dia do evento:** revisão dos combinados de regras e revezamento das equipes.

Durante essas duas reuniões e com o uso do aplicativo Whatsapp, foi possível atingir o objetivo de delinear a Sequência Didática para a vivência do evento esportivo,

com foco em desenvolver conteúdos atitudinais. Embora todas as atividades estivessem envolvidas diretamente com a análise da pesquisa, foram de suma importância a cooperação e o diálogo constante entre professora x equipes, equipes x equipes, equipe x participantes, para que adaptações, quando necessárias, não impedissem o desenvolvimento do evento esportivo.

No dia do evento, procedeu-se à aplicação dos combinados, elencados em reuniões anteriores por parte das equipes de **Organização, Marketing, Arbitragem e Tecnologia**, que, como já vimos, foram responsáveis pela organização geral. Vale destacar que alguns alunos faziam parte do evento como organizadores e como membros dos times.

Do mesmo modo, é importante ressaltar que, durante o início do terceiro bimestre, logo quando houve a apresentação da proposta do evento inicialmente denominado Interclasses, elaborou-se, com os alunos das 4 salas de primeiro ano, uma proposta de separação das equipes e funções que julgaram necessárias à organização do evento.

O plano de aula, em consonância com o PPG da escola e com os planos de curso, focalizou o desenvolvimento de conteúdos voltados à CCM, com atividades direcionadas à construção de conhecimento por meio de conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais em torno do voleibol. Nesse 3º bimestre, foram utilizadas 18 aulas de EF, distribuídas em duas aulas semanais por sala para o ensino do esporte. Dentre os conteúdos trabalhados, destacam-se: a) conteúdos conceituais sobre o voleibol: história e regras; b) conteúdos procedimentais do voleibol: vivências em pequenos jogos dos fundamentos básicos do toque, manchete, saque e bloqueio e rodízio; c) conteúdos atitudinais voltados à cooperação, construção da sequência didática pelos alunos e a participação em um evento esportivo com todo o planejamento feito por eles.

O objetivo de trabalhar esses conteúdos, foi construir o conhecimento voltado à CCM, por meio do esporte voleibol e da vivência prática, em que os estudantes tiveram a oportunidade de autorreflexão sobre o que foi aprendido do esporte em questão e o que precisariam melhorar como praticantes do esporte e participantes de um evento, na tentativa melhorar sua própria atuação prática e a do time em uma partida.

- **O evento esportivo**

O evento esportivo Voleitec foi uma atividade contemplada no 4º bimestre, fim do ano letivo, em virtude de alguns acontecimentos. Foram eles: Jogos da Copa do Mundo do Qatar; período de recuperação de prova; avaliações externas como o Saesp; apresentação de trabalho de conclusão de curso (TCC) para os terceiros anos. Esses eventos foram fatores que motivaram adaptações do calendário de realização do evento esportivo, dentre elas a disponibilidade de apenas um dia para a realização dos jogos, sendo uma manhã e uma tarde, conforme os períodos de aula.

Os jogos tiveram início às 8h30 da manhã, com intervalo de 10 minutos para o lanche e término às 12h40. Houve alguns atrasos que não prejudicaram o andamento das partidas por período. No período da tarde, as partidas tiveram início às 13h30, com 10 minutos de intervalo e término às 16h.

Antes do início dos jogos, às 7h30, a equipe de Organização atuou nos preparativos de todo o espaço: montagem da rede, separação das bolas, exposição das medalhas, montagem da mesa dos mesários, verificação de apitos e cartões e montagem do som. Quanto à equipe de *Marketing*, estavam presentes o aluno responsável pelas músicas e o mestre de cerimônia para apresentação do evento. Ademais, o mural físico com a tabela para acompanhamento em tempo real foi montado.

As equipes de Tecnologia e Arbitragem, responsáveis pelo primeiro jogo, posicionaram-se nos locais e funções combinados previamente. Nesse momento, a equipe de Organização sugeriu que os integrantes de todas as equipes responsáveis pela organização geral do evento esportivo utilizassem colete amarelo, a fim de terem um destaque visual em suas funções, garantindo uma percepção e referência aos demais envolvidos nas partidas.

### **3.5 Procedimento da Terceira Fase**

A fase retrospectiva, que analisa o que ocorreu na DE, deu-se da seguinte maneira:

### **3.5.1 Ciclo 04 – Verificação, análise e validação coletiva da SD**

Um questionário para verificação, análise e validação coletiva (pesquisador/professores e alunos) da SD foi utilizado, tratando sistematicamente os dados com foco na análise do experimento de ensino desenvolvido. Identificaram-se o que funcionou em termos de auxiliar a aprendizagem, quais as dificuldades enfrentadas e como elas foram superadas (ou não). A partir dessa retrospectiva, o pesquisador teve de produzir uma descrição pormenorizada do estudo. Isso significa que, nessa fase, se desenvolveu uma pequena teoria local do ensino e se explicitou o que os pesquisadores aprenderam com o experimento desenhado e aplicado.

O questionário aplicado aos estudantes do Ensino Médio envolvidos com o evento esportivo Voleitec, por meio do aplicativo Formulário da plataforma Google conforme APÊNDICE A.

A coleta de dados foi agendada e realizada em uma das aulas de EF de cada turma. No total, foram 6 salas de Ensino Médio participantes do evento, que contribuíram com a pesquisa. O questionário foi aplicado nos laboratórios de informática da escola. Cada turma foi dividida em dois grupos de 20 alunos, referentes à quantidade de computadores disponíveis.

### **3.5.2 Possibilidades de Coleta e Análise**

Como escolha do método de pesquisa, optou-se pela Teoria do Núcleo Central (TNC) (SÁ, 1996) uma vertente da Teoria das Representações Sociais (TRS) (MOSCOVICI, 2015), que busca entender como determinado assunto é compartilhado por indivíduos de um mesmo grupo social. No caso deste trabalho, os alunos que estão matriculados na modalidade de Ensino Médio. A TNC sugere que as representações sociais são compostas por dois sistemas: o Núcleo Central (NC), formado pelos conceitos mais importantes, que organiza os demais; e os Elementos Periféricos, flexíveis e que sustentam o núcleo.

A metodologia aplicada nesse tipo de investigação é a Técnica de Associação Livre de Palavras (TALP), também denominada Evocação Livre de Palavras (ELP). Ela consiste em o respondente elencar quais palavras lhe vêm à mente de acordo com outra palavra, chamada de tema indutor. Neste estudo, o tema indutor foi: “Pensando no evento esportivo Voleitec cite as 5 primeiras palavras que vem a sua

mente”. Em seguida, foi solicitado que fossem colocadas em ordem de importância, ou seja, 1 = mais importante e 5 = menos importante. Após esse procedimento, solicitou-se aos participantes que justificassem as palavras utilizadas, sendo gerado, portanto, um texto descritivo.

Optou-se por analisar os achados a partir da técnica Análise de Conteúdo Automatizada, oriunda da análise de conteúdo (BARDIN, 2015; FRANCO, 2020), porém incorporando *softwares* estatísticos para inferência (BRITO e SÁ, 2022). Para tanto, escolheu-se o *software* IRaMuTeQ (*Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires*), versão 0.7, de livre acesso e que usa, como linguagem estatística, o R. A forma de análise dos dados baseou-se na Análise de Matrizes (CAMARGO; JUSTO, 2013).

O *software* em questão permite trabalhar com matrizes que envolvam variáveis categoriais e listas de palavras, tais como as obtidas de tarefas de associações ou evocações livres (SÁ, 1996). Nesse caso, ele viabiliza contagem de frequência, cálculo de qui-quadrado, análise de similitude e análise prototípica.

A análise de similitude baseia-se na teoria dos grafos e busca relações de objetos de um dado conjunto. Sua fórmula é:  $G(V, E)$ , onde  $G$  significa grafo e é composto de vértices ( $V$ ) e de várias ligações entre dois vértices ( $E$ ). Permite identificar as co-ocorrências entre as palavras, e seu resultado traz indicações da conexão entre as palavras, auxiliando a identificação da estrutura do conteúdo de um *corpus* textual. No que diz respeito à análise prototípica, ela proporciona a criação de um diagrama de quatro casas para o estudo da centralidade ou não das palavras evocadas, denominada quadrante de Vergès.

## 4 RESULTADOS

### 4.1 Resultados da observação pelo professor-pesquisador

Na 1ª e 2ª fases, foram apresentados os resumos das atividades para se alcançar a construção da SD, da qual participaram os estudantes. Neste momento, apresentamos o detalhamento das atividades que compõem a SD, a partir das impressões do professor-pesquisador, a fim de entendermos o processo.

**1ª reunião:** durou três horas e contou com um intervalo de 10 minutos. Todos os que ali estavam tiveram a oportunidade de visualizar o desenho inicial do evento, aproveitando experiências anteriores, perspectivas e idealizações como organizadores e participantes. Na qualidade de professora mediadora, fomos anotando, no quadro virtual, as ideias, sugestões e dúvidas que poderiam fazer parte da regra e serviriam de suporte para próximas reuniões específicas com cada equipe. Seguem alguns itens anotados na reunião:

- Combinados Gerais:

Para a formação dos times, a composição foi de 3 meninos e 3 meninas, ou 2 meninos e 4 meninas, caracterizando uma competição de times mistos, com possibilidade de 2 alunos reservas de cada gênero.

Para a competição, foi definido o sistema “sala contra sala”, no qual os adversários foram revelados por sorteio para a construção da tabela, permitindo-se até dois times por sala.

- Torcida

Para a torcida, foram permitidas manifestações artísticas a livre escolha de cada time, como músicas (grito de guerra), mascote, danças, performances, pinturas faciais, vestimentas, cartazes, faixas e cores. Como parte da organização da torcida, foram definidas atitudes concernentes a questões éticas de comportamento não ofensivo em quadra ou em redes sociais. A torcida teve de obedecer à delimitação da quadra, permanecendo no entorno dela.

- Inscrição

A decisão pela data do evento deu-se em consonância com o calendário escolar e com a aprovação da equipe gestora. Entretanto, foi necessário prever possíveis adaptações na semana do evento esportivo, em virtude dos jogos da Copa do Mundo do Qatar.



Definiu-se também o modelo do documento de inscrição, com os dados necessários à equipe responsável pela elaboração e distribuição na escola — no caso a equipe de Organização. O documento elaborado pelos alunos teve a aprovação final da professora. Cogitou-se a possibilidade de inscrição via Google Forms mas, por votação dos integrantes, escolheu-se a inscrição presencial, considerada a mais viável para o momento.

- Regras aplicadas à partida

Foi definida a aplicação da regra oficial do voleibol para direcionamento das ações dos jogadores e arbitragem. Em relação aos fundamentos básicos do esporte e à dinâmica de pontuação/penalidades algumas adaptações foram necessárias a fim de se enquadrarem na realidade do contexto escolar. Por exemplo: a formação dos times, que não foram separados por gênero, ou seja, “Times mistos” compostos por 3 pessoas do sexo masculino e 3 do feminino; os sets e pontuação, estabelecendo 2 sets de 15 pontos e 1 set caso houvesse empate, em cada partida.

Essas adaptações foram justificadas por questões de limitação do tempo e de dias disponíveis aos jogos, acordadas com a gestão escolar, no intuito de não atrapalhar as demais atividades escolares pertinentes ao encerramento do ano letivo.

À equipe de Arbitragem, tentou-se esclarecer, em conjunto, dúvidas de como proceder em lances e jogadas que tivessem toque do jogador na rede, posicionamento dos jogadores em quadra com a utilização de rodízio simples 6X0, substituições, tempo para a troca dos sets, invasão por baixo e por cima da rede, dois toques, o pisar na linha, saque, caracterização de bola fora da quadra, carregada etc.

Durante a reunião, esse momento despertou muito interesse dos alunos, pois foram esclarecidas algumas dúvidas que faziam parte do funcionamento de uma partida, o que influenciaria sua atuação como organizadores e jogadores. No geral, reforçou-se a importância da equipe de Arbitragem, responsável pela aplicação das regras nas partidas. Por essa razão, era necessário apropriar-se dos conhecimentos básicos das regras do voleibol.

- Uso do VAR

O VAR foi um recurso tecnológico (filmagem) empregado no momento da partida pela equipe de Tecnologia que, por conseguinte, ajudou a equipe de arbitragem. Foram elencados diversos itens referentes aos recursos que poderiam ser utilizados sem atrapalhar a dinâmica da partida, evitando atrasos às partidas subsequentes, pois já havia adaptações e atrasos decorrentes de imprevistos

pertinentes à dinâmica do esporte. Como exemplo, citamos a contagem a ser feita por pontuação, e não por tempo, impossibilitando o cumprimento fiel de horário estipulado em tabela.

Ficaram pré-definidos, durante cada partida, para o uso do VAR: 2 pedidos de VAR por *sets*, para cada time, sendo a solicitação realizada pelo capitão e assistida pelos árbitros de rede e capitães dos dois times. Com a confirmação entre todos, os pontos ou lance foram mantidos ou revogados. As demais dúvidas ficariam a cargo dos árbitros da partida.

Ao término das definições iniciais de algumas características do evento esportivo, com o intuito de serem um ponto de partida para possíveis alterações, houve a necessidade de tratar de algumas especificidades e responsabilidades de cada equipe. Nesse momento, foi combinado que outra reunião, separada por equipe, seria importante para tratar as particularidades de cada grupo, partindo das definições dessa primeira reunião.

- Equipe de *Marketing*

Esclarecimento das funções da equipe. Nesse momento, os alunos foram estimulados a pesquisar e buscar estratégias para que fossem atendidas as atribuições de responsabilidade das equipes.

- Equipe de Organização

Consciente do papel a desempenhar, uma aluna se propôs a montar a ficha de inscrição. Foi anotando sugestões de informações necessárias e informou que compartilharia a construção com quem mais tivesse interesse, via *e-mail*. As demais tarefas, como o sorteio e confecção da tabela, só foram possíveis após a realização das inscrições para se chegar ao número exato de times participantes.

- Equipe de Tecnologia

Após a compreensão das funções, todos tiveram a consciência de que somariam às suas atribuições o apoio à equipe de Arbitragem, no objetivo de ajudar os árbitros de rede e de linha em decisões e dúvidas de lances, sem qualquer intenção de enaltecer o caráter profissional e competitivo do evento. Essa atuação, além de reforçar aprendizagens sobre o esporte, permitiu a possibilidade de corrigir erros não intencionais e cooperar nas decisões essenciais ao resultado, garantindo credibilidade à aplicação das regras e às decisões da arbitragem sem o favorecimento de qualquer equipe, ou seja, as atitudes da arbitragem foram as mais próximas ao justo e merecido a quem fez o ponto.

- Equipe de Arbitragem

À medida que foram construídos elementos de composição do evento esportivo, as responsabilidades e atribuições iniciais dessa equipe tornaram-se evidentes. No entanto, a discussão em torno das aplicações de regras, papel especificamente dessa equipe, foi uma oportunidade para que a professora os conscientizasse de que se tratava de um evento de cunho escolar, voltado, acima de tudo, à aprendizagem de conteúdos atitudinais de cooperação. Dito de outro modo, embora os participantes não fossem especialistas ou atletas profissionais, isso não os isentava das responsabilidades, autonomia e cooperação em suas decisões ao apitar as partidas, estudar e tirar dúvidas sobre regras, como caminho para conseguir criar atitudes assertivas e de conhecimento entre todos os envolvidos.

**2ª reunião:** teve duração de 5 aulas e foi agendada com antecedência pela professora junto à coordenação e aos professores, a fim de não prejudicar a rotina escolar. Com cada equipe, foram repassados os combinados na reunião coletiva *on-line*, ajustando o que seria necessário para o seu cumprimento. Dessa vez, contou-se com mais especificidade e comprometimento, focando o papel próprio da equipe. Algumas atribuições foram repensadas, bem como foram distribuídas funções entre os integrantes. Ademais, foram combinados os prazos de realização, e foi acordada a responsabilidade individual de cumpri-los.

- Equipe de *Marketing*

**Tarefas instantâneas à reunião:** criar um nome para o evento esportivo denominado “I Voleitec”, bem como o logotipo/brasão estampado em todos os documentos e publicações referentes ao evento. Além disso, definir os meios de divulgação oficiais do evento, com divulgação presencial nas salas e criação do Instagram @Voleitec. Esse perfil seria utilizado para divulgar regras, tabela de jogos, curiosidades sobre o esporte, assim como para compartilhar treinos durante as aulas, dúvidas, promover interações e postar todos os avisos referentes ao evento.

Figura 1: Logotipo/ Brasão do evento esportivo



Fonte: Elaboração própria.

Figura 2: Perfil do Instagram do Evento Esportivo

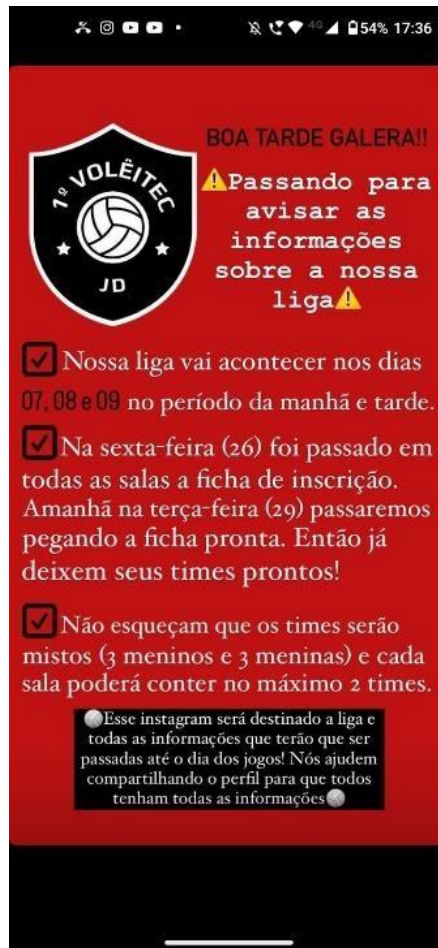


Fonte: Elaboração própria.

**Tarefas a serem cumpridas até o evento esportivo Voleitec:** fazer postagens diárias no perfil @Voleitec, com fotos, informações sobre regras, sobre o

evento, divulgação das tabelas etc. Inclusive, abrir um boxe interativo com perguntas sobre quais músicas os seguidores sugeririam que fossem tocadas no dia do evento.

Figura 3: Informações dos *Stories*



Fonte: Elaboração própria.

**Tarefas do dia do evento esportivo Voleitec:** compartilhar *stories* e fotos no Instagram do evento em tempo real, bem como marcações dos seguidores participantes. Montar um mural físico com as tabelas, no qual seria anotada a evolução dos times em relação as partidas. Um aluno dessa equipe ficou encarregado de toda parte do som.

- Equipe de Organização

**Tarefas instantâneas à reunião:** organizar pequenos grupos dentro da equipe, que foram comunicar às salas o evento esportivo Voleitec. Além disso, distribuir as fichas de inscrição prontas e finalizadas em reunião extraclasse com a professora, conforme

combinado no encontro *on-line*. As fichas já estariam acrescidas das regras básicas do esporte e o prazo para a devolução da mesma, definido.

**Tarefas a serem cumpridas até o evento esportivo Voleitec:** recolher as fichas no prazo estipulado, dois dias após a 2ª reunião. Reunir-se com a professora para sorteio e construção da tabela, com previsão de horários e datas das partidas.

**Tarefas do dia do evento esportivo Voleitec:** organizar a quadra de jogo, montaram a rede, separam as bolas, apitos e cartões. Montar a mesa dos mesários e a mesa da premiação. Ajudar a equipe de *Marketing* com as fotos e selecionar um aluno para ser mestre de cerimônia.

- Equipe de Tecnologia

**Tarefas instantâneas à reunião:** Definir o VAR. Nesse dia, muitos impedimentos foram apontados após análise e testes realizados pelos alunos, mediante as primeiras ideias apontadas na 1ª reunião. Alguns pontos negativos foram apresentados em relação ao sinal do Wi-fi, por ser limitado no ambiente da quadra. Do mesmo modo, sinalizou-se que nem todos os integrantes da equipe tinham plano 3G ou 4G e dependiam de seus celulares, a maioria com memória insuficiente para armazenamento. Além do mais, a escola não possuía câmeras suficientes para filmagem. Eis as possíveis soluções apresentadas pelos alunos:

- Possibilidade de abrir uma *live*, descartada em razão do tempo que iria tomar para a verificação de cada lance, além de o sinal do Wi-fi ser ruim para poder manter qualidade na transmissão. Esse recurso também poderia abrir um leque maior de discussões acerca das decisões da arbitragem causando exposição de imagem aos alunos, trazendo opiniões negativas em torno da atuação da arbitragem e dos jogadores. Diante disso, optou-se pelo uso de celulares dos próprios alunos. Voltou-se ao ponto das filmagens pelo celular, ficando definido que, a cada partida, haveria um revezamento das pessoas da equipe e dos celulares. O armazenamento das partidas seria apenas para o *set* de jogo, ou seja, ao final de cada *set*, elas seriam apagadas para liberar espaço para a próxima filmagem.
- O posicionamento em quadra da equipe de Tecnologia, para que o VAR tivesse efeito e funcionalidade. Um dos alunos da equipe fez uma filmagem de acordo com o que foi combinado na 1ª reunião. Trouxe algumas impressões a serem definidas e pensadas pela equipe de

Tecnologia. Apresentou uma mostra de filmagem de uma partida de voleibol, em diversos pontos da quadra, que realizou durante uma aula de EF. Vale ressaltar que o estudante tomou a frente da organização da equipe, apresentando as possibilidades de realização, e convidou os demais alunos a testar sua proposta. A partir daí, definiu-se, com os demais integrantes, que o VAR, teria 6 pontos de filmagem posicionados nas extremidades da rede, nas laterais um pouco acima da linha dos 3 metros, abrangendo linhas laterais e linhas de fundo. A equipe de Tecnologia não poderia filmar as partidas da própria sala, não poderia interferir na decisão da arbitragem — apenas se solicitado pelo capitão e árbitros — e não poderia divulgar filmagem de nenhuma partida sem a autorização dos jogadores.

**Tarefas a serem cumpridas até o evento esportivo Voleitec:** realizar a separação dos equipamentos e um teste com cada equipe como forma de realizar adaptações e ambientar-se com a função e posição em quadra. Seria combinado, pelo grupo de Whatsapp, o revezamento prévio de pessoas e equipamentos por partida.

**Tarefas do dia do evento esportivo Voleitec:** a cada partida, mudar as equipes e celulares. Os armazenamentos das partidas foram feitos apenas para o *set* de jogo, ou seja, ao fim de cada um deles, foram apagadas as filmagens a fim de liberar espaço para a próxima filmagem.

- Equipe de Arbitragem

**Tarefas instantâneas à reunião:** julgou-se necessário preparar 2 pessoas de cada equipe para a função de árbitros de rede, um para cada extremidade da rede, e 4 pessoas para a função de árbitros de linha, 2 posicionados à linha de fundo de cada lado da quadra, e 2 em ambas as laterais para verificar a linha, além de 2 mesários, para anotações em planilha. Ademais, desenvolveram um modelo de súmula, impressa pela escola.

Cada equipe de arbitragem foi responsável por uma partida de acordo com a tabela, com revezamento até o fim dos jogos, sendo que a equipe não poderia arbitrar partidas da própria sala.

**Tarefas a serem cumpridas até o evento esportivo Voleitec:** utilizar o grupo no aplicativo Whatsapp para compartilhar curiosidades e dúvidas sobre regras. Foram combinadas duas tarefas importantes entre os participantes da arbitragem: a) ampliar os conhecimentos da função, apitando partidas nas aulas de EF por meio de vídeos

no YouTube; b) ir a uma aula, combinada com a professora e a coordenação da escola, e dialogar sobre dúvidas de regras do voleibol, repasse das regras anexadas e ficha de inscrição, com todos os participantes de todas as salas, e alinhar conhecimento/atitudes diante das regras.

**Tarefas do dia do evento esportivo Voleitec:** apitar os jogos utilizando os combinados de regras e revezamento das equipes.

- **Dia do Evento Esportivo:**

Do evento, participaram 520 alunos, entre jogadores e torcida, totalizando 15 salas, com um time de voleibol misto representando cada sala, distribuído em 10 times do período matutino e 5 do período vespertino. Desses alunos, 160 fizeram parte das equipes de **Organização, Marketing, Arbitragem, Tecnologia**, responsáveis pela organização geral do evento esportivo. Vale destacar que alguns estudantes faziam parte desse evento como organizadores e como participantes dos times.

Por meio do olhar profissional, a professora pode perceber quais caminhos foram necessários para que os alunos tivessem competência para participar de um evento esportivo com foco em cooperação. Em uma das análises, a profissional julgou necessário, antes da realização do evento, conduzir o conhecimento com todos os alunos da escola — fossem participantes na função jogadores, torcedores e/ou organizadores —, a fim de que, independentemente da atuação de cada um, essa participação fosse significativa.

Essa estratégia produziu um “contágio em massa” em toda a comunidade escolar, ou seja, observou-se que a estratégia de unificar o tema de trabalho produziu não só o conhecimento de todas as salas envolvidas, mas também o interesse coletivo pela prática do esporte voleibol. Ademais, verificou-se que essa prática não ficou restrita somente às duas aulas semanais de EF de cada sala. Os alunos, sempre que tinham oportunidade, estavam em quadra jogando voleibol. Algumas salas adquiriram sua própria bola para praticar nos intervalos e troca de período; houve relatos de alunos sobre o interesse de levar o material da própria escola para treinar em casa ou na rua, com os amigos. Isso provou que todos estavam diretamente envolvidos no conhecimento do esporte e dispostos a incorporar esse conhecimento. Além disso, que todas as salas estavam em sintonia na busca de melhorar a prática do vôlei. Houve, portanto, uma mudança de comportamento dos alunos da escola, em relação à prática esportiva.



- **Fatos relevantes ao evento esportivo Voleitec**

A realização do evento esportivo Voleitec deu-se no 4º bimestre, ou seja, ao fim do ano letivo, em virtude de alguns acontecimentos já explanados, mas que julgamos necessário retomar, a saber: Jogos da Copa do Mundo do Qatar, período de recuperação de prova, Saresp, e apresentação de trabalho de conclusão de curso (TCC) para os terceiros anos. Esses fatores motivaram a adaptações do calendário de realização do evento, entre elas a disponibilidade de apenas um dia para a realização dos jogos — uma manhã e uma tarde, em seus respectivos períodos. De posse dessa informação, os estudantes a tabela em dois grupos A e B, com 05 times cada e fizeram duas chaves no sistema eliminatória simples e, na Final, estariam os vencedores de cada chave. No período da tarde, foi utilizada apenas uma chave, por haver apenas 5 times. Entretanto, adotou-se o mesmo sistema de disputa, conforme mostram as tabelas a seguir:

Figura 4: Tabela descritiva com horários das partidas

Chave A - Manhã		
1º Jogo	RHI 2 x AI 1a	08:30
2º Jogo	QI 1 x AI 3	08:50
3º Jogo	??? x AI 2	09:10
4º Jogo	??? x ???	09:30

Fonte: Elaboração própria.

Figura 5: Tabela das chaves das partidas



Fonte: Elaboração própria.

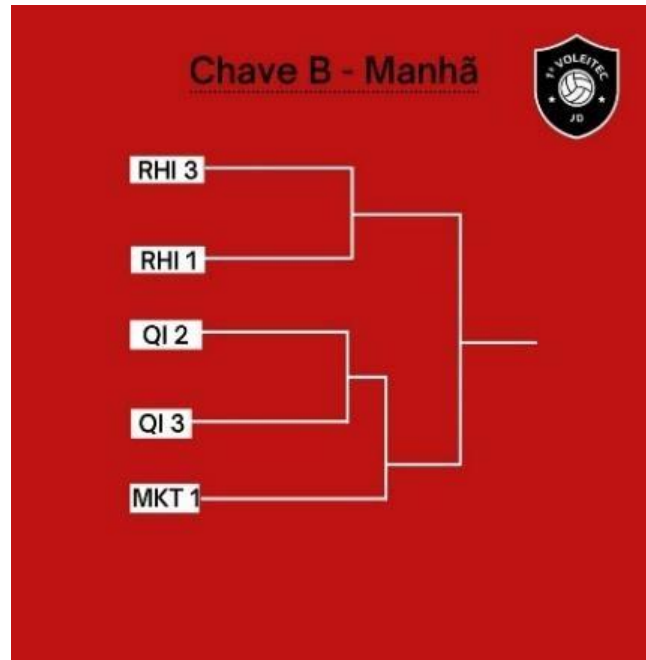
Figura 6: Tabela descritiva com horários das partidas

**Chave B - Manhã**

1º Jogo	RHI 3 x RHI 1	10:15
2º Jogo	QI 2 x QI 3	10:35
3º Jogo	??? x MKT 1	10:55
4º Jogo	??? x ???	11:15

Fonte: Elaboração própria.

Figura 7: Tabela das chaves das partidas



Fonte: Elaboração própria.

Figura 8: Tabela descritiva com horários das partidas

**Chave - Tarde**

<b>1º Jogo</b>	LOG 3 x LOG 2	13:30
<b>2º Jogo</b>	LOG 1 x AI 1b	13:50
<b>3º Jogo</b>	??? x MA 1	14:10
<b>4º Jogo</b>	??? x ???	14:30

Fonte: Elaboração própria.

Figura 9: Tabela das chaves das partidas



Fonte: Elaboração própria.

Os horários das partidas foram mencionados como previsão e orientação dos times sobre possibilidade de realização, pois, como já mencionado, a partida de voleibol é contabilizada por ponto, e não por tempo. No entanto, não poderia haver muitos atrasos, devido às restrições de período de jogo e horário de saída dos alunos.

Os jogos tiveram início às 8h30 da manhã com intervalo de 10 minutos para o lanche e término às 12h40, com alguns atrasos que não prejudicaram o andamento das partidas por período. No período da tarde, as partidas tiveram início às 13h30, com 10 minutos de intervalo e término às 16h.

Antes do início dos jogos, às 7h30, a equipe de Organização atuou nos preparativos de todo o espaço: montagem da rede, separação das bolas, exposição das medalhas, montagem da mesa aos mesários, verificação de apitos e cartões e a montagem do som. A equipe de *Marketing* já tinha definido o aluno responsável pelas músicas e o aluno mestre de cerimônia. Ademais, o mural físico com a tabela para acompanhamento em tempo real estava sendo montado.

As equipes de Tecnologia e Arbitragem, responsáveis pelo primeiro jogo, se posicionaram nos locais e funções combinados previamente. Nesse momento, a equipe de Organização sugeriu que os integrantes de todas as equipes responsáveis pela organização geral utilizassem colete amarelo, a fim de terem um destaque visual

em suas funções, garantindo percepção e referência aos demais alunos envolvidos nas partidas.

Figura 10: Disposição das equipes na quadra



Fonte: Elaboração própria.

A utilização do VAR foi eficiente, garantiu credibilidade à aplicação de regras e a discussões paralelas. Trouxe segurança aos árbitros e valorização do trabalho da equipe de Tecnologia. Os times respeitaram as regras de solicitação do VAR estabelecidas previamente, bem como a decisão da arbitragem após a consulta das filmagens, quando solicitado. O VAR foi um recurso que possibilitou eliminar dúvidas, tornando a partida democrática e justa, evitando comentários desrespeitosos à arbitragem.

Figura 11: Solicitação do VAR durante partida



Fonte: Elaboração própria.

Durante as partidas, a professora e os alunos participantes notaram a aquisição de conhecimentos de “gestos técnicos da arbitragem” por alguns alunos na função de árbitros, ou seja, eles se apropriaram das regras e dos gestos pertinentes ao lance, como mostra a ilustração:

Figura 12: Equipe de Arbitragem demonstração dos "Gestos Técnicos"



Fonte: Elaboração própria.

Na qualidade de professora, a pesquisadora percebeu que a busca por melhorar o conhecimento e compartilhá-lo com os demais participantes revela comprometimento com o resultado das partidas, bem como responsabilidade e autonomia em incorporar características da função. Na construção de atitudes de cooperação, é de grande valia quando os alunos reconhecem a existência de comprometimento com sua própria aprendizagem.

Isso foi notado em todas as outras funções das equipes, quando os participantes se depararam com a organização do ambiente da quadra, o direcionamento e disposições de informações nos murais e no aplicativo Instagram, a atualização das partidas com fotos e vídeos em tempo real compartilhados por meio desse recurso, a condução das partidas ao microfone, as músicas escolhidas etc. Portanto, aos que ali se encontravam, era visível o sentimento de pertencimento, pois direta ou indiretamente o evento foi realizado por todos. .

Antes de iniciarem as partidas, na qualidade de professora, a pesquisadora foi chamada para realizar a abertura oficial do evento. Nesse momento, foi possível compartilhar com toda comunidade escolar as intenções do Voleitec. A profissional pôde esclarecer que se tratava de um instrumento de avaliação do componente curricular ED aos alunos de primeiro ano. Não deixou de exaltar empenho das equipes organizadoras e afirmar que todas as decisões partiram desses estudantes. Ademais, enfatizou que aquele momento correspondia à finalização de um trabalho realizado por quase dois bimestres, isto é, o evento seria o fechamento dessa avaliação.

Portanto, solicitou-se que todos ali tivessem um olhar cooperativo, por se tratar de alunos que estudaram, organizaram e tentaram, de maneira democrática, organizar um evento no qual toda a escola desejava promover. Na ocasião, a professora dividiu com todos a responsabilidade de fazer funcionar o trabalho dos colegas por meio da cooperação. O direcionamento da fala foi necessário para que os alunos entendessem que a própria participação foi importante para a realização das tarefas dos amigos, e que todos ali, fossem participantes ou organizadores, estavam em condições de aprendizes e colaboradores na construção do próprio conhecimento.

Outras impressões resgatadas ao final do evento esportivo Voleitec, no relato de alguns alunos participantes das equipes de organização, revelaram o interesse deles em realizar a mesma estrutura, ou seja, a mesma sequência de atividades para a organização com outros esportes. Além disso, demonstraram o reconhecimento de momentos de interação e encontro entre as turmas, como oportunidade de “quebra da rotina escolar”, bem como o sentimento de prazer como forma de recompensa por todo o trabalho.

## **4.2 Resultados e discussão**

Nesta subseção, apresentamos os dados descritivos observados na presente pesquisa, com as inferências pautadas na fundamentação teórica. Como descrito por Bardin (2015), os resultados de uma pesquisa podem ser considerados como o relevo do fenômeno observado. Em nosso caso, o fenômeno observado foi o esporte como fenômeno da CCM. À guisa de estratégia, utilizamos o evento esportivo Voleitec, construído e experimentado pelos alunos do Ensino Médio, na perspectiva de uma sequência didática, com intenção de explorar os conteúdos atitudinais, com foco na cooperação.

Cabe aqui retomar o ponto de partida da pesquisa, no qual procuramos descobrir as explicações socialmente construídas pelos alunos acerca das últimas experiências em aulas práticas de Educação Física (EF) e do conteúdo de interesse, apontado especificamente o esporte voleibol, bem como de qual projeto e/ou evento desejavam participar, no caso, qual o interesse de vivenciar um evento esportivo.

Considerando que um dos objetivos específicos da pesquisa foi identificar as representações dos alunos após vivenciarem o evento esportivo Voleitec, conforme Reis e Bellini (2015), uma das metodologias para identificar a representação social é a coleta de dados em um grupo. No caso desta investigação, alunos de Ensino Médio, inseridos num mesmo lugar, que compartilharam da mesma experiência. Assim, por meio de um questionário com perguntas geradoras, optamos por utilizar a técnica de associação livre de palavras (TALP), com o intuito de investigar o que pensam, por que pensam e como pensam os sujeitos, no que tange à experiência do Voleitec.

Os dados decodificados revelaram que o perfil dos alunos (n=168) envolvidos no Voleitec foi, em sua maioria, do sexo feminino, perfazendo cerca de 124(73,4%) alunas e 43(26,6%) do sexo masculino. Em relação às séries envolvidas, foram observadas, em sua maioria, alunos do 2º ano, com cerca de 114(67,4%), e cerca de 55(32,6%) do 3º ano. Quando perguntados sobre o tipo de participação no evento, foi possível verificar que 36(21,6%) eram jogadores, 99(59,3%) participaram como organizadores e 100(59,9%) como espectadores. É preciso lembrar que eles poderiam escolher mais de uma opção, uma vez que alguns participaram da organização e também como jogadores.

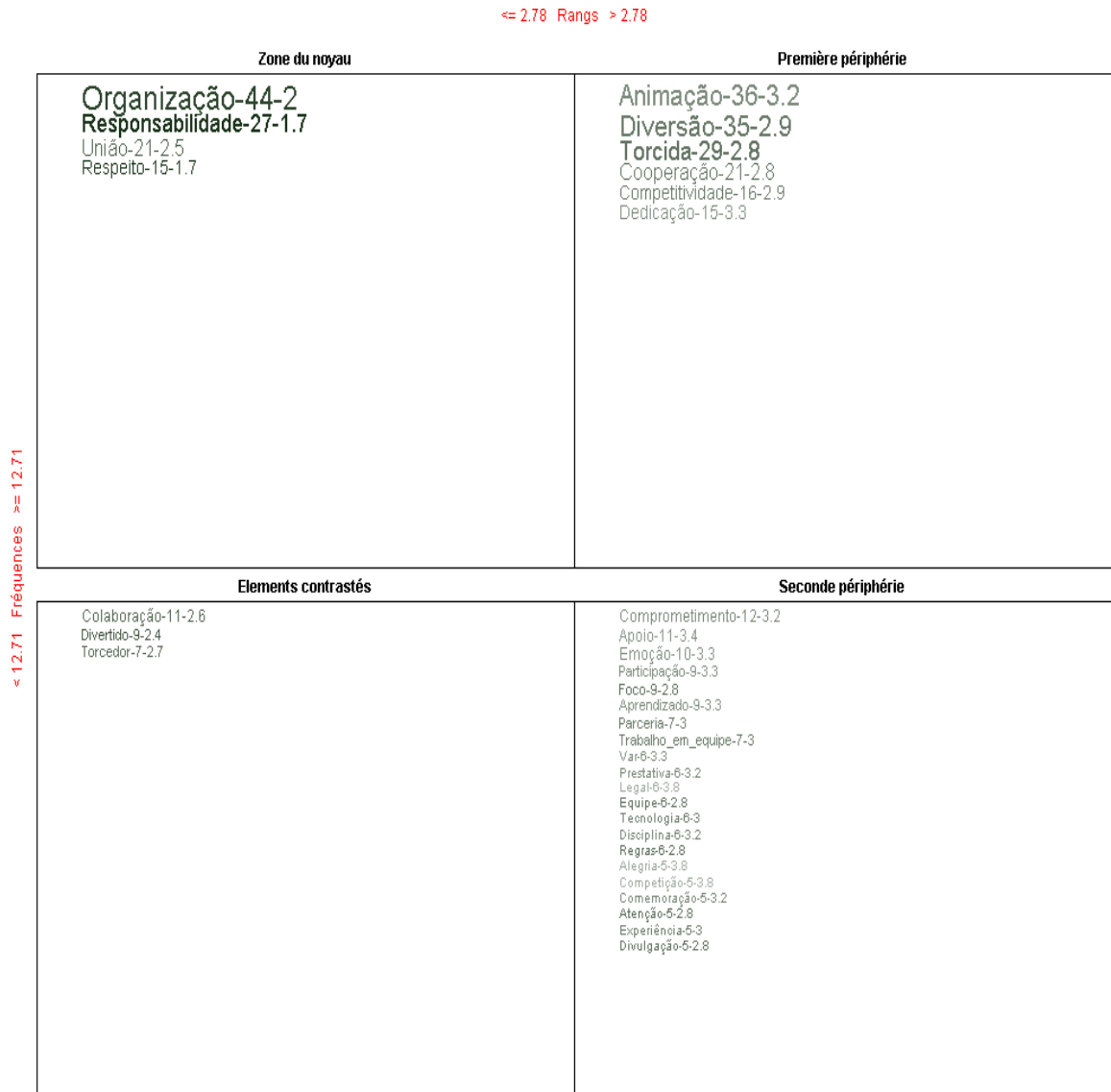
Após a análise prototípica, o *software* criou um diagrama de quatro casas para representar a centralidade, bem como as suas periferias, denominadas quadrante de Vergès). Foi possível verificar uma Frequência média (F) de palavras de 12,71 e uma Ordem Média de Evocação (OME) de 2,78. Levando em consideração o quadrante, foi possível organizar o Núcleo central, também denominado centralidade, assim como as palavras evocadas nas quatro casas (Núcleo central, primeira periferia, elementos de contrastes e segunda periferia).

Foram evocadas 34 palavras diferentes. Na figura 1, é possível observar o Núcleo central, o Periférico (Primeira e segunda periferias), bem como os Elementos de contraste, após a aplicação da TALP, conforme descrito na metodologia. Foi possível verificar que a centralidade do pensamento dos alunos, após vivenciarem o



Voleitec, está na Organização ( $f=44; OME=2,0$ )<sup>2</sup>, seguida da Responsabilidade ( $f=27; OME=1,7$ ), da União ( $f=21; OME=2,5$ ) e do Respeito ( $f=15; OME=1,7$ ).

Figura 13: Núcleo central, primeira periferia, elementos de contraste e segunda periferia após aplicação da TALP (Técnica de Associação Livre de Palavras)



Fonte: Dados obtidos a partir do *software* Iramuteq.

Observamos as representações construídas a partir do objeto real (evento esportivo) pelos sujeitos, ou seja, pelos alunos. Conforme relata Brito (2023), surge

<sup>2</sup> A letra “*f*” representa a Frequência média das palavras citadas pelos alunos e a expressão “OME” significa a Ordem Média de Evocação das mesmas. A OME foi citada da mais importante (1) até a menos importante (5), de acordo com o sentido dado pelos participantes.

aqui o Sujeito — epistêmico, psicológico, cultural, social e coletivo — que expressa uma representação e constrói o objeto real (humano, social, ideal e ou material). Esse objeto é imaginado e simbolizado pela suas representações, num *continuum* de (re)modelização. Neste momento, revela-se o núcleo estruturante das representações sociais do campo da pesquisa educacional.

Em outras palavras, entendemos que, para os participantes, a Organização é o núcleo central apontado com maior frequência como palavra de representação social apresentada coletivamente pelo grupo. Trata-se, pois, do gerador significativo principal das representações desse evento que determina, segundo Sá(1996), a organização global de todos os seus elementos, isto é, por meio desse núcleo, asseguraram-se a continuidade, a permanência de outras representações e a realização do Voleitec.

Não podemos deixar de explicar a centralidade das representações desses alunos sem mencionar outras palavras reveladas. Essas evocações, sendo parte integrante do núcleo central, revelam o valor significativo para a observação positiva em termos de construção do pensamento e aprendizagem. São elas: a Responsabilidade, a União e o Respeito. Relatos dos estudantes justificam tais evocações:

***Responsabilidade** é algo importante em todas as situações, trabalho em equipe é mais produtivo, foco aumenta o resultado, compromisso é essencial para ser alguém na vida e organização é uma base pois sem a mesma não existe um resultado ou fruto de um trabalho ou esforço.*

*Me comprometi a ajudar na organização do evento, tive que assumir um papel de **responsabilidade** e cooperação com os outros organizadores, e me empenhar para fazer o melhor trabalho possível..*

***Responsabilidade**, criatividade, cooperação, **união** e trabalho em grupo. São muito importantes pois cada uma tem sua importância, e unindo todas se forma um ótimo trabalho. **Responsabilidade** para sair um ótimo trabalho. Criatividade para surgir novas ideias. Cooperação para ajudar sua equipe. **União** para ter uma boa convivência. Trabalho em grupo junta com a **união**. Foi uma ótima interclasse.*

*Primeiramente com o **respeito** entre os participantes foi possível seguir as regras estabelecidas, havendo **união** das salas para um bom desempenho no jogo com a ajuda da torcida, mas tudo isso com ordem e organização.*

*Com o **respeito** conseguimos manter uma boa **união** não só entre uma sala como com todas aquelas que participaram. A torcida representou grande parte de nossa diversão além também do surgimento de uma boa conexão, o que promoveu boas memórias bem como importantes aprendizados.*

*É divertido competir e jogar tendo **união** com outros alunos*

*Eu senti a **união** da salas em relação a torcida e nos momentos dos jogos entre as salas, eu percebi uma competitividade saudável entre elas.*

Para Brito(2023), as representações sociais devem ser vistas como uma maneira específica de compreender e comunicar o que já sabemos, pois sempre apresentam duas faces interdependentes, a saber, uma icônica e outra simbólica (Representação = imagem-significação). A forma como foi pensado e organizado o Voleitec — por meio de uma sequência didática, enfatizando a possibilidade democrática exercida pelos alunos durante toda a construção dessa sequência — oportunizou representações com sentido e valores, ou seja, deram-se outros atributos a valores de atitudes após a experiência, revelados no núcleo e na periferia. Do contrário, seriam apenas estímulo e resposta aos participantes do evento esportivo.

Em síntese, toda cognição, toda motivação e todo comportamento somente existem e têm repercussões desde que signifiquem algo. Significar algo implica que, pelo menos, duas pessoas compartilham uma linguagem comum, valores comuns e memórias comuns. Para Moscovici (2015, p. 105 apud BRITO, 2023, p.1733), isso “[...] distingue o social do individual, o cultural do físico e o histórico do estático [...], portanto elas são simbólicas e possuem tanto elementos perceptuais quanto os assim chamados cognitivos”.

Outros estudos reforçam a relevância do núcleo central para entender a importância das representações sociais de determinado conteúdo a ser abordado em aulas de EF, conforme assinalam Finck e Capri (2011). As autoras destacam as possibilidades de movimentos incorporados à EF escolar em forma de conteúdos como o jogo, o esporte, a ginástica, a dança e as lutas; ademais, salientam como tais conteúdos têm em comum a representação corporal com diferentes características, conforme o contexto cultural no qual estão inseridos. Para as pesquisadoras, esses conteúdos são disponíveis e categorizadas a partir da unidade de significação, a representação social. Especificamente, as autoras abordaram o conteúdo “dança” para investigar as suas representações por meio de perguntas e respostas aos alunos e professores, sintetizadas pela TALP para obtenção do núcleo central ,que pudessem dar significado de como a dança foi interpretada nas aulas de EF.

As respostas passaram pelo processo da inferência, a partir da qual se buscou compreender e interpretar o objeto estudado (BARDIN, 1997 apud FINCK; CAPRI, 2011, p.45) e as possíveis representações sociais dos professores e alunos sobre a

dança no contexto escolar. A referida teoria é considerada por Sá (1996, p.15 apud Finck e Capri 2011) como “uma técnica maior para coletar os elementos constitutivos do conteúdo de uma representação” e apresenta caráter mais espontâneo, portanto, menos controlado.

Os resultados apresentados por Finck e Capri (2011) no referido estudo revelaram que, a partir do núcleo central, se constatou a predominância do desenvolvimento dos conteúdos esportivos e recreativos. No caso da dança nas aulas de EF, ele ocorre somente quando o maior objetivo é a apresentação dos alunos em festivais e datas comemorativas, que acontece anualmente na escola participante da pesquisa.

No que diz respeito à primeira periferia, os dados revelaram Animação ( $f=36$ ; OME=3,2), Diversão ( $f=35$ ; OME=2,9), Torcida ( $f=29$ ; OME=2,8), Cooperação ( $f=21$ ; OME=2,8), Competitividade ( $f=16$ ; OME=2,9) e Dedicção ( $f=15$ ; OME=3,3) como palavras referidas.

Nesse sentido, o entendimento para que a centralidade da Organização permanecesse evidente após a realização do evento esportivo Voleitec e tivesse efeito no resultado final do evento só foi possível pela integração e flexibilidade de outras representações. Ou seja, Animação, Diversão, Torcida, Cooperação, Competitividade e Dedicção deram sustentabilidade ao núcleo central, como afirma Abric (1994b, p.79),

[...] um sistema periférico, constituído pelos demais elementos da representação promove a "interface entre a realidade concreta e o sistema central", atualiza e contextualiza as determinações normativas e consensuais deste último.

Quando existem representações em torno do núcleo evocado, sendo que ele nos leva a ter noção do que está na centralidade dos pensamentos do sujeito, nasce algo forte da periferia em torno desse núcleo. Assim evidenciamos a cooperação, objetivo da construção atitudinal desta pesquisa. Analisar a compreensão dos participantes sobre cooperação, um conteúdo atitudinal, após vivenciarem o evento, atinge um dos objetivos que buscamos construir.

Logo, quando Brotto (2016) nos traz indicadores de que a cooperação com os outros é um meio para se alcançar um intento mutuamente desejado e compartilhado, os resultados nos mostram que estamos no caminho dessa construção. A realização do Voleitec era um desejo dos estudantes; foi compartilhado, pensado, organizado e

construído por eles mediante uma sequência didática baseada em conteúdos atitudinais com foco na cooperação, tal como proposto por Zabala (1998).

No que tange ao conteúdo atitudinal, ele engloba uma série de conteúdos agrupados em valores, atitudes e normas. Segundo o autor, a cooperação está dentro dos princípios de valores e atitudes de um grupo, no qual valores são princípios éticos para que pessoas possam emitir juízo de conduta e sentido. São exemplos a solidariedade, o respeito aos outros, a responsabilidade, a liberdade etc. Acerca das atitudes, elas concernem à predisposição de pessoas a atuarem de certa maneira, por exemplo, cooperar com o grupo, ajudar colegas, respeitar o meio ambiente, participar de tarefas escolares, etc. Em suma,

O conteúdo atitudinal “cooperação” se torna conteúdo essencial, seja pelo tema, seja pelas situações de trabalho e convivência que se propoem. A sequência de conteúdo “cooperação” estará formada pelo conjunto de atividades, nas unidades didáticas das diferentes áreas ou fora delas, que incidem a formação de atitudes cooperativas (ZABALA, 1998, p. 78).

Brotto (2016) cita alguns princípios indicativos da cooperação quando existe nas atividades o estímulo para Convivência, Consciência, Compartilhessência e Transcedência. Identificando e inferindo esses indicadores em nossa pesquisa, evidenciamos o estímulo à Convivência que, segundo o autor, está na vivência e na prática compartilhada, sendo o contexto fundamental para a aprendizagem. Para que os alunos reconhecessem a si mesmos e aos outros, foi preciso que experimentassem, juntos, a construção e a participação de todas as fases do Voleitec.

Para estimular a Consciência, criando um clima de introspecção e auto-observação, incentivando os participantes a refletir sobre a própria prática e convivência durante a atividade, observamos como o evento, pensado da forma como foi, trouxe possibilidades de modificar comportamentos, relacionamentos e até a perspectiva de melhorar a participação, o prazer e a aprendizagem, como podemos ver no relato a seguir:

*Foi um evento de grande importância para a minha aprendizagem, conhecimento e vida. Tive experiências que levarei para toda a minha vida. A inclusão na organização do evento, nos trouxe grandes emoções e altas responsabilidades. Nos fez ver o evento por outros olhos, o que trouxe também muita empatia. A importância dos alunos na organização dos eventos, os faz serem mais protagonistas, humanos e experientes. Muita obrigada pela oportunidade e experiência!!!!  
Com o respeito conseguimos manter uma boa união não só entre uma sala como com todas aquelas que participaram. A torcida representou grande*

*parte de nossa diversão além também do surgimento de uma boa conexão, o que promoveu boas memórias bem como importantes aprendizados.*

No estímulo para Compartilhessência<sup>3</sup>, que seria, segundo Brotto (2016), o favorecimento ao diálogo, à troca, à comum-única- ação, que serve de inspiração para a transformação pessoal e coletiva, bem como no estímulo à Transcendência, que, por sua vez, corresponde à disposição para experimentar as possibilidades de mudanças aplicadas em situações do cotidiano pessoal e coletivo, no evento esportivo Voleitec, verificamos a presença desses indicadores em alguns relatos dos participantes, como o transcrito na sequência:

*Escolhi essas palavras, pois foi como o voleitec foi para mim, com muita organização, e parceria dos alunos, com a ajuda e cooperação dos professores, que cederam suas aulas, para que nós, os alunos, tivéssemos um dia de brincadeira, e competição saudável, trabalhando nossas competências, e o trabalho em equipe, nos preparando para o mercado de trabalho.*

*Foram pilares necessários para a boa convivência entre os alunos. A parceria entre todos os cursos foi indispensável para a conclusão do projeto. acredito que foi uma ótima experiência para todos nós.*

*Foi o que mais senti, é tão legal estar lá torcendo por seus amigos e sentir essa vibração, todo mundo junto, vendo e falando sobre, foi super legal a união de todos para fazer isso acontecer, mesmo perdendo estávamos torcendo para outros times. Ver a animação da galera só pelo fato de estar assistindo já foi revigorante, sem contar que sai um pouco do cotidiano e alivia a tensão entre as salas que se uniram para fazer o voleitec acontecer.*

Na segunda periferia, observam-se o Comprometimento ( $f=12$ ; OME=3,2), o Apoio ( $f=11$ ; OME=3,3), a Emoção ( $f=10$ ; OME=3,3), a Participação ( $f=9$ ; OME=3,3), o Foco ( $f=9$ ; OME=2,8), o Aprendizado ( $f=9$ ; OME=3,3), entre outros. Para efeito de ilustração, focalizamos apenas as seis primeiras palavras, embora seja possível verificar, na própria figura 1, as outras citadas pelos sujeitos.

Quanto aos Elementos de contraste, foi possível observar a Colaboração ( $f=11$ ; OME=2,6), o Divertido ( $f=9$ ; OME=2,4) e o Torcedor ( $f=7$ ; OME=2,7).

Os elementos da segunda periferia, tal como os elementos de contraste são importantes, pois mostram representações individuais que, por terem características flexíveis, são passíveis de mudanças. No entanto, garantem a estabilidade do núcleo.

---

<sup>3</sup> Compartilhessência: favorece o diálogo, a troca, a comum-única-ação para compartilhar a sacada, o *insight*, a descoberta, o “me dei conta”, aquele “ahá!”, como inspirações para a transformação pessoal e coletiva (BROTTO *et al.*, 2017, s.p.)

É interessante notar que alguns alunos trazem algumas dessas palavras como possibilidade de expor as próprias emoções ou como uma explicação para justificar a sua própria participação no evento esportivo Voleitec:

*Por que foi bem animado na minha visão, td mundo colaborou, faz a sua parte, todos estavam animados, empolgados, td mundo se divertiu mesmo estando jogando e competindo e todos tiveram espírito de esportista, ninguém levou pro coração a perda, ficou se gabando pela vitória.*

*Tentei remeter as palavras a sentimentos e ações que senti e realizei no dia dos jogos!*

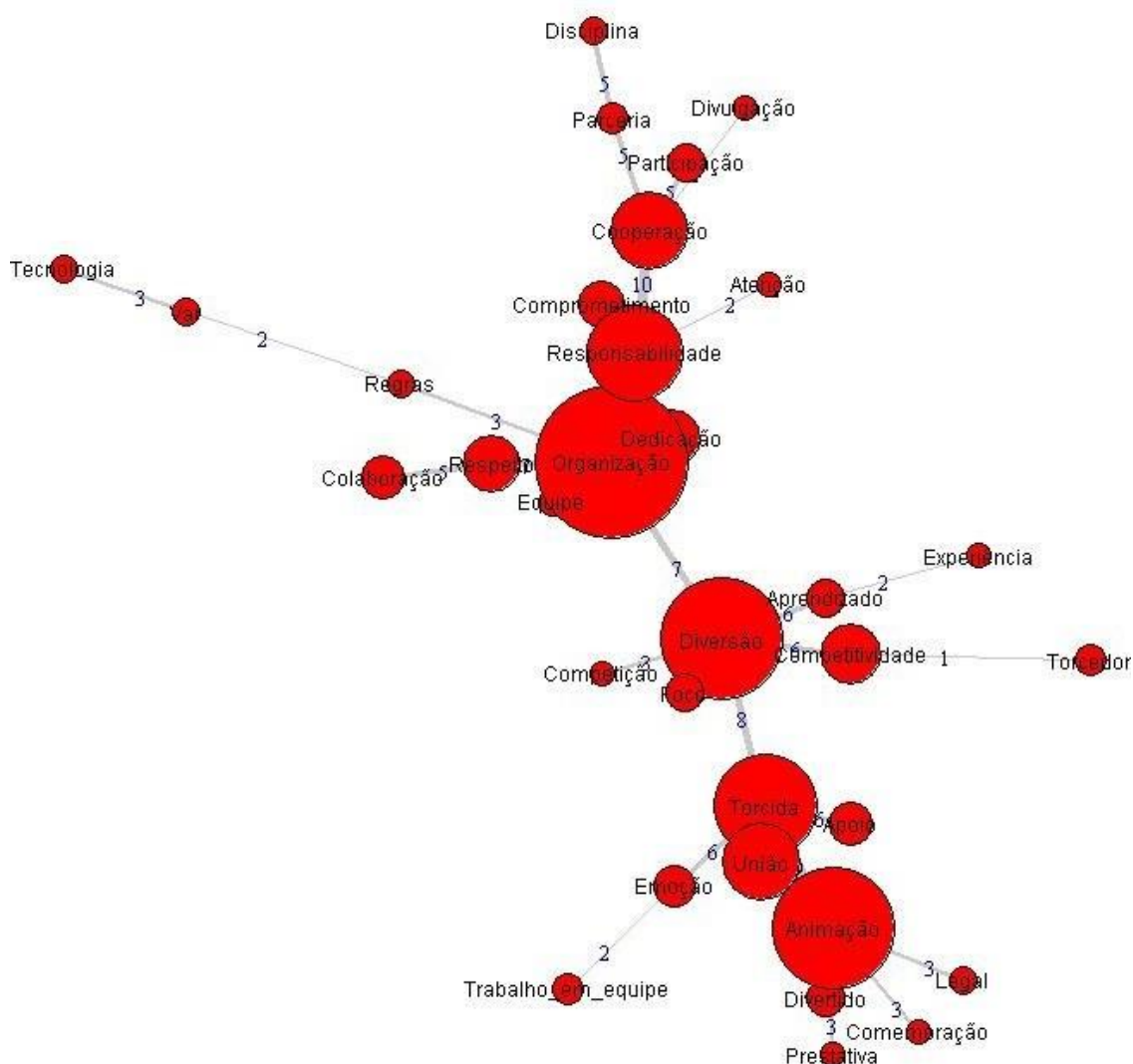
*Essas palavras me representam a empolgação de começar os jogos e ver cada sala (incluindo a minha) na participação, e ver a animação de cada um deles ganhando ou desapontamento quando perdido. Foi ótimo ser uma espectadora e analisar a emoção de cada individuo e os jogos do interclasse.*

*Me senti muito feliz, pois estava com as minhas amigas me divertindo e curtindo um momento muito bom, adorei torcer pela minha sala e ter esperança de que ganharíamos, espero que esse ano façam bastante eventos assim para que me sinta desse jeito mais vezes*

Na figura 14, é possível verificar a análise de similitude e identificar as co-ocorrências entre as palavras. Seu resultado traz indicações da conexidade entre elas, auxiliando na identificação da estrutura do conteúdo de um *corpus* textual.

Em uma primeira análise, é possível verificar que o núcleo central (Organização) está ligado com a primeira periferia (Diversão), assim como a diversão encontra-se ligada à torcida e à animação. A tecnologia, o VAR e as regras estão ligados diretamente à organização. A cooperação e o foco da pesquisa ficaram ligados à responsabilidade, assim como à organização.

Figura 14: Análise de similitude das palavras evocadas e suas co-ocorrências



Fonte: Dados obtidos a partir do software Iramuteq.

Em relação às justificativas descritas pelos alunos no momento das escolhas das palavras evocadas, procuramos apresentar algumas descrições dos principais segmentos de textos que possam corroborar a apresentação dos nossos achados. A seguir, apresentamos algumas frases que representam o núcleo central.

A palavra com maior frequência foi Organização e, após análise estatística foi possível verificar um valor de Qui-quadrado ( $\chi^2=13,42$ ) superior para Responsabilidade ( $\chi^2=7,98$ ), assim como para Respeito ( $\chi^2=7,74$ ) e União ( $\chi^2=3,75$ ). Todavia, é lícito indagar o que foi representado a partir desses termos, ou seja, qual o valor semântico atribuído pelos alunos após terem vivenciado o evento esportivo denominado Voleitec. Alguns participantes verbalizaram:



As primeiras coisas que vieram na minha cabeça em relação a minha participação de jogar para uma boa **organização** para qualquer tipo de projeto ou trabalho é fundamental o trabalho em equipe o comprometimento **responsabilidade** grande dedicação e criatividade de todos envolvidos

Tivemos mais **responsabilidade** para fazer um **evento** legal tivemos um **respeito** maior sobre o **evento** e as pessoas de modo geral sem tirar a **diversão** do processo

A **organização** foi o ponto mais importante de tudo, pois sem ela nada de tudo que aconteceu seria possível de ser realizado todas as palavras na qual escolhi fazem relação entre si

**Responsabilidade** e ajuda de todos assim resultando na **diversão** e entretenimento de todos trazendo também a interação entre os alunos e demais participantes na minha opinião podia ter sido mais divulgado a **organização**

Tive experiências que levarei para toda a minha vida a inclusão na **organização** do evento nos trouxe grandes emoções e altas **responsabilidades** nos fez ver o **evento** por outros olhos o que **trouxe** também muita **empatia**

Sem **organização** não teríamos um **evento** realizado com sucesso sem vínculos **novos** a pessoas não faríamos **novas** amizades sem competitividade não teríamos um jogo com emoção habilidade é uma ótima virtude para quem ainda não desenvolveu e **entretenimento** traz **diversão** a todos sem **organização** não teríamos um bom **evento**

Se não houvesse **organização** e comprometimento não **aconteceria** sem a honestidade da arbitragem seria um jogo horrível sem **diversão** não valeria a pena fazer e por estar na **organização** eu **aprendi** muitas **coisas** sobre o esporte e como fazer uma interclasse.

Que apesar de tudo agimos com educação e igualdade ao arbitrar os jogos sem **organização** não teríamos um **evento** agradável sem **entretenimento** não nos divertiríamos e sem companheirismo não poderíamos ter uma boa **participação** nos jogos

Em relação à primeira periferia, destacamos a Cooperação ( $\chi^2=43,87$ ), a Animação ( $\chi^2=26,46$ ) e a Diversão ( $\chi^2=9,34$ ), em que os alunos descrevem esses sentimentos relativos aos colegas, como podemos verificar nos próximos fragmentos:

A parceria entre todos os cursos foi indispensável para a conclusão do projeto **acredito** que foi uma **ótima** experiência para todos nós **responsabilidade, criatividade, cooperação, união** e trabalho em **grupo**

**Responsabilidade, comprometimento e cooperação** organização todos da escola deram o seu **melhor** para que o evento desse certo e que todos **participassem** e todos se divertiram mesmo não ganhando

Para mim é muito importante a **cooperação** de todos para um **melhor desempenho** nas **atividades** e muita **responsabilidade, cooperação** era extremamente importante, pois **precisamos** trabalhar todos

*juntos para tudo poder **funcionar** organização o evento não poderia ser **realizado** na ausência de organização*

*A **animação** de **estar** com **amigos torcendo** pela **mesma** coisa e ver também nossos colegas de **sala** jogando deixa tudo mais gostoso e **divertido** para um jogo de **vôlei** ocorrer bem o **apoio** dos alunos de curso são essenciais para uma presença dentro do campo motivando persistência na dentro da quadra*

***Espero** que esse **ano** façam bastante eventos assim para que me sinta desse **jeito** **mais** vezes **auxilie** minha **sala** na **torcida** e **apoio** dos **jogadores** imagino que o interclasse foi algo extremamente **divertido** bom para se **unir** com toda a escola e rir entre **amigos***

*Escolhi tais palavras porque é bom ter o equilíbrio tanto querer ganhar mas saber **se divertir** e **descansar** eu **ajudei** minha **sala** na **torcida** e **apoio** dos **jogadores** não **perdendo** a fé nem por um segundo **torcida** pois **estava torcendo** pela minha **sala***

*Ver a **animação** da galera só pelo fato de **assistir** já foi revigorante sem contar que sai um pouco do cotidiano e alivia a tensão entre as **salas** que se **uniram** para fazer o **voleitec acontecer***

*Pintamos nossos rostos e fizemos gritos de guerra como **forma** de **demonstrar apoio** e **torcida** para os **jogadores** e apesar de ter sido um projeto nos **divertimos** muito com tudo isso*

*A risada **está** relacionada a **animação** e a **torcida** foi um momento bem descontraído, mas também com um pouco de tensão porque sou um pouco **competitiva** e por isso passei um pouco de raiva e felicidade*

*Como **torcida** sinto **que** meu **papel** é dar **apoio** aos **jogadores** **demonstrar** minha **animação** quando fazem ponto e levantar o astral do time **mesmo** ao **perder** como **torcida** também fico na expectativa a cada momento **esperando** pelos pontos e **torcendo** pela vitória do time*

*Como espectador gostei muito do evento e da **forma** que foi organizado o evento foi muito **divertido** e por ser a primeira vez achei que a organização **estava** boa **espero** participar mais vezes como espectadora*

As palavras destacadas nos elementos do núcleo central com estabilidade em suas representações — na primeira periferia, flexíveis, porém de sustentabilidade ao núcleo —, bem como os elementos de contraste e a segunda periferia — de representações flexíveis e de representações individuais — foram apresentados para efeito de discussão dos resultados, uma vez que o valor do Qui-quadrado foi significativo. Isso porque assumimos o desvelar do relevo do fenômeno observado, muito embora eles tenham uma função na organização das representações sociais para o grupo, em função do evento Voleitec.

## 5 PRODUTO EDUCACIONAL

Como produto educacional, pretendemos apresentar um material técnico-tecnológico na forma de um Guia Didático, subsidiado pela proposta apresentada em uma produção da CAPES Brasil (2019), como apoio a professores, com estratégias consideradas bem sucedidas, sob a ótica de uma sequência didática (SD). Essa SD fora organizada, aplicada e validada pelos estudantes da modalidade Ensino Médio e mediada pela professora através de diretrizes de como se deve organizar um evento esportivo escolar direcionado a desenvolver conteúdos atitudinais com foco na cooperação. Avaliamos que esse produto aplicado e validado, atenderá outras propostas de projeto em grupo, no qual o desejo seja desenvolver nos estudantes, conteúdos atitudinais salientando o protagonismo juvenil. A seguir apresentamos as quatro seções previstas:

Na primeira, faremos uma apresentação do produto, procurando destacar a SD, bem como sua organização.

Na segunda, serão abordados os conceitos de conteúdos atitudinais com foco na cooperação.

Na terceira, caracterizaremos a SD com suas fases de aplicação, destacando as facilidades e dificuldades encontradas pelos estudantes e professora. Ademais, forneceremos elementos que possam auxiliar outros professores na elaboração de estratégias com vistas a aplicar esse produto em outros contextos e projetos educacionais que visem ajudar estudantes do Ensino Médio a alcançarem atitudes com foco na cooperação.

Na quarta seção, apresentaremos relatos e demonstraremos os resultados das representações colhidos pela experimentação e aplicação da mesma pelos estudantes, bem como seu envolvimento. Neles, procuraremos evidenciar os aspectos relevantes das representações dos participantes após a vivência do evento esportivo, dentre os quais destacamos: Organização, Responsabilidade, União e Respeito que estão na centralidade (núcleo central), e na periferia, a presença da cooperação. Por último, arrolamos as referências teóricas utilizadas no produto.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta investigação, foram apresentados os resultados relacionados a como desenvolver, nas aulas de Educação Física, a noção de conteúdo atitudinal proposto por Zabala(1998), com foco na cooperação. Foram selecionados, como sujeitos da pesquisa, alunos do 1º ano do Ensino Médio, da modalidade Habilitação Profissional de Técnico (Mtec), de uma ETEC do Centro Paula Souza (CPS), localizada no município de Santa Bárbara D'Oeste -SP, que experimentaram um evento esportivo, denominado Voleitec, a partir de uma sequência didática elaborada e experienciada por eles, bem como mediada pela professora-pesquisadora.

Por meio das análises, foi possível identificar as representações dos participantes após a vivência, a saber, Organização, Responsabilidade, União e Respeito. Elas estão na centralidade (núcleo central), como princípios de efeito que irão direcionar as atitudes dos estudantes de forma direta (jogadores e organizadores) bem como indireta (torcedores).

Por meio dos relatos de envolvimento dos discentes nas diversas etapas da construção do evento, constatou-se a presença da cooperação. Vale ressaltar que, nesses relatos, os sujeitos versaram sobre funções, refletidas em comportamentos e atitudes, ao assumirem a função de organizadores do evento. Desse modo, explicaram sua **colaboração** na realização do evento esportivo ao cumprirem com **responsabilidade** suas funções: como espectadores e torcedores, relataram ter sido divertido **estar junto** torcendo pelas equipes; e como jogadores, destacaram **a união** dentro da própria equipe para participarem dos jogos. Embora, dentro da linha de similitude, a cooperação não aparecesse atrelada à União (um dos sinônimos da cooperação), ambas se complementam ao observar que a cooperação encontra-se dentro da primeira periferia das representações, sustentando a função do núcleo central mais evocado, ou seja, Organização. Logo, constataram-se indicadores de atitude de cooperação como um princípio possível a ser contemplado por meio dessa sequência didática.

Considerando um dos objetivos da pesquisa, relacionado aos recursos tecnológicos, eles não foram evidenciados pelos alunos diante de suas representações. Porém, analisando-se o gráfico de similitude, as representações revelam a forma de exploração dos recursos tecnológicos. Dito de outro modo, mesmo não aparecendo como representação integrante do núcleo central e nas periferias, o

Var (preposto desses recursos tecnológicos), encontra-se atrelado ao núcleo de maior centralidade: a Organização. Logo, os recursos tecnológicos são elementos que corroboram o núcleo central, dando-lhe sustentação.

Relembrando, ainda, os caminhos percorridos pelos alunos ao construir a sequência didática, não podemos deixar de considerar o uso da tecnologia em diversas situações. Dentre elas, citamos: como meio facilitador da comunicação entre os grupos organizadores do evento esportivo através do aplicativo Whatsap; como forma de divulgação de todas as etapas do evento (datas, times, fotos, tabelas, regras, etc.) por meio de um perfil do evento, criado no aplicativo Instagram; e para a garantia das regras e a viabilização de momentos de diálogo diante das decisões entre as partes envolvidas nas partidas, por meio do recurso Var (filmagem utilizando os próprios celulares). Diante do exposto, conclui-se que atingimos o objetivo de explorar recursos tecnológicos digitais durante o Voleitec para garantir a comunicação e harmonizar conflitos.

Em relação à sequência didática construída, com base nos pressupostos de Zabala(1998) o seu planejamento e sua aplicação levaram em conta as contribuições dos alunos, mediante seus conhecimentos prévios, tendo, como ponto de partida, o desejo dos estudantes de participar de um evento esportivo. Nesse caso, eles escolheram o voleibol como esporte a ser vivenciado, estabelecendo vínculos com conhecimentos novos durante todo o processo de construção (interesses, motivações, habilidades para o esporte, etc.).

Com a mediação da professora-pesquisadora, os estudantes encontraram sentido no que faziam, conhecendo um pouco mais do esporte escolhido, uma vez que tal conhecimento era necessário para a participação nos jogos. Ademais, os educandos significaram o planejamento e a escolha dos caminhos necessários para que pudessem organizar, de fato, um evento esportivo.

Do mesmo modo, os participantes estabeleceram metas alcançáveis dentro das possibilidades permitidas pelo espaço escolar e pelo público, traçando objetivos com superação gradativa de desafios, o que foi fundamental para estruturar as equipes que fizeram parte da organização geral do evento. Assim, distribuíram-se funções e, a cada uma delas, delimitaram-se metas a serem cumpridas, determinantes para a realização do Voleitec.

Para que a sequência didática fosse construída e colocada em prática com o objetivo final de participar do evento esportivo, foram necessários o envolvimento

pessoal, o tempo e esforço dos alunos, bem como a ajuda dos professores e de toda a comunidade escolar, mesmo porque os alunos, por si sós, não conseguiriam realizar ou aprender algo. Logo, foi preciso o envolvimento de todos, a fim de dar sentido ao processo de crescimento e construção experienciado quando da organização do Voleitec.

Além disso, promoveu-se a atividade mental autoestruturante, já que houve representação pessoal do conteúdo. Como já dissemos, tanto o esporte escolhido quanto o tipo de evento foram escolha dos discentes, que partiram de seus conhecimentos prévios — os quais tiveram de aprimorar — e adquiriram novas habilidades motoras para participar das partidas. Vale ressaltar que também lhes foi preciso possibilitar a organização do evento e agir com intencionalidade. Para tanto, precisaram pesquisar, questionar ideias, partilhar dúvidas, confrontar opiniões, revisar e avaliar a efetividade das ações desenvolvidas.

Além do mais, o planejamento da sequência didática promoveu o uso de canais de comunicação, demandando a utilização de recursos tecnológicos, como os celulares e redes sociais, para compartilhar significados e facilitar construção. Em outras palavras, buscaram-se meios de compartilhar uma linguagem comum mais clara e explícita, evitando e controlando possíveis mal-entendidos ou incompreensões.

Podemos entender que a construção dessa sequência didática propiciou crescimento pessoal aos alunos, ao notarmos que eles assumiram responsabilidades distintas, exercendo controles diferentes, conforme sua atuação no evento. Se jogador, treinando e adquirindo novas habilidades; se organizador, assumindo e cumprindo as tarefas previamente estabelecidas; se árbitro, compreendendo regras para atuar nas partidas, e assim por diante.

Em síntese, a realização do evento esportivo de voleibol, por meio da construção de uma sequência didática com vistas a oportunizar a vivência de conteúdos atitudinais, só foi possível e motivada porque significou algo. Os estudantes partiram de situações significativas e funcionais durante todo o processo, as quais só puderam ser compreendidas mediante as representações reveladas, conforme mostram os resultados desta pesquisa.

No que tange aos limites da pesquisa observa-se a sua aplicabilidade no contexto regional, muito embora há possibilidades de replicabilidade em contextos educacionais no Ensino Médio na esfera municipal, bem como na esfera nacional.

Apontamos como uma potencialidade o seu impacto real no contexto aplicado. Essa sequência didática elaborada pelos alunos, porém mediada pelo professor, possibilitou indícios de sua aplicabilidade em outros contextos educacionais onde possam de fato auxiliar os professores que queiram desenvolver conteúdos atitudinais, porém com foco na cooperação. Enfatizamos que a sua potencialidade será dependente dos princípios da Organização, Responsabilidade, União e Respeito, sendo revelados como núcleo central das representações sociais de alunos da modalidade de Ensino Médio com Habilitação Profissional Técnica.

Por fim, não devemos perder de vista a importância de estudos que contribuem para a compreensão de conteúdos atitudinais, como a Teoria das Representações Sociais (TRS) (MOSCOVICI, 2015), abordada neste trabalho, principalmente por parte de alunos do Ensino Médio, etapa da educação centrada em muitos conteúdos conceituais, com o intento de prepará-los para o mercado de trabalho. Apesar da relevância desse propósito, é preciso lembrar que se trata de seres em construção e, por esse motivo, os conteúdos atitudinais devem fazer parte integralmente do ensinar, uma vez que são fundamentais dentro e fora da escola.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Carlos A. Bibliometria: evolução histórica e questões atuais. **Em questão**, v. 12, n. 1, p. 11-32, 2006.

BARROSO, André L. R. *et al.* A pedagogia do esporte e as dimensões dos conteúdos: conceitual, procedimental e atitudinal. **Revista de Educação Física**, v. 20, n. 2, pág. 281-289, 2009.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa, edições 70, 225

BARROSO, André L. R.; DARIDO, Suraya C.. Voleibol escolar: uma proposta de ensino nas dimensões conceitual, procedimental e atitudinal do conteúdo. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 24, n. 02, p. 179-194, 2010.

BETTI, Mauro *et al.* **A janela de vidro**: esporte, televisão e educação física. Campinas: Papirus Editora, 1998.

BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz R.. Educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de educação física e esporte**, v. 1, n. 1, 2002.

BRACHT, Valter. Esporte na escola e esporte de rendimento. **Movimento**, v. 6, n. 12, p. XIV-XXIV, 2000.

BRASIL, CAPES. **Grupo de trabalho produção técnica**. Brasília, DF, 2019.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: educação física. Mec/sef, 1998.

BRITO, Carlos. A. F.; SÁ, Ivo. R. de. Pesquisa Qualitativa e a Análise de Conteúdo Automatizada: Iramuteq. *In*: PINTO, Ricardo F. (Org.). **Grupo de Pesquisas e Publicações**: pesquisas interdisciplinares. Belém: Conhecimento e Ciência, 2022.

BROTTO, Fábio O.. *et al.* **Pedagogia da Cooperação**: Cultivando um mundo onde todos podem VenSerjuntos. Projeto Cooperação, 2017. Disponível em: <http://www.projetocooperacao.com.br/publicacoes/a-pedagogia-dacooperacao-construindo-um-mundo-onde-todos-podem-venser>. Acesso em 15 jul. 2023.



BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. . Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, SP : [s.n.], 1999.

BROWN, Ann L. Experimentos de design: desafios teóricos e metodológicos na criação de intervenções complexas em ambientes de sala de aula. **O jornal das ciências da aprendizagem** , v. 2, n. 2, pág. 141-178, 1992.

CAMARGO, Brígido. V.; JUSTO, Ana. M.. IRAMUTEQ: um software gratuito para análise de dados textuais. **Temas em psicologia**, v. 21, n. 2, p. 513-518, 2013.

CASTELLANI FILHO, Lino *et al.* **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez Editora, 2014.

CASTELLANI FILHO, Lino. Educação Física Escolar: temos o que ensinar. **Política Educacional e Educação**, 1998.

COLL, César *et al.* Os conteúdos na reforma: ensino e aprendizagem de conceitos, procedimentos e atitudes. In: **Os conteúdos na reforma: ensino e aprendizagem de conceitos, procedimentos e atitudes** . Porto Alegre, Artmed, 2000. pág. 182-182.

COLLINS, Allan.; JOSEPH, Diana K. Bielaczyc.(2004). Design research: Questões teóricas e metodológicas. **Journal of the Learning Sciences** , v. 13, n. 1, p. 5-42, 2009.

DAOLIO, Jocimar. **Da cultura do corpo**. Papyrus Editora, 1994.

DAOLIO, Jocimar. **Educação física e o conceito de cultura**: polêmicas do nosso tempo. Campinas: Autores associados, 2018.

DARIDO, Suraya C. *et al.* A educação física, a formação do cidadão e os parâmetros curriculares nacionais, **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 15, n. 1, p. 17-32, 2001.

FERREIRA, Vanja. **Dança escolar**: um novo ritmo para a Educação Física. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

FINCK, Sílvia C. M.. **Educação Física e Esporte**: uma visão na escola pública. Piracicaba: UNIMEP, 1995.

FINCK, Silvia C. M.; CAPRI, Fabíola S.. As representações sociais da dança em aulas de educação física nos anos iniciais do ensino fundamental. **Práxis Educativa**, v. 6, n. 02, p. 249-263, 2011.

FRANCO, Maria L. P. B.. **Análise de conteúdo**. Autores Associados, 2020.

GALATTI, Larissa R.. **Pedagogia do esporte**: o livro didático como mediador no processo de ensino e aprendizagem dos jogos esportivos coletivos, 141f. 2006. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.

IBGE. **Censo Escolar da Educação Básica**. Instituição Responsável: MEC/INEP/ Diretoria de Estatísticas Educacionais(DEED),2020.

IPEA, Centro de Pesquisa em Ciência, Tecnologia e Sociedade. A ciência e a tecnologia como estratégia de desenvolvimento. **Ipea**, 23 dez. 2020. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/cts/pt/central-de-conteudo/artigos/artigos/116-a-ciencia-e-a-tecnologia-como-estrategia-de-desenvolvimento>Acesso em: 26/06/2023.

MARTINI, Roberto G.. **Jogos Cooperativos na escola**: a concepção de professores de educação física. 2005. 143 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

MISHRA, Punya; KOEHLER, Matthew J. Conhecimento do conteúdo pedagógico tecnológico: uma estrutura para o conhecimento do professor. **Registro universitário de professores** , v. 108, n. 6, p. 1017-1054, 2006.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais**: investigações em psicologia social. 11.ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

NEIRA, Marcos. G. **Educação Física cultural**: inspiração e prática pedagógica. Jundiaí: Paco Editorial. 2019.

PAES, Roberto R. *et al.* **Educação física escolar**: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental. Canoas: Ulbra, 2001.

RIPKA, Lisiane de P.; FINCK, Silvia C. M.. **O Esporte nas aulas de Educação Física**: Buscando estratégias de ensino para o Ensino Médio. Curitiba: SEED/PR, 2010.

RODRIGUES, Aroldo; ASSMAR, Eveline M. L.; JABLONSKI, Bernardo. **Psicologia social**. Petrópolis: Editora Vozes, 2022.

SÁ, Celso. P. de. Representações sociais: teoria e pesquisa do núcleo central. **Temas em Psicologia**, v. 4, n. 3, p. 19-33, 1996.

SOARES, Carmem L. *et alii*, **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo, Cortez, Coletivo de Autores, 1992.

TORRI, Danielle; VAZ, Alexandre F.. Do centro à periferia. sobre a presença da teoria crítica do esporte no Brasil. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 28, n. 1, p. 185-200, 2006.

TUBINO, Manoel J. G.. **Dimensões sociais do esporte**. São Paulo: Cortez Editora, 2001.

TUBINO, Manoel J. G.. **O que é esporte**. São Paulo: Brasiliense, 2017.

VELÁZQUEZ, Carlos. **Educação para a paz**. Promovendo valores humanos na escola através da Educação Física e dos jogos cooperativos. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2004.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Trad. Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

## APÊNDICE A – ROTEIRO DE PERGUNTAS

Será descrito o roteiro de perguntas para a realização do questionário com os alunos de Educação Física participantes do evento esportivo no quarto ciclo interativo para análise do Design. Para tanto, iremos coletar as seguintes Variáveis descritivas: Nome, Idade, Gênero, Ano e Série .

O questionário aplicado aos alunos do Ensino Médio envolvidos com o evento esportivo Voleitec, através do aplicativo Formulário da plataforma Google, foi o seguinte:

- Nome
- Série
- Gênero
- Ano/Série

1 -Qual a sua PARTICIPAÇÃO no evento VOLEITEC? (Pode escolher mais de uma Função)?

Jogador

Espectador

Organizador

Outro

2- Pensando no evento VOLEITEC no qual você participou, cite cinco palavras que vem a sua mente que represente a sua PARTICIPAÇÃO.

3- Agora ordene essas palavras pela importância.

PRIMEIRA PALAVRA:

SEGUNDA PALAVRA:

TERCEIRA PALAVRA:

QUARTA PALAVRA:

QUINTA PALAVRA:

- 4- Considerando as suas palavras citadas, tente JUSTIFICAR os motivos da sua escolha e quais são as possíveis relações entre elas. Tente descrever da melhor forma possível!