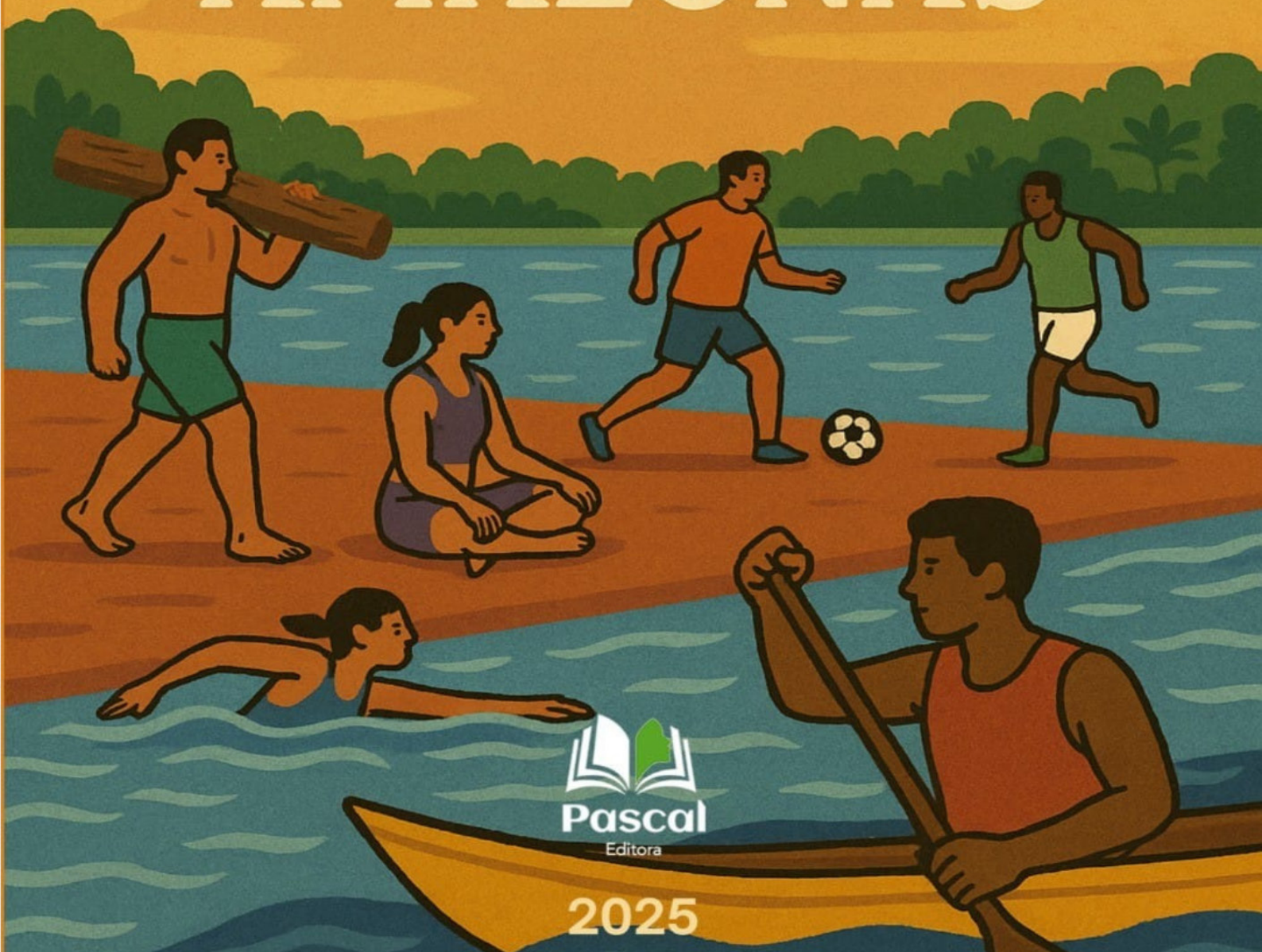


FRANCISCO IRAPUAN RIBEIRO

# BANZEIRO DAS PRÁTICAS CORPORAIS E DE LAZER NO AMAZONAS



  
Pascal  
Editora

2025

FRANCISCO IRAPUAN RIBEIRO  
(Organizador)

# BANZEIRO DE PRÁTICAS CORPORAIS E DE LAZER NO AMAZONAS

VOLUME 1

EDITORA PASCAL  
2025

**Editor Chefe:** Prof. Dr. Patrício Moreira de Araújo Filho

**Edição e Diagramação:** Eduardo Mendonça Pinheiro

**Edição de Arte:** Marcos Clyver dos Santos Oliveira

**Bibliotecária:** Rayssa Cristhália Viana da Silva – CRB-13/904

**Revisão:** Marcos Adriano Barbosa de Novaes, Francinei Carvalho de Oliveira, Gustavo Galdino Rodrigues Bernhard e Renata Bianca Oliveira Freire

### **Conselho Editorial**

Dr<sup>a</sup> Mireilly Marques Resende

Dr<sup>a</sup> Selma Maria Rodrigues

Dr. Gabriel Nava Lima

Dr. Fabio Antonio da Silva Arruda

Dr. Aruanã Joaquim Matheus Costa Rodrigues Pinheiro

Dr<sup>a</sup> Priscila Xavier de Araújo

Dr. George Alberto da Silva Dias

M.Sc. Fernanda Tabita Barroso Zeidan

### **Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

**R484b**

Coletânea Banzeiro de práticas corporais e de lazer no Amazonas / Francisco Irapuan Ribeiro (Org.). — São Luís: Editora Pascal, 2025.

84 f. : il.: (Banzeiro de práticas corporais e de lazer no Amazonas; volume 1)

Formato: PDF

Modo de acesso: World Wide Web

ISBN: 978-65-6068-155-2

D.O.I.: 10.29327/5568632

1. Educação Física. 2. Prática de esporte. 3. Práticas corporais. I. Ribeiro, Francisco Irapuan. II. Título.

CDU: 796.07(81-23)

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

**2025**

[www.editorapascal.com.br](http://www.editorapascal.com.br)

## PREFÁCIO

**A** Educação Física, em sua essência, transcende a prática de exercícios ou a competição esportiva. É um catalisador de transformação social, um espaço onde corpos e mentes encontram-se para celebrar a diversidade humana. Quando direcionamos seu potencial inclusivo às pessoas com deficiência, ela se revela não apenas como uma ferramenta de saúde, mas como um instrumento poderoso de visibilidade e reconhecimento.

Historicamente marginalizados, indivíduos com deficiência enfrentam barreiras que vão além das físicas: o preconceito, a invisibilidade social e a limitação de oportunidades. Neste contexto, a Educação Física inclusiva emerge como um ato de resistência. Ao adaptar práticas esportivas e promover a participação equitativa, ela desmonta estereótipos, substituindo narrativas de incapacidade por possibilidades e talento. A Paraolimpíada, os esportes adaptativos e programas escolares inclusivos são exemplos vívidos de como o movimento do corpo pode se tornar um manifesto de existência e excelência.

Para o indivíduo, a prática é libertadora. Além dos benefícios físicos e cognitivos, ela nutre a autoestima, fortalece a autonomia e oferece um palco para que habilidades sejam reconhecidas. Cada arremesso, cada volta na pista, cada gol transforma-se em um ato político: *“Estou aqui, sou capaz”*. Essa afirmação reverbera além das quadras, inspirando mudanças pessoais e coletivas. Como bem diz a música: *“A gente não quer só comida...”*. Outras esferas de manifestações sociais surgem como espaços possíveis de serem acessados pelas pessoas com deficiência.

Para a sociedade, a Educação Física inclusiva é uma lição de empatia. Ao integrar pessoas com e sem deficiência, ela tece redes de convivência que desfazem mitos e preconceitos. Escolas, clubes e políticas públicas que abraçam essa visão não apenas cumprem legislações como a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, mas cultivam um futuro em que a diversidade é valorizada como riqueza comum. No caso específico do IFAM, já existe uma plêiade de ações voltadas para a inclusão escolar de pessoas com deficiência, e a materialização deste livro oportuniza a participação efetiva desse público nas práticas corporais e de lazer, conforme citado por Irapuan na apresentação dessa obra: *“Tal inserção possibilitou reflexões sobre o desenvolvimento de práticas pedagógicas com foco na inclusão”*.

Ainda há desafios: infraestruturas inacessíveis, capacitação profissional insuficiente e resistências culturais. Superá-los exige compromisso coletivo. Este livro surge como um convite à reflexão e à ação. Que suas páginas inspirem educadores, gestores e cidadãos a enxergarem na Educação Física uma aliada na construção de um mundo onde ninguém precise lutar para ser vis-

to, porque a inclusão, afinal, começa quando todos têm direito ao movimento e ao protagonismo.

Que este trabalho ilumine caminhos e celebre corpos que, em sua pluralidade, redefinam o que significa ser humano.

***Dalmir Pacheco***

Coordenador do Espaço Curupira/IFAM-CMC

## ORGANIZADOR



### **Dr. Francisco Irapuan Ribeiro**

Professor substituto no Instituto Federal do Amazonas, Campus Manaus Centro - CMC. Tutor à Distância no curso e licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Amazonas - UFAM. Pós-doutor e doutor em Turismo e Hotelaria (UNIVALI, 2024-2021), mestrado em Gestão de Turismo (UECE, 2014), especialização em Educação Física Escolar (Faculdade Evolução, 2011) e graduação em Educação Física (UVA, 2008) e Gestão de Turismo (UNOPAR, 2022). Tem experiência docente em várias instituições, incluindo UVA, URCA, UEA e UNEMAT. Foi avaliador da Equipe Colaboradora do Ministério do Esporte (2009-2014) e é sócio fundador da ANPEL. Participa dos grupos de pesquisa: Centro de Estudo em Gerontologia, Extensão e Pesquisa no Amazonas - UEA; Grupo Multidisciplinar de Estudos e Pesquisas sobre Inclusão e Cidadania - IFAM; Rede de Estudos e Pesquisas em Turismo na Amazônia - UEA; Rede Internacional de Pesquisa "Turismo e dinâmicas socioterritoriais contemporâneas" - USP e é avaliador de projetos da Lei Paulo Gustavo no Amazonas pela SEC (2023-2027).

CV: <http://lattes.cnpq.br/6640989191506628>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7722-477X>

## APRESENTAÇÃO

**D**urante o ano de 2024, no exercício da docência em Educação Física no Instituto Federal do Amazonas (IFAM), Campus Manaus Centro, diversos desafios se apresentaram no contexto da minha intervenção pedagógica. Essa experiência constituiu minha primeira atuação junto ao público do Ensino Médio Integrado à Educação Profissional e Tecnológica (EPT), especificamente em uma instituição de tempo integral, cujo princípio orientador é a Formação Humana Integral dos estudantes. Tal contexto exigiu a elaboração de estratégias didático-pedagógicas compatíveis com a complexidade e especificidade da realidade local. Reconhecendo a necessidade de conhecer a fundo o contexto sociocultural dos discentes, desenvolveu-se uma proposta inicial voltada à identificação do perfil das práticas corporais e de lazer vivenciadas pelos estudantes.

Para a caracterização das práticas corporais, foram consideradas as unidades temáticas elencadas por Darido, Oliveira e Gonzalez (2014), e estabelecidas na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), a saber: esportes, jogos e brincadeiras, ginásticas, lutas, danças e práticas corporais de aventura. No que tange às práticas de lazer, adotou-se como referência a abordagem de Andrade et al. (2018), com foco no lazer como expressão cultural e escolha individual no tempo livre de obrigações. Sejam artísticos, manuais; físico/esportivos; intelectuais; sociais; turísticos; virtuais ou como contemplação/ócio.

A partir desse referencial, foi aplicado um formulário aos estudantes ao longo de todo o ano letivo, cujas respostas subsidiaram a criação de um banco de dados acerca das experiências corporais e de lazer previamente vivenciadas pelos discentes. Esse material empírico tornou-se fundamental para a elaboração de planos de aula contextualizados, permitindo a construção de percursos pedagógicos coerentes com os interesses, vivências e expectativas dos estudantes.

Simultaneamente ao levantamento do perfil discente, empreendeu-se um esforço de imersão no cotidiano escolar, buscando compreender os aspectos administrativos e pedagógicos que permeiam o funcionamento da instituição. Essa etapa envolveu o diálogo com os demais docentes de Educação Física e de outras áreas, fortalecendo o planejamento coletivo e a integração curricular que são fundamentos importantes para a EPT no processo de construção de práticas pedagógicas focadas no processo de Formação Humana Integral. Além disso, foram realizadas escutas ativas com os próprios alunos, de modo a captar suas motivações, percepções e desejos em relação às aulas de Educação Física.

Com base nesse conjunto de informações, foram planejadas e implementadas diversas ações pedagógicas, com apoio dos profissionais da instituição e em consonância com as possibilidades materiais e estruturais do IFAM. Dentre as iniciativas desenvolvidas, destacam-se: a exposição de datas comemorativas no mural do ginásio; festivais temáticos como o de manchetes, o vôlei sentado e a bola à cesta; jogos interativos com participação familiar; copas educacionais e jogos amistosos. Essas ações, ainda que pontuais, contribuíram significativamente para a construção de uma cultura de pertencimento e valorização das práticas corporais no ambiente escolar.

Como desdobramento dessa atuação, elaborou-se o projeto de pesquisa intitulado Banzeiro das Práticas Corporais de Lazer no Instituto Federal do Amazonas, que qual dá nome à presente obra. O referido projeto foi submetido ao Grupo Multidisciplinar de Estudos e Pesquisas sobre Inclusão e Cidadania, integrando-se ao Projeto Curupira, ao qual está vinculado. Tal inserção possibilitou reflexões sobre o desenvolvimento de práticas pedagógicas com foco na inclusão e, paralelamente, fomentou a análise teórica e crítica do

banco de dados construído ao longo do ano letivo de 2024.

Com base nesse material, estabeleceu-se uma rede colaborativa de pesquisadores da área de Educação Física e de campos afins, oriundos de diferentes estados brasileiros, incluindo o Amazonas. Esses profissionais foram convidados a lançar olhares analíticos sobre os dados coletados, resultando na produção de nove capítulos que compõem esta obra coletiva.

Especificamente, os cinco primeiros capítulos concentram-se na análise direta do banco de dados gerado pela intervenção pedagógica. O Capítulo 1, por exemplo, dedica-se à investigação das práticas esportivas mais recorrentes entre os discentes do IFAM no contexto do lazer em seu tempo livre de escolha. O foco da análise recai sobre a correlação entre as modalidades esportivas mais praticadas e a matriz étnico-racial dos escolares, evidenciando aspectos socioculturais que permeiam as preferências e oportunidades de acesso às práticas corporais. Os resultados dessa investigação encontram-se detalhadamente apresentados no referido capítulo.

No Capítulo 2, a análise segue em direção aos jogos e brincadeiras praticados pelos estudantes, com ênfase nas experiências da geração Z. Este recorte busca compreender como tais práticas se entrelaçam com as diferentes configurações familiares, revelando aspectos socioculturais que atravessam a vivência lúdica no contexto escolar.

Avançando para o Capítulo 3, o foco se desloca para as práticas corporais de aventura. Aqui, os dados apontam para as atividades mais recorrentes entre os alunos, examinando tanto os tipos de práticas quanto os ambientes em que ocorrem urbanos ou naturais, possibilitando uma leitura mais ampla das experiências corporais em diálogo com o meio.

Já no Capítulo 4, retorna-se à temática esportiva, agora com um olhar mais apurado sobre os marcadores de gênero. A proposta é evidenciar as modalidades esportivas que ganham maior adesão entre meninas, meninos e pessoas que se identificam com o gênero feminino, oferecendo elementos para refletir sobre a equidade e as preferências nas práticas esportivas escolares.

O Capítulo 5 insere-se na discussão sobre lazer, abordando especificamente as escolhas de lazer turístico entre os estudantes. A partir dos dados coletados, emergem padrões e preferências que apontam para um repertório cultural significativo, revelando as relações que os jovens estabelecem com o tempo livre em contextos fora da escola.

Convém destacar que, em todos os capítulos baseados no banco de dados, foram observados rigorosamente os princípios éticos da pesquisa científica. A anonimização dos dados assegurou que nenhuma informação individual fosse exposta, garantindo que os resultados se voltassem à análise coletiva e generalizável do grupo pesquisado.

Além da investigação empírica, a obra contempla ainda quatro capítulos que trazem à tona experiências pedagógicas e reflexões teóricas. O Capítulo 6 propõe um mergulho nas vivências desenvolvidas ao longo do ano de 2024 nas aulas de Educação Física, descritas em coautoria com docentes de diferentes campi do Instituto Federal em Manaus. O texto se propõe como um convite à reflexão, buscando inspirar novas práticas a partir do que foi vivido e sistematizado.

Por sua vez, o Capítulo 7 documenta uma prática educativa inovadora: a utilização do RPG de mesa como ferramenta pedagógica. A experiência, realizada em parceria com quatro estudantes do Ensino Médio Integrado, é apresentada como uma proposta de educação para o lazer, valorizando o protagonismo discente e o potencial formativo das práticas lúdicas narrativas.

O Capítulo 8 trata da consolidação de uma iniciativa pedagógica em forma de evento: a Copa Educacional de Voleibol Mark Clark. Inspirado nos princípios do esporte educacional, o capítulo descreve como a prática foi ressignificada, ampliando o acesso e a participação dos estudantes nas aulas de voleibol, ao mesmo tempo em que promove o desenvolvimento de habilidades sociais e cooperativas.

Encerrando a coletânea, o Capítulo 9 apresenta uma robusta revisão de literatura sobre a aprendizagem baseada em projetos – ABP nas aulas de Educação Física. Esta contribuição teórica, elaborada por um docente pesquisador que atua no IFAM CMC, fornece fundamentos valiosos para a construção de práticas pedagógicas alinhadas à metodologia de projetos, em sintonia com os desafios e potencialidades do Ensino Médio Integrado.

Importa, por fim, reconhecer o papel essencial do Professor Dr. Dalmir Pacheco, coordenador do Projeto Curupira, cuja atuação foi decisiva para o êxito desta publicação. O suporte oferecido tanto técnico, formativo quanto institucional não apenas viabilizou a execução da pesquisa, mas também fortaleceu um olhar sensível às questões da diversidade e da inclusão nos processos educativos vivenciados ao longo do ano.

***Professor Dr. Francisco Irapuan Ribeiro***

O organizador.

# SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1 .....</b>	<b>12</b>
<b>PRÁTICAS DE ESPORTES MAIS COMUNS POR MATRIZ ÉTNICA ENTRE ESCOLARES NO AMAZONAS</b>	
<i>Brendow Marques Siqueira de Souza</i>	
<i>Richardson Dylsen de Souza Capistrano</i>	
<i>Antonio José Melo de Oliveira</i>	
<i>Douglas Alves da Silva</i>	
<i>Emerson Lucas dos Santos</i>	
<b>CAPÍTULO 2.....</b>	<b>20</b>
<b>JOGOS E BRINCADEIRAS PRATICADOS PELA GERAÇÃO Z CONFORME CONFIGURAÇÃO FAMILIAR NO CONTEXTO AMAZÔNICO</b>	
<i>Gustavo Queiroz Raposo</i>	
<i>Nilmara Serafim Chagas</i>	
<i>Poliana Freire da Rocha Souza</i>	
<i>Samira Maciel Gomes Arruda</i>	
<i>Sheila Moura do Amaral</i>	
<b>CAPÍTULO 3.....</b>	<b>29</b>
<b>PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA DE ESTUDANTES NO AMAZONAS</b>	
<i>Victor Silva Rodrigues</i>	
<i>Átila Castro Paiva</i>	
<i>Cícero Ricardo Barbosa de Paiva</i>	
<i>Maria Edilene Araújo Silva</i>	
<i>Marcio Jose Souza de Menezes</i>	
<b>CAPÍTULO 4 .....</b>	<b>36</b>
<b>ESPORTES DE MENINOS E MENINAS EM MANAUS, AMAZONAS: O QUE MAIS INTERESSA?</b>	
<i>Cláudia Soares de Farias</i>	
<i>Elisiane Vasconcelos Melo</i>	
<i>Elisângela Vasconcelos Melo</i>	
<i>Laila Fernanda dos Santos Bobadilha</i>	
<i>Silvana do Carmo Pasqualato</i>	

<b>CAPÍTULO 5.....</b>	<b>43</b>
<b>NÍVEIS DE PRÁTICA DE LAZER TURÍSTICO ENTRE ESTUDANTES ADOLESCENTES NO AMAZONAS</b>	
<i>Francisco Irapuan Ribeiro</i>	
<i>Danielle Mariam Araújo dos Santos</i>	
<i>Edileuza Lobato da Cunha</i>	
<i>Joelma Monteiro de Carvalho</i>	
<i>Jussara Danielle Martins Aires</i>	
<b>CAPÍTULO 6.....</b>	<b>51</b>
<b>EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFAM – CAMPUS MANAUS CENTRO</b>	
<i>Francisco Irapuan Ribeiro</i>	
<i>Wuathiney Cruz Ferreira</i>	
<i>José Antônio Viana de Matos</i>	
<b>CAPÍTULO 7.....</b>	<b>59</b>
<b>OFICINA DE ROLE-PLAYING GAME – RPG DE MESA: EDUCAÇÃO PARA O LAZER NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFAM - CMC</b>	
<i>Francisco Irapuan Ribeiro</i>	
<i>Rafael Henrique Oliveira Freire</i>	
<i>Miguel Araújo da Silva</i>	
<i>Rafaela Rodrigues Grequi</i>	
<i>Sérgio Thiago do Nascimento Nina</i>	
<b>CAPÍTULO 8 .....</b>	<b>68</b>
<b>COPA DE VOLEIBOL MARK CLARK DE VÔLEI EDUCACIONAL</b>	
<i>Francisco Irapuan Ribeiro</i>	
<i>Sebastião Barbosa de Oliveira Filho</i>	
<i>Deusilane da Costa Anaquiri</i>	
<b>CAPÍTULO 9.....</b>	<b>76</b>
<b>A CONSTRUÇÃO DE PRODUTOS EM UM PROJETO DE ABP NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA</b>	
<i>Eder Marcio Araujo Sobrinho</i>	

# 1

## PRÁTICAS DE ESPORTES MAIS COMUNS POR MATRIZ ÉTNICA ENTRE ESCOLARES NO AMAZONAS

Brendow Marques Siqueira de Souza  
Richardson Dylsen de Souza Capistrano  
Antonio José Melo de Oliveira  
Douglas Alves da Silva  
Emerson Lucas dos Santos



## INTRODUÇÃO

O esporte é um fenômeno sócio-cultural que reflete e influencia a sociedade, abrangendo aspectos como família, educação e economia, e sua definição envolve a natureza da atividade, as condições em que ocorre e a perspectiva dos participantes (Barbanti, 2006). Ele pode ser classificado em Esporte-educação, Esporte-lazer e Esporte de desempenho, cada um com diferentes objetivos e princípios (Tubino, 2010). No contexto educacional, contribui para o desenvolvimento de habilidades como a resolução de conflitos e a tomada de decisão (Souza *et al.*, 2025).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) classifica os esportes nas categorias de marca, combate, campo e taco, rede/parede e invasão (Brasil, 2018). No entanto, observa-se que a Educação Física escolar ainda privilegia majoritariamente práticas esportivas de matriz euro-americana, em detrimento de manifestações culturais indígenas e africanas, o que restringe a valorização da diversidade corporal (Fraga; Silva, 2023). Apesar dessa predominância, Cavalcante (2024) argumenta que o esporte, embora de origem europeia, adquiriu um caráter universal ao ser apropriado e ressignificado por diferentes grupos sociais, incluindo a diáspora africana. Além de ressaltar que pode ser usado para refletir sobre valores culturais e combater o racismo, contribuindo para a educação das relações étnico-raciais.

No campo da diversidade étnica, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) classifica a população em cinco grupos raciais. A saber: branca, preta, parda, amarela e indígena, sendo que “preta” e “parda” formam a população negra, critério utilizado em estudos e políticas de equidade racial (IBGE, 2022). Essa segmentação é relevante para compreender a participação esportiva na escola, pois diferentes grupos raciais podem ter diferentes níveis de acesso e envolvimento com determinadas modalidades esportivas.

No contexto da região amazônica, onde os desafios socioeconômicos e geográficos impactam as práticas esportivas, torna-se necessário avaliar a distribuição das modalidades entre os estudantes e compreender os fatores que influenciam suas escolhas esportivas. Esse estudo busca analisar como a prática esportiva está relacionada com variáveis sociodemográficas, como cor/raça e contexto familiar, a fim de propor estratégias para ampliar a inclusão esportiva e garantir maior diversidade nas atividades físicas escolares.

Dessa forma, este estudo contribui para o debate sobre a inclusão no esporte escolar e as barreiras que limitam o acesso igualitário às práticas esportivas. Ao observar as preferências esportivas dos estudantes de uma escola pública federal em Manaus, será possível identificar padrões de adesão e exclusão em diferentes modalidades, promovendo uma reflexão sobre políticas educacionais e iniciativas que incentivem a diversidade no ambiente escolar.

A metodologia adotada neste estudo é de natureza quantitativa, conforme delineado por Veal (2011). Os dados analisados foram extraídos dos registros do Projeto Banzeiro de Práticas Corporais e de Lazer, vinculado ao Projeto Curupira, desenvolvido no Instituto Federal do Amazonas – Campus Manaus Centro (IFAM CMC). Após o processo de anonimização de 400 respostas de estudantes, com idades entre 15 e 17 anos, regularmente matriculados no ensino médio integrado da instituição, foram identificadas as práticas corporais mais frequentemente realizadas ao longo do ano de 2024, evidenciando uma expressiva diversidade de modalidades esportivas entre os participantes.

Para fins analíticos, considerou-se a variável cor/etnia em relação às oito modalidades esportivas mais recorrentes nas respostas. As análises foram organizadas em dois blocos:



o primeiro corresponde às quatro práticas com maior incidência entre os estudantes; o segundo, às quatro modalidades com menor frequência de menções. Essa organização possibilita uma comparação mais precisa entre os níveis de adesão às práticas corporais e possíveis correlações com marcadores étnico-raciais.

Inicialmente, a análise foi conduzida por meio da aplicação da função de frequências no software SPSS, a fim de calcular a distribuição das variáveis investigadas. Em seguida, foi realizada uma tabulação cruzada (crosstab) entre a variável cor/etnia e as práticas esportivas identificadas, considerando apenas os resultados assintóticos. Essa tabulação incluiu a contagem observada para cada célula, bem como as porcentagens por linha e por coluna, permitindo uma análise mais aprofundada das relações entre as variáveis.

Complementarmente, foram aplicados métodos de correlação para verificar a existência de associações entre a variável cor/etnia e a escolha das práticas esportivas. Para fins de clareza e padronização dos dados apresentados, as contagens nas células foram arredondadas para números inteiros.

As tabulações cruzadas foram organizadas em ordem ascendente, facilitando a visualização e a interpretação dos resultados. Por fim, os achados dessa etapa analítica são apresentados neste capítulo, destacando as principais conclusões acerca das práticas esportivas em função da variável cor/etnia. Essa abordagem metodológica, fundamentada em procedimentos estatísticos sistematizados por meio do SPSS22, permite uma compreensão abrangente e precisa sobre o envolvimento esportivo dos estudantes no contexto escolar analisado.

## RESULTADOS

Os dados levantados a partir da amostra composta por 400 dados sobre práticas corporais esportivas. A análise dos dados da Tabela 1 sobre as práticas esportivas entre os alunos de uma escola pública federal em Manaus revela as preferências e a participação de diferentes grupos étnicos em modalidades como natação, futsal, vôlei e futebol.

Tabela 1: Esportes mais praticados

ESPORTE		Natação		Futsal		Volei		Futebol	
		Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante
COR	AMARELO	5	2	3	4	4	3	6	1
		71,4%	28,6%	42,9%	57,1%	57,1%	42,9%	85,7%	14,3%
	BRANCO	56	53	54	55	61	48	73	36
		51,4%	48,6%	49,5%	50,5%	56,0%	44,0%	67,0%	33,0%
	INDÍGENA	3	3	3	3	4	2	3	3
		50,0%	50,0%	50,0%	50,0%	66,7%	33,3%	50,0%	50,0%
	PRETO	6	12	8	10	9	9	10	8
		33,3%	66,7%	44,4%	55,6%	50,0%	50,0%	55,6%	44,4%
	PARDO	144	116	148	112	161	99	178	82
		55,4%	44,6%	56,9%	43,1%	61,9%	38,1%	68,5%	31,5%
	TOTAL	214	186	216	184	239	161	270	130
		53,5%	46,5%	54,0%	46,0%	59,8%	40,3%	67,5%	32,5%

Fonte: dados da pesquisa.

A natação é a modalidade mais praticada, com 186 alunos (46,5% do total). Os alunos pardos têm uma significativa participação, com 144 não praticantes (55,4%) e 116 praticantes (44,6%). Os alunos pretos também mostram um bom envolvimento, com 66,7% praticantes, enquanto a maioria dos alunos amarelos (71,4%) e brancos (51,4%) é composta por não praticantes. Isso sugere que, embora a natação seja popular, os grupos étnicos com maior participação são os pardos e pretos, enquanto os alunos amarelos e brancos apresentam um desinteresse maior.

O futsal, com 184 praticantes (46,0%), apresenta um cenário similar. Os alunos pardos têm uma taxa de 43,1% de não praticantes, enquanto os pretos demonstram um interesse considerável, com 55,6% praticantes. Os brancos se dividem quase igualmente, com 50,5% de praticantes. Os alunos amarelos, por outro lado, mostram uma maior proporção de não praticantes (42,9%), sugerindo que o futsal é uma modalidade mais apreciada por pretos e pardos.

No vôlei, a participação é um pouco menor, com 161 praticantes (40,3%). Os alunos pardos, mais uma vez, são os que apresentam maior número de não praticantes (61,9%). Os brancos também têm uma participação reduzida, com 56,0% de não praticantes. Os alunos pretos têm uma proporção de 50% entre praticantes e não praticantes, indicando um envolvimento mais equilibrado, enquanto os alunos amarelos têm uma taxa de não praticantes de 57,1%.

O futebol, embora seja uma modalidade popular, conta com apenas 130 praticantes (32,5%). Aqui, os alunos pardos são os que mais se afastam da prática, com 68,5% de não praticantes. Os alunos pretos apresentam 55,6% de não praticantes, o que também é significativo. Os brancos têm 67,0% não praticantes, mas entre os praticantes, a taxa é de 33,0%. Os alunos amarelos apresentam a maior taxa de não praticantes, com 85,7%, evidenciando um desinteresse considerável pela modalidade.

Sobre a análise dos dados da Tabela 2 oferece uma visão clara das práticas esportivas entre alunos de diferentes etnias, revelando disparidades significativas nas preferências por basquete, handebol, vôlei de areia e atletismo.

Tabela 2: esportes menos praticados

ESPORTE		Basquete		Handebol		Volei de areia		Atletismo		
		Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante	
COR	AMARELO	4	3	6	1	7	0	6	1	
		57,1%	42,9%	85,7%	14,3%	100,0%	0,0%	85,7%	14,3%	
	BRANCO	74	35	72	37	88	21	98	11	
		67,9%	32,1%	66,1%	33,9%	80,7%	19,3%	89,9%	10,1%	
	INDÍGENA	4	2	4	2	4	2	4	2	
		66,7%	33,3%	66,7%	33,3%	66,7%	33,3%	66,7%	33,3%	
	PRETO	11	7	9	9	15	3	14	4	
		61,1%	38,9%	50,0%	50,0%	83,3%	16,7%	77,8%	22,2%	
	PARDO	182	78	195	65	222	38	229	31	
		70,0%	30,0%	75,0%	25,0%	85,4%	14,6%	88,1%	11,9%	
	TOTAL		275	125	286	114	336	64	351	49
			68,8%	31,3%	71,5%	28,5%	84,0%	16,0%	87,8%	12,3%

Fonte: dados da pesquisa.



No basquete, dos 125 praticantes, 74 alunos brancos não praticam, o que representa 67,9% desse grupo. Entre os praticantes, apenas 32,1% são brancos, evidenciando uma menor adesão a essa modalidade. Os alunos pardos apresentam uma alta taxa de não praticantes, com 70,0%, indicando que esse esporte pode não ser tão atraente para esse grupo. Em contrapartida, 38,9% dos alunos pretos praticam basquete, sugerindo uma maior predisposição entre eles em relação a essa modalidade.

O handebol, com 114 praticantes, mostra uma tendência similar. Novamente, os alunos pardos são os que menos se envolvem, com 75,0% não praticantes. A distribuição entre as outras etnias, é relativamente equilibrada, mas também reflete uma baixa adesão, especialmente entre os brancos, que têm uma divisão quase igual entre praticantes (33,9%) e não praticantes (66,1%).

No vôlei de areia, a situação se agrava, com apenas 64 praticantes. A alta taxa de não praticantes entre os pardos (85,4%) e a quase totalidade dos alunos amarelos (100%) que não praticam revela um desinteresse significativo por essa modalidade. Os brancos e pretos também apresentam baixos índices de adesão, com apenas 19,3% e 16,7% de praticantes, respectivamente.

O atletismo é a modalidade menos praticada, com apenas 49 praticantes. Aqui, os dados mostram que 88,1% dos alunos pardos não se envolvem nessa atividade, o que é alarmante. Os brancos apresentam 89,9% de não praticantes, refletindo um padrão de desinteresse. Os alunos pretos e indígenas têm uma presença ligeiramente maior entre os praticantes, mas ainda assim os números são baixos.

## DISCUSSÃO

A análise apresentada revela padrões de participação que podem ser compreendidos à luz das teorias sobre esporte-educação e lazer físico-esportivo. Tubino (2010) destaca que o esporte-educação deve priorizar a participação inclusiva, promovendo valores como cooperação e corresponsabilidade. No entanto, como visto no quadro 1, os resultados mostram que certas modalidades, como natação e futsal, são mais praticadas por determinados grupos raciais, indicando possíveis barreiras de acesso.

Quadro 1: Síntese do estudo sobre esportes por etnia

Aspecto	Descrição
Perfil dos Respondentes	400 alunos de 15 a 17 anos do ensino médio integrado de uma escola pública federal em Manaus, Amazonas.
Modalidades Mais Praticadas	Natação: 46,5% dos alunos praticam; Futsal: 46,0%; Vôlei: 40,3%; Futebol: 32,5%; Basquete: 31,3%; Handebol: 28,5%; Vôlei de areia: 16,0%; Atletismo: 12,3%.
Desempenho por Etnia nas Modalidades	- Natação: Maior participação dos alunos pardos e pretos; - Futsal: Preferência maior entre pretos e pardos; - Vôlei: Brancos e pardos com maior taxa de não praticantes; - Futebol: Menor adesão entre amarelos (85,7% não praticam).

Modalidades Menos Praticadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Basquete: Baixa adesão entre alunos brancos (32,1% praticam);</li> <li>- Handebol: Pouca adesão, especialmente entre os pardos (75% não praticam);</li> <li>- Vôlei de areia: Alta taxa de não praticantes, principalmente entre pardos (85,4%);</li> <li>- Atletismo: Menor adesão, principalmente entre pardos (88,1% não praticam).</li> </ul>
Impacto das Barreiras de Acesso	Barreiras de acesso, como falta de infraestrutura adequada e especialização, podem afetar a adesão a algumas modalidades esportivas, como atletismo e vôlei de areia.
Teorias Relacionadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esporte-Educação: A inclusão e a promoção de valores como cooperação e responsabilidade são essenciais.</li> <li>- Desafios de Acessibilidade: A presença desigual de grupos raciais nas modalidades sugere a necessidade de programas que diversifiquem as oportunidades e incentivem a participação.</li> </ul>
Sugestões para Melhorias	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maior incentivo à participação feminina e de grupos marginalizados.</li> <li>- Introdução de novas modalidades, incluindo práticas culturais tradicionais.</li> <li>- Melhora da infraestrutura esportiva e adaptação metodológica para promover mais equidade no acesso às modalidades esportivas.</li> </ul>
Perspectiva de Inclusão Cultural	A BNCC e as teorias sobre esporte-educação destacam a importância de uma abordagem diversificada, incluindo diferentes manifestações culturais no currículo de Educação Física, para promover mais equidade e inclusão.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Ao avaliar a relação entre cor/etnia e prática esportiva, observamos que os alunos pardos e pretos apresentam maior adesão ao futsal e à natação, enquanto os brancos e amarelos possuem menor participação. Essa tendência pode ser analisada a partir da perspectiva de Souza *et al.* (2025), que apontam como o esporte educacional deve proporcionar um ambiente seguro para o desenvolvimento de habilidades essenciais, promovendo equidade e inclusão. Dessa forma, a menor participação de alunos brancos e amarelos pode indicar a necessidade de um esforço maior para diversificar as oportunidades esportivas dentro da escola.

A BNCC reforça a necessidade de igualdade, diversidade e equidade. Portanto, é necessário uma abordagem diversificada na Educação Física, valorizando diferentes manifestações culturais esportivas. A promoção de atividades esportivas variadas pode contribuir para um envolvimento mais equitativo dos estudantes, ampliando o acesso ao esporte e garantindo a equidade no ambiente escolar. (Brasil, 2018)

Além disso, a institucionalização do esporte também influencia a sua prática dentro do ambiente escolar. Barbanti (2006) destaca que o processo de institucionalização esportiva envolve a padronização das regras, a supervisão por entidades oficiais, o desenvolvimento de aspectos técnicos e organizacionais e a formalização da aprendizagem das habilidades esportivas. Esse processo pode afetar diretamente a participação dos alunos, pois a exigência de especialização e de equipamentos adequados pode criar barreiras para determinados grupos. Dessa forma, a estrutura institucional do esporte pode tanto facilitar quanto limitar a adesão de diferentes perfis de estudantes, dependendo das oportunidades e incentivos disponíveis.

Por fim, os resultados do estudo demonstram a necessidade de um planejamento pedagógico que contemple a diversidade cultural e a inclusão no esporte escolar. A perspectiva de Tubino (2010) sobre esporte-educação enfatiza que o esporte deve ser um meio de desenvolvimento integral, e não apenas uma ferramenta de competição ou seleção de

talentos. Fraga e Silva (2023) ressaltam que a escolha dos conteúdos de Educação Física frequentemente favorece esportes eurocêntricos, marginalizando práticas corporais tradicionais de origem africana e indígena, o que pode reforçar desigualdades na participação esportiva. Assim, medidas como a introdução de novas modalidades esportivas, programas de incentivo à participação feminina e adaptações metodológicas para atender às preferências dos alunos podem contribuir para um cenário mais inclusivo e participativo no ambiente escolar.

Nesse contexto, Cavalcante (2024) reforça a ideia de que a diversidade de propostas pedagógicas presentes nas comunicações evidencia o potencial da Educação Física na superação do racismo, configurando-se como uma importante ferramenta para a valorização da cultura afro-brasileira e para a construção de uma sociedade mais justa e equitativa. No entanto, observa-se a ausência de trabalhos que abordem outros conteúdos da cultura corporal, como a ginástica e o esporte, os quais também possuem potencial para enriquecer o debate sobre a educação das relações étnico-raciais.

## CONCLUSÕES

É possível perceber padrões que indicam a existência de influências socioculturais nas escolhas esportivas dos estudantes, mesmo em um contexto institucional que busca garantir acesso equitativo. A distribuição das práticas entre diferentes grupos étnico-raciais sugere que essas escolhas podem estar relacionadas a fatores prévios à vivência escolar, como experiências comunitárias, referências familiares ou oportunidades de acesso extraclasse às modalidades esportivas.

As variações identificadas na adesão às diferentes modalidades também podem refletir a dinâmica de oferta esportiva no cotidiano da escola. Modalidades menos praticadas por todos os grupos étnicos podem estar associadas tanto à baixa disponibilidade de espaços e materiais quanto à ausência de continuidade nas propostas pedagógicas voltadas a essas práticas. Nesse cenário, a frequência de participação parece estar conectada a uma combinação de fatores estruturais e contextuais.

Dessa forma, o mapeamento das práticas esportivas por cor/etnia contribui para a compreensão dos modos como os estudantes se relacionam com o esporte na escola. Embora os dados não permitam estabelecer causalidades, eles possibilitam observar tendências que podem subsidiar análises futuras sobre acesso, participação e representatividade nas aulas de Educação Física, especialmente em instituições com ampla diversidade cultural e social.

## REFERÊNCIAS

- BARBANTI, V. O que é esporte?. **Revista brasileira de atividade física & saúde**, v. 11, n. 1, p. 54-58, 2006. <https://doi.org/10.12820/rbafs.v.11n1p54-58>
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: [https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal.pdf](https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf).
- CAVALCANTE, R. G. Relações étnico-raciais na produção científica em Educação Física no Brasil: uma década de análises (2012–2022). **ABSOLUTE REVIEW**. v. 19, n. 01, mar., p. 1316-1359, 2024. 10.29327/2334916.19.2-85.
- FRAGA, N. F.; SILVA, A. P. S. Educação intercultural e Educação Física: um diálogo possível. **Revista Polyphonia**, v. 34, n. 1, p. 355-371, 2023.

IBGE. INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Classificação de cor ou raça utilizada pelo IBGE**. Brasília. 2022. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br>.

SOUZA, B. A. et al. Esporte, educação e tecnologia: caminhos integrados para o desenvolvimento integral de crianças e jovens. **OBSERVATÓRIO DE LA ECONOMÍA LATINOAMERICANA**, [S. l.], v. 23, n. 2, p. e9109, 2025. DOI: 10.55905/oelv23n2-123.

TUBINO, M. J. G. **Estudos brasileiros sobre o esporte**: ênfase no esporte-educação. 2010.

VEAL, A. J. **Metodologia de Pesquisa em Lazer e Turismo**. São Paulo: ALEPH, 2011.



# 2

## JOGOS E BRINCADEIRAS PRATICADOS PELA GERAÇÃO Z CONFORME CONFIGURAÇÃO FAMILIAR NO CONTEXTO AMAZÔNICO

Gustavo Queiroz Raposo

Nilmara Serafim Chagas

Poliana Freire da Rocha Souza

Samira Maciel Gomes Arruda

Sheila Moura do Amaral



## INTRODUÇÃO

A compreensão do jogo como fenômeno cultural implica reconhecer seu sentido simbólico, que extrapola qualquer explicação reducionista baseada em instinto, vontade ou espírito. Como afirma Huizinga (2000), todo jogo encerra um significado, o que revela a presença de um elemento não material em sua essência. E, ao olhar para o ambiente escolar sob a ótica da Educação Física, é necessário distinguir o jogo enquanto conteúdo específico de ensino e o jogo como ferramenta auxiliar. Além disso, a BNCC (2018) ressalta que brincadeiras e jogos têm valor intrínseco e devem ser sistematizados como objetos de estudo, sobretudo por expressarem formas tradicionais de convívio, especialmente em povos indígenas e comunidades tradicionais.

Ghidetti e Rodrigues (2024) reforçam a importância do jogo como experiência simbólica, crítica à sua mera funcionalização pedagógica. A partir da psicologia histórico-cultural de Vygotsky, os autores afirmam que o brincar é um processo que potencializa o pensamento abstrato e a volição consciente. Gardin (2016) corrobora essa visão ao considerar o brincar um espaço de construção de novas masculinidades e resistência a discursos normativos de competição e rigidez. Assim, práticas humanizadas de Educação Física devem resgatar a ludicidade como experiência prazerosa e significativa (Sá; Nascimento; Fernandes, 2024). Em especial, neste estudo, voltado à Geração Z.

As gerações refletem seus contextos históricos e culturais, com características distintas. Os Veteranos (até 1945) valorizam hierarquia e estabilidade; os Baby Boomers (1946–1960) são conservadores e prezam pelo trabalho e bens materiais; a Geração X (1961–1980) busca equilíbrio entre vida pessoal e profissional, com uma visão mais cética. Já os Millennials ou Geração Y (1981–1997) cresceram com a tecnologia, valorizam a qualidade de vida e são multitarefas; a Geração Z (1998–2009) é nativa digital, imediatista e hiperconectada. Por fim, a Geração Alpha (a partir de 2010) cresce imersa em tecnologia, aprendendo de forma lúdica e desenvolvendo múltiplas habilidades desde cedo. Mas também, uma Geração Polegar (1994–2005) que perpassa as gerações Y e Z. (Zanelli, Caldeira; Fonseca, 2022).

A geração Z especificamente, é composta por nativos digitais que transitam de forma simbiótica entre os mundos online e offline (Indalécio; Ribeiro, 2017). Essa geração vive um prolongamento da memória individual por meio das tecnologias da informação, acessando um volume crescente de conteúdos digitais. No entanto, esse mesmo fator contribui para a descontinuidade de práticas lúdicas tradicionais. Como destacam Borga et al. (2021), os processos de socialização da geração Z foram fortemente influenciados pelos meios tecnológicos, o que altera suas formas de aprender, conviver e brincar.

Neste estudo, visamos uma compreensão do formato no qual as configurações familiares podem influenciar as experiências lúdicas na infância, a partir dos diferentes arranjos reconhecidos pelo Superior Tribunal de Justiça (STJ, 2023). Cada forma de organização familiar gera vivências específicas que moldam a maneira como o brincar é incorporado ao cotidiano das crianças.

De acordo com o STJ, as famílias nucleares representam o modelo tradicional, composto por dois responsáveis legais e seus filhos. Já as famílias mononucleares concentram a responsabilidade parental em um único adulto, enquanto as famílias extensas ampliam o convívio doméstico com a presença de outros parentes, como avós, tios ou primos. As famílias anaparentais, por sua vez, estruturam-se com base em laços afetivos entre irmãos, sem a presença de figuras parentais. As famílias homoafetivas são juridicamente reconhecidas com fundamento na dignidade da pessoa humana e nos vínculos de afeto. Já

as famílias reconstituídas compreendem arranjos nos quais há convivência entre filhos provenientes de diferentes núcleos familiares. Por fim, ainda que de modo indireto, o STJ reconhece também as famílias de acolhimento, legitimadas juridicamente por meio do vínculo socioafetivo.

No contexto amazônico, caracterizado por ampla diversidade sociocultural, mas também por tensões sociais contemporâneas, o brincar assume múltiplas funções: é prática de resistência cultural, forma de expressão do pertencimento e espaço de reinvenção de identidades.

Diante disso, este estudo tem como objetivo discutir de que maneira os jogos e brincadeiras praticados pela geração Z são atravessados pelas distintas configurações familiares no contexto amazônico, articulando os desafios intergeracionais às potencialidades das práticas lúdicas tradicionais.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia adotada neste capítulo possui caráter quantitativo, conforme os princípios delineados por Veal (2011), e fundamenta-se na aplicação de análises estatísticas descritivas e inferenciais. Em uma primeira etapa, foram realizadas análises descritivas, com a apresentação de frequências absolutas e relativas, com o intuito de oferecer um panorama geral da amostra investigada.

Para a categorização dos arranjos familiares, optou-se pelas composições descritas no Portal do Serviço Social (2023), cuja organização didática mostrou-se adequada aos objetivos desta pesquisa. Essas tipologias foram articuladas às definições jurídicas sobre configurações familiares estabelecidas pelo Superior Tribunal de Justiça (STJ, 2023), permitindo uma abordagem contemporânea e coerente com o contexto empírico analisado.

Na sequência, foram elaboradas tabelas de referência cruzada entre as variáveis “família” e “jogo e brincadeira”, priorizando-se inicialmente os jogos com maior recorrência. A análise estatística foi conduzida com o uso exclusivo de testes exatos, focando na leitura assíncrona dos dados. As correlações identificadas foram evidenciadas por meio de células que indicam tanto as contagens observadas quanto as porcentagens relativas ao total da amostra. Quando necessário, valores decimais foram arredondados para facilitar a interpretação dos resultados.

Adotou-se um intervalo de confiança de 95%, e a amostragem seguiu um modelo estratificado, de modo a assegurar a representatividade dos distintos subgrupos populacionais. Essa abordagem metodológica visa garantir a robustez, a fidedignidade e a validade dos achados. Por fim, a análise e discussão dos dados foram orientadas pelas categorias emergentes, possibilitando a sistematização do material empírico a ser posteriormente divulgado em veículos científicos.

Quanto à caracterização dos estudantes, associada aos dados sobre as brincadeiras mais praticadas, evidencia uma relação significativa entre a estrutura familiar e as vivências lúdicas de adolescentes. Os dados utilizados, devidamente anonimizados, referem-se a uma amostra composta por estudantes com idades entre 16 e 17 anos, sendo 225 e 175 indivíduos, respectivamente. Essa faixa etária, conforme destaca Ghidetti (2015), ainda preserva práticas de brincar, embora marcadas por transformações que acompanham a transição para a juventude. Brincadeiras como queimada, dança das cadeiras e morto-vivo se destacam nesse contexto, tanto por sua dimensão simbólica quanto física, aspectos especialmente valorizados por adolescentes nessa fase do desenvolvimento.

A estrutura familiar revela-se como um fator determinante na frequência e diversidade das brincadeiras praticadas. Os dados apresentados indicam que os arranjos familiares do tipo nuclear ( $n = 190$ ; 47,5%) e mononuclear ( $n = 116$ ; 29%) concentram a maior parte dos praticantes das atividades lúdicas analisadas. Esses grupos respondem por mais de 65% dos participantes em brincadeiras como queimada, amarelinha e pula corda, o que sugere que estruturas familiares consideradas mais comuns ou estáveis tendem a favorecer a criação de um “círculo mágico” para o brincar, conforme propõe Huizinga (2000). Trata-se de um espaço seguro e afetivo que possibilita a vivência do jogo simbólico, a experimentação e a socialização.

Por sua vez, famílias extensas, presentes em 17,75% da amostra ( $n = 71$ ), também apresentam participação relevante nas práticas lúdicas, apontando para uma valorização da convivência intergeracional que pode favorecer o compartilhamento de saberes e a preservação de brincadeiras tradicionais. Em contrapartida, arranjos familiares menos recorrentes, como os reconstituídos ( $n = 20$ ; 5%) e os homoafetivos, de acolhimento e anaparentais (conjuntamente representando menos de 1% da amostra,  $n < 3$ ), demonstram baixa incidência na prática das brincadeiras. Essa relativa invisibilidade pode estar associada à ausência de políticas públicas inclusivas, a estigmas sociais ou a contextos de instabilidade emocional que, de algum modo, comprometem a presença do brincar no cotidiano dessas famílias.

O levantamento sobre as brincadeiras e jogos praticados por alunos de uma escola pública federal de ensino integrado revelou que a maioria dos estudantes participa de atividades recreativas. A brincadeira mais popular foi a queimada, praticada por 85,8% dos alunos, seguida pela amarelinha (70,8%) e pular corda (70,5%). Outras atividades também tiveram boa adesão, como o jogo “morto-vivo” (68,3%) e a dança das cadeiras (67,8%). Por outro lado, brincadeiras como bola de gude (38,5%), cabo de guerra (36,8%) e jogos matemáticos (31,0%) foram menos praticadas. A bandeirinha (28,0%), gato e rato (26,6%) e pular elástico (25,5%) também apresentaram baixas taxas de participação, com mais de 70% dos alunos indicando que não praticam essas atividades. É seguindo essa mesma lógica que são apresentados os resultados dos jogos e brincadeiras menos praticados na tabela 2 e os mais praticados na tabela 1, que segue:

Tabela 1: Jogos e brincadeiras mais praticados

JOGO E BRINCADEIRA		Queimada		Amarelinha		Pula corda		Morto vivo		Dança das cadeiras	
		Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante
FAMÍLIA	EXTENSA	9	62	24	47	21	50	26	45	25	46
		2,3%	15,5%	6,0%	11,8%	5,3%	12,5%	6,5%	11,3%	6,3%	11,5%
	FAMÍLIA ANAPARENTAL	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1
		0,0%	0,3%	0,0%	0,3%	0,0%	0,3%	0,3%	0,0%	0,0%	0,3%
	FAMÍLIA DE ACOLHIMENTO	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
		0,3%	0,0%	0,3%	0,0%	0,3%	0,0%	0,3%	0,0%	0,3%	0,0%
	HOMOAFETIVA	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0
		0,0%	0,3%	0,3%	0,0%	0,0%	0,3%	0,0%	0,3%	0,3%	0,0%
	MONONUCLEAR	13	103	28	88	33	83	32	84	37	79
		3,3%	25,8%	7,0%	22,0%	8,3%	20,8%	8,0%	21,0%	9,3%	19,8%
NÚCLEAR	30	160	60	130	58	132	61	129	62	128	
	7,5%	40,0%	15,0%	32,5%	14,5%	33,0%	15,3%	32,3%	15,5%	32,0%	
RECONSTITUÍDA	4	16	3	17	5	15	6	14	3	17	
	1,0%	4,0%	0,8%	4,3%	1,3%	3,8%	1,5%	3,5%	0,8%	4,3%	
<b>TOTAL</b>		57	343	117	283	118	282	127	273	129	271
		14,2%	85,8%	29,3%	70,8%	29,5%	70,5%	31,8%	68,3%	32,3%	67,8%

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Com base na tabela 1, foi possível identificar quatro categorias temáticas para discussão: (1) A influência da configuração familiar na adesão ao brincar, (2) A valorização simbólica do jogo na cultura amazônica, (3) A resistência lúdica frente às lógicas digitais e tecnológicas da geração Z, e (4) A funcionalização versus a vivência integral do jogo no ambiente escolar.

A primeira categoria diz respeito ao impacto direto da estrutura familiar nas práticas lúdicas dos jovens. Nota-se que as famílias nuclear e mononuclear concentram a maior parte dos praticantes em todas as brincadeiras analisadas a exemplo da queimada, que soma 76,8% dos praticantes (160 da família nuclear e 103 da mononuclear). Este dado sugere que a presença de uma figura parental estável, seja em um ou dois responsáveis, pode estar relacionada à maior possibilidade de socialização e incentivo ao brincar, reforçando a importância das interações familiares no desenvolvimento da ludicidade. Isso reforça a afetividade e os vínculos sociais mais do que a forma, moldam a experiência lúdica (STJ, 2023).

Sobre o jogo como expressão simbólica e cultural na Amazônia, ao relacionarmos os dados com o contexto amazônico, percebemos que o brincar na afirmação de pertencimento, especialmente em famílias extensas. Essas, que incluem múltiplas gerações e convivências ampliadas, apresentam participação relevante nas brincadeiras, como na queimada (62 praticantes) e na amarelinha (47 praticantes). Isso reforça o que a BNCC (2018) indica: as brincadeiras tradicionais carregam consigo modos de viver e conviver, e

são repositórios de memórias coletivas que precisam ser valorizadas no ambiente escolar.

Nesse sentido, retomando Huizinga (2000), compreendemos que o jogo não é apenas ação, mas portador de sentido e símbolo, um fenômeno cultural que expressa valores e modos de vida. Os dados apontam que, mesmo diante das transformações contemporâneas, o brincar ainda sobrevive como um modo de comunicação simbólica enraizado nas culturas locais.

Quanto à terceira categoria que emerge da interseção entre geração Z e a vivência do jogo. Apesar de serem nativos digitais (Indalécio; Ribeiro, 2017), os dados da tabela revelam que há um número expressivo de praticantes em todas as brincadeiras, o que demonstra que o corpo ainda é um espaço de expressão e vivência lúdica. No entanto, o grupo de não praticantes também é significativo, por exemplo, 14,2% na queimada e quase 30% na amarelinha e pula corda.

Esses dados indicam a coexistência de dois mundos: o digital, com sua memória estendida via tecnologias, e o corporal, que guarda práticas ancestrais do brincar. O desafio, portanto, é pensar práticas educativas que integrem esses dois universos, sem hierarquizá-los. A escola pode atuar como mediadora desse diálogo, promovendo experiências que valorizem tanto a tecnologia quanto as culturas locais.

A quarta categoria está ligada ao modo como o jogo é concebido no ambiente escolar. Parte da literatura (Ghidetti e Rodrigues, 2024; Gardin, 2016; Sá et al., 2024) critica a redução do jogo a uma ferramenta pedagógica, defendendo seu valor como experiência simbólica, política e afetiva. Essa crítica ressoa nos dados quando percebemos que, mesmo com uma boa adesão ao brincar, há uma parcela considerável de estudantes que não vivenciam mais essas práticas, o que pode ser reflexo da funcionalização excessiva do jogo, da pressão por rendimento escolar ou da falta de espaços adequados para o lazer.

Essa visão é reforçada quando analisamos brincadeiras como “morto-vivo” e “dança das cadeiras”, cujos índices de prática são menores em comparação à queimada, talvez por serem brincadeiras menos presentes nas propostas pedagógicas contemporâneas. O dado aponta para uma urgência: resgatar o brincar como experiência sensível e coletiva, e não apenas como recurso para ensinar outros conteúdos.



Tabela 2: Jogos e brincadeiras menos praticados

JOGO E BRINCADEIRA		Boa de gude		Cabo de guerra		Jogos matemáticos		Bandeirinha		Gato e Rato	
		Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante	Não praticante	Praticante
FAMÍLIA	EXTENSA	41	30	50	56	15	50	21	21	50	21
		10,3%	7,5%	12,5%	14,0%	3,8%	12,5%	5,3%	5,3%	12,5%	5,3%
	FAMÍLIA ANAPARENTAL	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1
		0,0%	0,3%	0,3%	0,3%	0,0%	0,3%	0,0%	0,0%	0,0%	0,3%
	FAMÍLIA DE ACOLHIMENTO	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0
		0,3%	0,0%	0,3%	0,3%	0,0%	0,3%	0,0%	0,0%	0,3%	0,0%
	HOMOAFETIVA	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0
		0,3%	0,0%	0,3%	0,3%	0,0%	0,0%	0,3%	0,0%	0,3%	0,0%
	MONONUCLEAR	62	54	74	71	45	85	31	42	77	39
		15,5%	13,5%	18,5%	17,8%	11,3%	21,3%	7,8%	10,5%	19,3%	9,8%
	NÚCLEAR	129	61	117	130	60	138	52	73	151	39
		32,3%	15,3%	29,3%	32,5%	15,0%	34,5%	13,0%	18,3%	37,8%	9,8%
RECONSTITUÍDA	12	8	9	16	4	13	7	11	14	6	
	3,0%	2,0%	2,3%	4,0%	1,0%	3,3%	1,8%	2,8%	3,5%	1,5%	
TOTAL	246	154	253	147	276	124	288	112	294	106	
	61,5%	38,5%	63,2%	36,8%	69,0%	31,0%	72,0%	28,0%	73,5%	26,6%	

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

A discussão Com base na Tabela 2, oportuniza uma nova perspectiva da discussão, revelando nuances importantes sobre a relação entre o brincar, a configuração familiar, a cultura local e a geração Z no contexto amazônico. Dela é possível organizar a análise em quatro novas categorias interpretativas: (1) O esquecimento de práticas tradicionais e o apagamento cultural, (2) As hierarquias invisíveis do brincar no cotidiano escolar, (3) Tecnologia, desinteresse e descontinuidade geracional, (4) Resistências possíveis: o papel das famílias e da escola na reinvenção do lúdico.

Sobre o esquecimento de práticas tradicionais e esvaziamento dos significados de uma cultura, a baixa adesão a jogos como bola de gude (38,5% de praticantes), bandeirinha (28%), e gato e rato (26,6%) indica uma perda progressiva de práticas lúdicas tradicionais, especialmente aquelas que exigem maior mobilização coletiva, regras simples e espaços abertos, características muito presentes nas brincadeiras das gerações anteriores.

Esse fenômeno pode ser interpretado como um processo de apagamento cultural, onde jogos associados à infância de gerações passadas vão sendo silenciados frente às novas formas de entretenimento digital. Como destaca Huizinga (2000), o jogo carrega em si um valor simbólico e imaterial. Logo, quando essas práticas desaparecem, perde-se também uma parte da memória cultural coletiva. No contexto amazônico, essa perda é ainda mais sensível, pois implica na erosão de modos de convivência que resistem ao tempo e à globalização.

A segunda categoria revela que existe uma hierarquia silenciosa entre as brincadei-

ras. Algumas são mais valorizadas e incentivadas no espaço escolar, enquanto outras são relegadas ao esquecimento. Jogos como jogos matemáticos, por exemplo, têm uma adesão ainda relativamente expressiva (31%), pois estão mais diretamente associados ao conteúdo pedagógico e, portanto, mais facilmente funcionalizados. Isso revela uma lógica de seleção do que “serve” ou “não serve” no currículo escolar, ecoando a crítica de Ghidetti e Rodrigues (2024) sobre o uso do jogo apenas como ferramenta didática.

Por outro lado, brincadeiras como gato e rato e bandeirinha, que são expressões corporais livres e coletivas, mostram índices de prática bastante baixos. Isso pode refletir uma cultura escolar que, muitas vezes, valoriza o controle, a rigidez e a disciplina, em detrimento da espontaneidade, da imaginação e do movimento pelo prazer, pontos centrais para Gardin (2016) e Sá, Nascimento e Fernandes (2024) ao defenderem uma Educação Física mais humanizada e lúdica.

Sobre a tecnologia, desinteresse e descontinuidade geracional a geração Z, profundamente conectada às tecnologias (Indalécio; Ribeiro, 2017), tende a priorizar experiências lúdicas digitais, muitas vezes em ambientes individuais e virtuais, o que contribui para um desinteresse crescente pelas brincadeiras tradicionais de rua e de grupo. Isso se reflete nos dados: mais de 60% dos estudantes não praticam nenhum dos jogos listados na Tabela 2.

Essa realidade aponta para uma descontinuidade geracional do brincar, na qual as práticas lúdicas herdadas dos pais, avós e comunidades vão perdendo espaço frente à lógica do entretenimento digital, mais imediatista e menos simbólica. A ausência de brincadeiras como a bola de gude, fortemente enraizada em diversas culturas brasileiras, é emblemática desse rompimento. Por fim, sobre as resistências possíveis: o papel das famílias e da escola na reinvenção do lúdico

Apesar da baixa adesão geral, os dados revelam núcleos de resistência, especialmente em famílias extensas, mononucleares e nucleares, que continuam transmitindo e incentivando práticas lúdicas. A família nuclear, por exemplo, apresenta 61 praticantes de bola de gude e 130 de cabo de guerra. Isso demonstra que, quando o brincar está integrado à rotina familiar, ele pode persistir, ainda que em meio às transformações contemporâneas.

A escola, portanto, cabe o papel de reinventar e resgatar essas práticas em diálogo com os estudantes, incorporando o brincar como conteúdo legítimo e simbólico, e não apenas como ferramenta. Nesse sentido, a BNCC (2018) já oferece diretrizes que podem ser fortalecidas a partir de práticas pedagógicas mais abertas, inclusivas e culturalmente sensíveis.

## CONCLUSÕES

A análise realizada neste capítulo evidenciou que os jogos e brincadeiras da geração Z, no contexto amazônico, são fortemente influenciados pelas configurações familiares nas quais as crianças estão inseridas. Verificou-se que tanto os tipos de jogos quanto os espaços de prática são atravessados por dimensões culturais, sociais e afetivas relacionadas às dinâmicas familiares.

A partir das quatro temáticas emergentes como espaços da prática, brinquedos e tecnologias, presença de adultos e motivações foi possível observar como diferentes tipos de famílias (tradicionais, ampliadas, monoparentais, entre outras) influenciam as oportunidades de brincar. Por exemplo, crianças de famílias com maior convivência intergeracional tendem a ter acesso a brincadeiras mais tradicionais, enquanto aquelas com forte inserção tecnológica se voltam para jogos digitais, muitas vezes praticados individualmente. Tais



padrões revelam o impacto direto da configuração familiar na construção do repertório lúdico das crianças amazônicas.

Por fim, os dados analisados e discutidos neste capítulo contribuem para ampliar o entendimento sobre o brincar na contemporaneidade, especialmente em territórios marcados por diversidade e riqueza cultural como a Amazônia.

## REFERÊNCIAS

- BNCC - **Base Nacional Comum Curricular (Versão final)**. 2018. Disponível em: <https://www.bncc.gov.br>. Acesso em: 15 jan. 2025.
- BORGA, N. et al. A personalidade da Geração Z: como a educação física pode contribuir na mudança de comportamentos. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 1, p. 9191-9204, 2021.
- GERDIN, G. A 'culture of everyone doing it' and 'playing games' – discourses of pleasure in boys' physical education. **Asia-Pacific Journal of Health, Sport and Physical Education**, v. 7, n. 1, p. 55-75, 2016.
- GHIDETTI, F. F.; RODRIGUES, R. M. O jogo como atribuição da Educação Física: uma revisão de literatura em periódicos brasileiros. **Motrivivência**, v. 36, n. 67, p. 1-21, 2024.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens** 4, ed. Perspectiva, 2000.
- INDALÉCIO, A. B.; RIBEIRO, M. G. M. Gerações Z e Alfa: os novos desafios para a educação contemporânea. **Revista Unifev: Ciência e Tecnologia, Votuporanga**, V. 2, p. 138-148, 2017. Disponível em: <<http://periodicos.unifev.edu.br/index.php/RevistaUnifev/article/view/234/305>>. Acesso em: 05 abr., 2025.
- Portal do Serviço Social. **Tipos de família**: os principais arranjos familiares e suas características. 2023. Acesso em: 05, abr. 2025 Disponível em: <https://portaldoss.com.br/tipos-de-familia-os-principais-arranjos-familiares-e-suas-caracteristicas/>
- SÁ, J. C. R. C.; NASCIMENTO, M. A.; FERNANDES, M. C. R. V. CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE ATRAVÉS DE JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO DA LITERATURA. **PESQUISA EM FOCO**, v. 29, n. 2, 2024.
- STF. Superior Tribunal de Justiça. **Famílias e famílias**: consequências jurídicas dos novos arranjos familiares sob a ótica do STJ. Acesso em: 05, abr. 2025. Disponível em: <https://www.stj.jus.br/sites/portalp/Paginas/Comunicacao/Noticias/2023/08102023-Familias-e-familias-consequencias-juridicas-dos-novos-arranjos-familiares-sob-a-otica-do-STJ.aspx#:~:text=A%20jurisprud%C3%Aancia%2C%20por%20sua%20vez,apenas%20parentes%20colaterais%2C%20como%20irm%C3%A3os>
- VEAL, A. J. **Metodologia de Pesquisa em Lazer e Turismo**. São Paulo: ALEPH, 2011.
- ZANINELLI, T. B.; CALDEIRA, G. C.; D. L. S. FONSECA. Veteranos, Baby Boomers, Nativos Digitais, Gerações X, Y e Z, Geração Polegar e Geração Alfa: perfil geracional dos atuais e potenciais usuários das bibliotecas universitárias. **Brazilian Journal of Information Studies: Research trends**, vol.16, Publicação contínua 2022, e02143. DOI: <https://doi.org/10.36311/1981-1640.2022.v16.e02143>

# 3

## PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA DE ESTUDANTES NO AMAZONAS

Victor Silva Rodrigues

Átila Castro Paiva

Cícero Ricardo Barbosa de Paiva

Maria Edilene Araújo Silva

Marcio Jose Souza de Menezes



## INTRODUÇÃO

As práticas corporais de aventura (PCAs) têm adquirido crescente relevância no campo educacional, distinguindo-se por articular movimento, lazer e cultura em experiências que envolvem risco controlado, vertigem, prazer e emoções em suas manifestações mais intensas, evocando sentimentos e sensações, ao passo que emergem de novos paradigmas centrados na reaproximação do ser humano com a natureza, na exploração diferenciada dos espaços urbanos e na busca por autorrealização, autossuperação, lazer, satisfação e bem-estar (Paiva; Mota; Santos, 2021). Sobre as PCAs configuram-se como práticas corporais que mobilizam variadas habilidades, sendo vivenciáveis tanto em ambientes naturais quanto urbanos, conforme categorizado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018).

Nesse cenário, a presente investigação buscou responder à seguinte questão: quais são os perfis e as possibilidades de adesão às práticas corporais de aventura nas aulas de Educação Física em uma escola de ensino médio integrado no estado do Amazonas? O objetivo geral do estudo foi evidenciar as práticas corporais de aventura (PCAs) como instrumentos pedagógicos de potencial contribuição para a Educação Física escolar.

A escolha de investigar as PCAs na Educação Física escolar justifica-se por seu expressivo potencial pedagógico, considerando que, além da promoção de habilidades motoras, essas práticas mobilizam valores como respeito, superação, solidariedade e cooperação, fundamentais para a formação integral dos estudantes.

Cumprе ressaltar que, embora o presente estudo se dedique a enfatizar a importância da inserção das PCAs nas aulas de Educação Física, compreende-se que sua prática ou ausência não se restringe ao currículo formal. A participação dos adolescentes em atividades de aventura é condicionada por múltiplos fatores externos que extrapolam o espaço escolar. Todavia, ao serem integradas ao contexto educativo, tais práticas exigem o cálculo e o controle de riscos, impactando diretamente a capacidade dos estudantes para decisões seguras ao longo da vida, para além do período escolar, visto que as PCAs favorecem uma compreensão ampliada da relação dos sujeitos com o meio ambiente e com a diversidade cultural, em consonância com as diretrizes da BNCC (Brasil, 2018).

De acordo com Santana (2020), as PCAs apresentam uma lógica interna própria, ancorada no movimento corporal, na ludicidade e na promoção da saúde. Gonçalves *et al.* (2021) corroboram essa perspectiva ao destacar que atividades como o paintball não apenas mobilizam intensas emoções, mas também constituem recursos promissores para a educação ambiental. Entretanto, estudos recentes (França *et al.*, 2023) evidenciam que, apesar das reconhecidas potencialidades, as práticas corporais de aventura ainda encontram sérios entraves para sua efetivação no ambiente escolar.

Entre os principais desafios, destacam-se a insegurança e o desconhecimento por parte de gestores, docentes e discentes (Corrêia, 2023), bem como a formação inicial deficiente, a inexistência de infraestrutura adequada e as dificuldades relacionadas ao gerenciamento de riscos (Inácio; Sousa; Machado, 2020; Tahara; Darido, 2018; Paiva; Mota; Santos, 2021; França *et al.*, 2023). Tais fatores reforçam a necessidade de investimentos contínuos em formação docente, infraestrutura escolar e desenvolvimento de estratégias pedagógicas específicas para a realidade das PCAs.

Apesar dessas limitações, a literatura aponta que as práticas corporais de aventura constituem experiências educativas inovadoras, favorecendo a aproximação dos sujeitos com o meio ambiente e fomentando a consciência ecológica (Triani; Silva; Paixão, 2019). Um achado relevante deste estudo foi a expressiva participação feminina em modalidades

como rapel, parkour, paintball e acampamento, fenômeno que contraria o imaginário social tradicionalmente associado ao predomínio masculino nessas práticas (Fonseca, 2022; Lopes, 2021), indicando a superação de barreiras de gênero e a ampliação da presença feminina em práticas historicamente marginalizadas (Silva et al., 2017).

No que tange aos procedimentos metodológicos, a pesquisa adotou abordagem quantitativa, conforme orientações de Veal (2011). O estudo foi desenvolvido em uma escola de ensino médio integrado situada na cidade de Manaus, estado do Amazonas. Os dados foram coletados por meio de análise documental de 400 respostas de estudantes, abrangendo informações sociodemográficas e práticas de PCAs. A análise concentrou-se nas quatro modalidades mais citadas: rapel, parkour, paintball e acampamento. O tratamento dos dados foi realizado com o auxílio do software SPSS 22, utilizando tabelas de referência cruzada (crosstabs), o que possibilitou a interpretação precisa e sistematizada dos resultados.

A discussão dos achados foi ancorada na literatura científica contemporânea, considerando tanto as contribuições quanto os limites para a consolidação das práticas corporais de aventura como estratégias pedagógicas no contexto escolar amazônico.

## RESULTADOS

As práticas corporais de aventura (PCAs) mais mencionadas pelos estudantes da escola pesquisada foram: rapel, parkour, paintball e acampamento. Dessas, duas são classificadas como práticas de aventura urbana parkour e paintball enquanto as outras duas, rapel e acampamento se enquadram como práticas de aventura na natureza. E, na sequência são apresentados os dados quantitativos referentes à prática dessas atividades, com ênfase na distribuição por sexo.

Tabela 1: Frequência de participação em práticas corporais de aventura por sexo

Prática	Sexo	Não pratica n (%)	Pratica n (%)	Total n (%)
Rapel	Feminino	215 (53,8%)	13 (3,3%)	228 (57,0%)
	Masculino	162 (40,5%)	4 (1,0%)	166 (41,5%)
	Não resp.	6 (1,5%)	0 (0,0%)	6 (1,5%)
	<b>Total</b>	<b>383 (95,8%)</b>	<b>17 (4,3%)</b>	<b>400 (100%)</b>
Parkour	Feminino	192 (48,0%)	36 (9,0%)	228 (57,0%)
	Masculino	143 (35,8%)	23 (5,8%)	166 (41,5%)
	Não resp.	4 (1,0%)	2 (0,5%)	6 (1,5%)
	<b>Total</b>	<b>339 (84,8%)</b>	<b>61 (15,3%)</b>	<b>400 (100%)</b>
Paintball	Feminino	202 (50,5%)	26 (6,5%)	228 (57,0%)
	Masculino	152 (38,0%)	14 (3,5%)	166 (41,5%)
	Não resp.	5 (1,3%)	1 (0,3%)	6 (1,5%)
	<b>Total</b>	<b>359 (89,8%)</b>	<b>41 (10,3%)</b>	<b>400 (100%)</b>
Acampamento	Feminino	153 (38,3%)	75 (18,8%)	228 (57,0%)
	Masculino	107 (26,8%)	59 (14,8%)	166 (41,5%)
	Não resp.	6 (1,5%)	0 (0,0%)	6 (1,5%)
	<b>Total</b>	<b>266 (66,5%)</b>	<b>134 (33,5%)</b>	<b>400 (100%)</b>

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Tabela 1 apresenta a distribuição da participação de estudantes do ensino médio integrado em quatro modalidades de práticas corporais de aventura (PCA): rapel, parkour, paintball e acampamento, considerando as variáveis sexo (feminino, masculino) e frequência de prática (prática/não prática).

Os dados revelam que o acampamento é a modalidade mais praticada entre os respondentes, com 33,5% de adesão (n=134), seguido pelo parkour (15,3%), paintball (10,3%) e rapel (4,3%). Observa-se uma tendência consistente de maior participação feminina em todas as modalidades. Entre as alunas (n=228), 18,8% praticam acampamento, 9% parkour, 6,5% paintball e 3,3% rapel. Entre os alunos (n=166), os percentuais foram de 14,8%, 5,8%, 3,5% e 1%, respectivamente.

A menor adesão ao rapel sugere uma limitação na vivência dessa prática, possivelmente associada à escassez de infraestrutura adequada, percepção de risco elevado e ausência de mediação pedagógica no contexto escolar. Por outro lado, a expressiva prática do acampamento e do parkour indica maior acessibilidade e viabilidade dessas atividades, tanto no ambiente urbano quanto em contextos naturais.

A expressiva participação de meninas nas atividades analisadas, especialmente em modalidades tradicionalmente associadas ao público masculino, como o rapel e o paintball evidencia um deslocamento dos padrões tradicionais de gênero na apropriação das práticas corporais de aventura. Essa observação é reforçada por Gonçalves *et al.* (2023), ao classificarem o paintball como uma prática corporal de aventura (PCA), destacando sua intensa mobilização emocional, marcada pela adrenalina vivenciada pelos(as) participantes, além de sua vinculação com a temática ambiental, já que frequentemente ocorre em espaços abertos, como parques e florestas.

Desse modo, mesmo que o número absoluto de alunas na amostra seja superior ao de alunos, a distribuição proporcional das participações aponta para uma tendência de ampliação da presença feminina nesse campo. Tal dado revela-se significativo para reflexões pedagógicas e socioculturais no contexto da Educação Física escolar, especialmente no que se refere à desconstrução de estereótipos de gênero.

Outro aspecto aqui discutido, é relacionado ao fato de que os dados apresentados na tabela revela que menos da metade dos estudantes investigados pratica ou já praticou atividades de aventura, seja em ambientes naturais ou urbanos. Esse achado corrobora estudos anteriores, os quais indicam que, apesar dos avanços na inserção das práticas corporais de aventura (PCAs) nas aulas de Educação Física, ainda persistem obstáculos significativos à sua implementação e vivência (Corrêia, 2023; Inácio; Sousa; Machado, 2020).

Um dos principais fatores que contribuem para a baixa incidência de vivências em PCAs está relacionado à insegurança e à falta de conhecimento por parte de gestores escolares, estudantes e ao despreparo técnico de professores para o emprego de tais atividades (Paiva; Mota; Santos, 2021). Tal cenário gera desconfiança quanto à viabilidade pedagógica e à segurança dessas atividades no ambiente escolar (Corrêia, 2023). Para Inácio, Sousa e Machado (2020), o desconhecimento dos docentes sobre o conteúdo específico das práticas corporais de aventura é um dos maiores entraves à sua inserção no currículo escolar.

Diante disso, é fundamental que os cursos de formação inicial incluam disciplinas voltadas às modalidades de aventura e aprofundem o saber acerca de tais atividades, assim como que programas de especialização e formação continuada contemplem conteúdos relacionados às PCAs.

Mesmo os professores que demonstram interesse ou que detêm conhecimento pré-

vio sobre o tema enfrentam desafios concretos em sua prática pedagógica. Entre os principais obstáculos estão a escassez de materiais específicos, a ausência de espaços adequados e a complexidade do gerenciamento de riscos, conforme apontado por França *et al.* (2023). Esses fatores dificultam a consolidação das PCAs como componente regular das aulas de Educação Física, reduzindo significativamente as oportunidades de vivência dos estudantes.

Nessa perspectiva, Tahara e Darido (2018) destacam que grande parte dos professores relata dificuldades no desenvolvimento de conteúdos relacionados às práticas corporais de aventura, seja por uma formação inicial deficiente, pela falta de estrutura, pelos riscos inerentes às práticas ou até pela falta de interesse dos alunos. Como consequência, muitos optam por não abordar tais conteúdos nas aulas. Nesse ínterim, Paiva, Mota e Santos (2021) também ressaltam a hodierna dificuldade enfrentada pelos profissionais de Educação Física.

Apesar desses entraves, as práticas corporais de aventura possuem um expressivo potencial educativo. Proporcionam aos estudantes experiências singulares, marcadas pela imprevisibilidade, pelo enfrentamento de desafios e pelo contato direto com o ambiente natural. Esses aspectos conferem às PCAs um caráter pedagógico inovador e atrativo, repleto de possibilidades formativas (Triani; Silva; Paixão, 2019).

No que se refere à vivência de modalidades específicas, como rapel, parkour, paintball e acampamento, observou-se que a maioria dos praticantes pertence ao sexo feminino. Tal achado é significativo, sobretudo considerando o histórico de maior participação masculina nas práticas esportivas (Fonseca, 2022). Ressalta-se, no entanto, que a amostra feminina da pesquisa foi 15% superior à masculina. Ainda assim, destaca-se o protagonismo das meninas nas modalidades mencionadas, conforme revelam os dados coletados.

A participação feminina nos esportes, particularmente nas práticas de aventura, ainda é cercada por barreiras históricas e socioculturais. As PCAs, por envolverem desafios, exigirem decisões rápidas e apresentarem riscos, são frequentemente associadas a atributos tradicionalmente masculinos. Esse imaginário social, que associa a mulher à fragilidade, dificulta ainda mais sua inserção nessas práticas (Lopes, 2021). Assim, embora o número de meninas que vivenciaram práticas corporais de aventura ainda seja inferior ao total da amostra, é expressiva a constatação de sua crescente participação em atividades como rapel, paintball, parkour e acampamento. Nesse sentido, Silva *et al.* (2017) defendem que a participação feminina nos esportes de aventura deve ser compreendida como uma conquista individual e social, ao possibilitar que as mulheres tenham cada vez mais acesso às diversas formas de práticas corporais historicamente marginalizadas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo investigar a integração das práticas corporais de aventura (PCAs) como instrumentos pedagógicos nas aulas de Educação Física, com destaque para os perfis dos alunos e as potencialidades de adesão a tais atividades. Os resultados apontaram que as PCAs ainda são práticas pouco abordadas nas aulas dessa disciplina, um reflexo direto da carência de conhecimento sobre o tema por parte de professores, gestores escolares e estudantes. Tal lacuna contribui para uma certa insegurança na implementação e vivência dessas atividades no contexto escolar.

Observou-se que atividades como rapel, parkour, paintball e acampamento foram experiências previamente vivenciadas por parte dos alunos em seu cotidiano. Interessan-

temente, essas práticas foram predominantemente realizadas por estudantes do sexo feminino, um achado que se revela significativo, dado o contraste com os padrões de participação observados em pesquisas anteriores. Esse dado contribui para o entendimento da dinâmica de gênero na adesão às PCAs e suas implicações no campo educacional.

O estudo também resultou em propostas pedagógicas inovadoras que visam integrar as PCAs de maneira segura e significativa no ambiente escolar. Tais propostas têm como eixo central a criação de vivências que promovam o desenvolvimento integral dos estudantes, com o objetivo de fortalecer uma abordagem inclusiva e eficaz no ensino de Educação Física. Essas diretrizes pedagógicas buscam, além da segurança, fomentar a valorização da diversidade de experiências e o respeito às capacidades de cada aluno.

Como recomendação, sugere-se que os professores da área de Educação Física adotem uma abordagem mais integrada ao trabalhar os conteúdos relativos às PCAs. Para isso, é fundamental que considerem os espaços e equipamentos disponíveis na escola, bem como o repertório de vivências prévias dos alunos com essas práticas, ampliando as possibilidades de aprendizagem e conhecimento no âmbito da Educação Física.

Ademais, ressalta-se a necessidade de aprofundar as investigações acerca da temática, explorando com maior rigor aspectos qualitativos das práticas, em especial as concepções dos adolescentes sobre as PCAs, a fim de enriquecer o debate acadêmico e social, proporcionando uma base mais sólida para a compreensão e a aplicação dessas atividades no contexto educacional.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC):** educação é a base. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: [https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal.pdf](https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf). Acesso em: 20 jan. 2025.

CORRÊIA, E. A. Práticas corporais de aventura na Educação Física escolar. **Ambiente: Gestão e Desenvolvimento**, [S. l.], p. 113–138, 2023. DOI: 10.24979/r7frve30. Disponível em: <https://periodicos.uerr.edu.br/index.php/ambiente/article/view/1122>. Acesso em: 20 jan. 2025.

DARIDO, S. C. et al. **Práticas corporais:** Educação Física – 6º a 9º anos: manual do professor. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2018.

FONSECA, M. M. S. A. **A Inserção das Mulheres no Esporte:** Sexismo e Exclusão. Brasília: Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, Faculdade de Ciências da Educação e Saúde – FACES, 2022. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/prefix/16103/1/21907118.pdf>. Acesso em: 22 jan. 2025.

FRANÇA, D. L. et al. As práticas corporais de aventura nas aulas de Educação Física escolar: uma revisão de escopo. **Educação: Teoria e Prática**, [S. l.], v. 33, n. 66, p. e33[2023], 2023. DOI: 10.18675/1981-8106.v33.n.66.s16988. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/educacao/article/view/16988>. Acesso em: 20 jan. 2025.

GONÇALVES, Y. et al. O esporte na natureza e a sistematização das práticas de aventura na educação física escolar. **Journal of Sport Pedagogy & Research**, v. 7, n. 1, p. 12–22, 2021. DOI: 10.47863/JHOH5267. Disponível em: <https://doi.org/10.47863/JHOH5267>. Acesso em: 2 nov. 2024.

INÁCIO, H. L. D.; SOUSA, C. C.; MACHADO, L. F. A presença das práticas corporais de aventura em escolas públicas da região metropolitana de Goiânia: um estudo exploratório. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 32, n. 63, p. 1–16, 2020. DOI: 10.5007/2175-8042.2020e76350. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/76350>. Acesso em: 22 jan. 2025.

LOPES, S. F. Os desafios de ser mulher no cenário dos esportes de aventura. **Brazilian Journal of Health Review**, [S. l.], v. 4, n. 6, p. 25316–25341, 2021. DOI: 10.34119/bjhrv4n6-137. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR/article/view/39680>. Acesso em: 22 jan. 2025.

PAIVA, A. C.; MOTA, V. dos S.; SANTOS, A. H. S. Atividade física de aventura: um mercado meu, teu, deles ou nosso? In: ARAÚJO, A. C.; PIMENTEL, G. G. A. (Orgs.). **Anais do I Congresso Iberoamericano de Tecnologias**

**e Mídias em Educação Física.** Maringá: Paraná. Clube dos Recreadores, 2021. 82-84.

SANTANA, B. A. N. **Proposta didática e o ensino de práticas corporais de aventura urbana: desafios e possibilidades.** 2020. 16 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas do Vale do São Lourenço. Disponível em: <https://repositorio.kanix.com.br/repositorio/3/365/>. Acesso em: 3 jan. 2025.

SILVA, R. L. et al. A mulher nos esportes de aventura: notas sobre o empoderamento feminino. **Revista Hipótese**, Itapetininga, v. 4, n. 3, 2018.

TAHARA, A. K.; DARIDO, S. C. Diagnóstico sobre a abordagem das práticas corporais de aventura em aulas de Educação Física escolar em Ilhéus/BA. **Movimento**, [S. l.], v. 24, n. 3, p. 973–986, 2018. DOI: 10.22456/1982-8918.75302. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/75302>. Acesso em: 22 jan. 2025.

TRIANI, F. S.; SILVA, F. T.; PAIXÃO, J. A. Escalada indoor como possibilidade de conteúdo para a Educação Física escolar. **Conexões**, Campinas, v. 17, p. 1–17, 2019. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/339771646\\_Escalada\\_indoor\\_como\\_possibilidade\\_de\\_conteudo\\_para\\_a\\_educacao\\_fisica\\_escolar](https://www.researchgate.net/publication/339771646_Escalada_indoor_como_possibilidade_de_conteudo_para_a_educacao_fisica_escolar). Acesso em: 22 jan. 2025.

VEAL, A. J. **Metodologia de Pesquisa em Lazer e Turismo.** São Paulo: ALEPH, 2011.

# 4

## ESPORTES DE MENINOS E MENINAS EM MANAUS, AMAZONAS: O QUE MAIS INTERESSA?

Cláudia Soares de Farias

Elisiane Vasconcelos Melo

Elisângela Vasconcelos Melo

Laila Fernanda dos Santos Bobadilha

Silvana do Carmo Pasqualato



## INTRODUÇÃO

O esporte, enquanto manifestação cultural e social, está interligado à sociedade, refletindo e sendo influenciado por fatores como educação, lazer, economia e saúde (Barbanti, 2006). Em um ambiente escolar de tempo integral, sua prática assume diferentes dimensões, atendendo tanto ao desenvolvimento físico quanto à formação de valores e à inclusão social.

Segundo Tubino (2010), o direito ao esporte abrange diferentes modalidades, entre elas o Esporte-Lazer, caracterizado pela participação espontânea e voltado ao bem-estar e entretenimento, e o Esporte de Desempenho, que segue normas internacionais e tem como foco a superação e a conquista de resultados. No contexto educacional, o Esporte Escolar é essencial ao combinar aprendizado, cooperação e cidadania, indo além da simples competição. De acordo com Andrade *et al.* (2018), a participação dos jovens em atividades voltadas ao lazer físico-esportivo, como pode se exemplificar como práticas mais estruturadas, como futsal e natação, ou caminhar, correr e pedalar. Essas escolhas refletem não apenas interesses individuais, mas também a acessibilidade das modalidades e as influências socioculturais que moldam as preferências esportivas de meninos e meninas.

A legislação brasileira reforça que o esporte educacional, independentemente da modalidade, deve promover o desenvolvimento integral dos alunos (Tasca; Moura; Starepravo, 2021). No entanto, a predominância de certos esportes dentro do ambiente escolar muitas vezes está atrelada à infraestrutura disponível e ao incentivo oferecido pela escola e pela comunidade. Para Vilauta (2017), um ensino esportivo bem estruturado pode ampliar o acesso a diferentes práticas, permitindo que os estudantes experimentem novas modalidades e desenvolvam uma relação mais diversificada com a cultura esportiva.

Dessa forma, analisar as preferências esportivas dos alunos de uma escola de tempo integral em Manaus possibilita compreender os desafios e potencialidades do esporte educacional no contexto amazônico. A investigação dessas tendências pode subsidiar estratégias que promovam maior inclusão e participação, incentivando uma vivência esportiva mais ampla e acessível a todos.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia deste capítulo, de natureza quantitativa, segue a abordagem descrita por Veal (2011), utilizando análises estatísticas descritivas e inferenciais. Primeiramente, foram realizadas análises descritivas para apresentar frequências absolutas e relativas, oferecendo uma visão geral da amostra. Em seguida, tabelas de referência cruzada foram construídas para examinar as variáveis “sexo” e “esporte”, organizando os esportes mais frequentes. Focamos na análise assíncrona e utilizamos testes exatos; as tabelas apresentam as contagens observadas e as porcentagens relativas ao total da amostra, com valores arredondados para facilitar a interpretação.

Com intervalo de confiança de 95%, a amostragem foi estratificada, garantindo representação adequada de subgrupos populacionais, assegurando a robustez e validade dos resultados. Após descrever a média de praticantes de esportes por sexo, foi realizada uma tabulação cruzada, com as práticas esportivas organizadas de forma crescente. As células apresentam contagens observadas e as porcentagens tanto em linhas quanto em colunas. Por fim, os resultados são apresentados em níveis de prática de lazer físico-esportiva, com tabelas que mostram o sexo nas linhas e práticas esportivas agrupadas em mais e menos praticadas nas colunas, facilitando a categorização e discussão dos dados.



## RESULTADOS

A análise da prática de lazer físico-esportivo entre os estudantes revela variações significativas conforme o sexo. No total, 400 estudantes responderam à pesquisa, sendo 228 do sexo feminino (57,0%), 166 do sexo masculino (41,5%) e 6 que não declararam o sexo (1,5%).

Entre as alunas, observou-se maior concentração nas categorias “média” (89 estudantes, 55,3%) e “baixa” (57 estudantes, 66,3%), o que indica um nível moderado a reduzido de participação físico-esportiva. Já entre os alunos do sexo masculino, o padrão se mantém: o maior grupo também se concentra na prática “média” (68 estudantes, 42,2%), seguido pelas categorias “muito baixa” (29 estudantes, 53,7%) e “alta” (29 estudantes, 46,0%). Esses dados sugerem que, embora haja certa equivalência percentual em níveis médios de prática, os alunos apresentam maior distribuição nas extremidades com maior presença na faixa de “muito baixa”, por exemplo.

Os estudantes que não informaram o sexo (n=6) também se concentram na faixa “média” (4 estudantes, 2,5%), com valores residuais nas categorias “muito baixa” e “baixa”, e ausência completa nas categorias “alta” e “muito alta”.

Em termos absolutos, a maioria dos participantes relatou uma prática média de lazer físico-esportivo (161 estudantes, 40,3%), seguida por níveis “baixa” (86 estudantes, 21,5%) e “alta” (63 estudantes, 15,8%). A participação em níveis “muito alta” e “muito baixa” foi equivalente (ambas com 54 e 36 estudantes, respectivamente), o que pode indicar que uma minoria vivencia o lazer físico-esportivo de forma intensa ou quase ausente.

Esses dados sugerem que tanto alunos quanto alunas possuem maior frequência de práticas moderadas, embora as alunas, proporcionalmente, tenham apresentado maior participação nas faixas “baixa” e “muito alta” do que os alunos. A pequena parcela que não declarou o sexo reforça os padrões observados, mas sem impacto estatístico relevante.

A tabela apresenta dados sobre a prática de esportes entre alunos de 16 e 17 anos matriculados em uma escola profissional tecnológica em Manaus, Amazonas. Os esportes analisados são natação, futsal, vôlei e futebol, organizados por sexo, além de incluir uma categoria para aqueles que não responderam qual era seu sexo. No total, foram coletados dados de 400 estudantes, sendo 228 do sexo feminino, 166 do sexo masculino e 6 que não informaram seu sexo.

Tabela 1: Esportes mais praticados

		NATAÇÃO			FUTSAL			VOLEI			FUTEBOL		
		NÃO	SIM	TOTAL	NÃO	SIM	TOTAL	NÃO	SIM	TOTAL	NÃO	SIM	TOTAL
FEM	N	128	100	228	119	109	228	133	95	228	151	77	228
	%	32,0	25,0	57,0	29,8	27,3	57,0	33,3	23,8	57,0	37,8	19,3	57,0
MASC	N	83	83	166	93	73	166	101	65	166	113	53	166
	%	20,8	20,8	41,5	23,3	18,3	41,5	25,3	16,3	41,5	28,2	13,3	41,5
NÃO RESP	N	3	3	6	4	2	6	5	1	6	6	0	6
	%	0,8	0,8	1,5	1,0	0,5	1,5	1,3	0,3	1,5	1,0	0,0	1,5
	N	214	186	400	216	184	400	239	161	400	270	130	400
	%	53,5	46,5	100,0	54,0	46,0	100,0	59,8	40,3	100,0	67,5	32,5	100,0

Fonte: dados da pesquisa.

Em relação à natação, observa-se que uma quantidade considerável de alunas não pratica essa atividade, refletindo uma divisão entre os que praticam e não praticam que é

relativamente equilibrada entre os alunos do sexo masculino. Os estudantes que não informaram seu sexo mostraram uma prática semelhante, embora em menor número.

Quanto ao futsal, os dados indicam que as alunas têm uma leve vantagem em relação à prática desse esporte em comparação aos alunos, mas a participação de ambos os sexos é quase igual. A categoria dos não respondentes tem números baixos, com apenas alguns alunos praticando.

No que diz respeito ao vôlei, a situação é semelhante à do futsal, com as alunas praticando ligeiramente mais. No entanto, a diferença na participação entre os sexos é destacada, pois um número maior de alunas se dedica a essa atividade em comparação aos alunos.

Por fim, em relação ao futebol, a diferença de participação entre os sexos é mais acentuada, com uma significativa maioria de estudantes do sexo masculino praticando essa modalidade em relação às alunas. Os não respondentes mostraram um padrão de não participação, não havendo praticantes nesta categoria.

Tabela 2: Esporte menos praticados

		BASQUETE			HANDEBOL			VÔLEI DE AREIA			ATLETISMO		
		NÃO	SIM	TOTAL	NÃO	SIM	TOTAL	NÃO	SIM	TOTAL	NÃO	SIM	TOTAL
FEM	N	153	75	228	162	66	228	191	37	228	208	20	228
	%	38,3	18,8	57,0	40,5	16,5	57,0	47,8	9,3	57,0	52,0	5,0	57,0
MASC	N	117	49	166	119	47	166	139	27	166	137	29	166
	%	29,3	12,3	41,5	29,8	11,8	41,5	34,8	6,8	41,5	34,3	7,2	41,5
SEXO NÃO RESP	N	5	1	6	5	1	6	6	0	6	6	0	6
	%	1,3	0,3	1,5	1,3	0,3	1,5	1,5	0,0	1,5	1,5	0,0	1,5
	N	275	125	400	286	114	400	336	64	400	351	49	400
	%	68,8	31,3	100,0	71,5	28,5	100,0	84,0	16,0	100,0	87,8	12,3	100,0

Fonte: dados da pesquisa.

A tabela apresenta dados sobre os esportes menos praticados entre alunos de 16 e 17 anos matriculados em uma escola profissional tecnológica em Manaus, Amazonas. Os esportes analisados incluem basquete, handebol, vôlei de areia e atletismo, e os dados são organizados por sexo, além de uma categoria para aqueles que não informaram seu sexo. No total, foram coletados dados de 400 estudantes, sendo 228 do sexo feminino, 166 do sexo masculino e 6 que não informaram seu sexo.

Em linhas gerais os dados revelam que basquete, handebol, vôlei de areia e atletismo embora estejam entre as oito modalidades esportivas mais praticadas no cenário geral, são de baixa adesão entre estudantes de 16 e 17 anos. A participação das alunas é especialmente reduzida em todas as modalidades analisadas, sendo que a maioria declarou não as praticar. Entre os alunos do sexo masculino, a taxa de não praticantes também é elevada, embora ligeiramente inferior à das alunas. Além disso, os estudantes que não informaram seu sexo apresentam, em sua maioria, um padrão de não participação nos esportes mencionados.

Esses resultados sugerem a necessidade de estratégias que incentivem a diversificação dessas práticas esportivas, mas também de outras práticas corporais como ginásticas, danças, práticas corporais de aventura, lutas e brincadeiras e jogos no ambiente escolar. Considerando que incentivo pode ocorrer por meio de infraestrutura adequada que já é uma realidade nesse caso, a medida principal será de maior promoção dessas práticas

e adaptação das atividades às preferências e necessidades dos estudantes, contribuindo para uma vivência esportiva mais inclusiva e diversificada.

Em relação à predominância de sexo em determinadas práticas esportivas como visto no quadro 1, os dados coletados demonstram diferenças significativas na participação esportiva entre os sexos, confirmando as tendências apontadas por Tubino (2010) sobre a diversidade de práticas esportivas conforme os públicos envolvidos.

Quadro 1: Síntese das prática de lazer físico-esportivo entre estudantes

<b>Categoria</b>	<b>Feminino</b>	<b>Masculino</b>	<b>Não informaram sexo</b>	<b>Total</b>
Total de Participantes	228	166	6	400
<b>Distribuição das Práticas</b>				
Muito alta	10,5% (24)	7,2% (12)	0,0% (0)	9,0% (36)
Alta	14,9% (34)	17,5% (29)	0,0% (0)	15,8% (63)
Média	39,0% (89)	41,0% (68)	66,7% (4)	40,3% (161)
Baixa	25,0% (57)	16,9% (28)	16,7% (1)	21,5% (86)
Muito baixa	10,5% (24)	17,5% (29)	16,7% (1)	13,5% (54)
<b>Modalidades Mais Praticadas</b>				
Futsal	Mais praticado pelas alunas	Participação quase igual entre os gêneros	Baixa participação	Predominante nas alunas
Vôlei	Maioria das alunas	Participação significativa das alunas	Baixa participação	Predominante nas alunas
Natação	Maioria das alunas	Participação equilibrada entre os gêneros	Baixa participação	Maioria das alunas
Futebol	Meninos predominam	Maioria dos meninos	Baixa participação	Predominante nos meninos
<b>Modalidades Menos Praticadas</b>				
Basquete	Baixa adesão entre alunas	Baixa adesão, ligeiramente inferior às alunas	Baixa adesão	Baixa adesão geral
Handebol	Baixa adesão entre alunas	Baixa adesão entre os meninos	Baixa adesão	Baixa adesão geral
Vôlei de Areia	Baixa adesão entre alunas	Baixa adesão entre os meninos	Baixa adesão	Baixa adesão geral
Atletismo	Baixa adesão entre alunas	Baixa adesão entre os meninos	Baixa adesão	Baixa adesão geral
<b>Conclusões</b>				
Diferenças de Gênero	Maioria nas práticas de vôlei, natação e futsal	Predominância no futebol	Maioria na prática média (66,7%)	Alunas: vôlei, futsal, natação; Meninos: futebol

Fonte: Organizado pelos autores.

Observa-se que as estudantes do sexo feminino apresentaram maior participação em modalidades como natação, futsal e vôlei, enquanto os estudantes do sexo masculino se destacaram no futebol. Esses resultados indicam uma mudança significativa em relação às dificuldades mencionadas por Vilauva (2017), que apontava a baixa participação das

meninas nas práticas esportivas, mesmo diante de propostas pedagógicas voltadas ao esporte educacional. Atualmente, já é perceptível um equilíbrio na participação, com a diferença se refletindo principalmente nas preferências pelas modalidades esportivas.

Ademais, a distribuição dos níveis de prática de lazer físico-esportivo revela que as alunas possuem maior representatividade nas categorias de prática muito alta, enquanto os alunos do sexo masculino se concentram na prática média. Essa tendência pode estar associada ao crescente envolvimento feminino em atividades físicas de lazer, conforme destacado por Tasca, Moura e Starepravo (2021), que enfatizam a importância do esporte educacional como forma de inclusão e desenvolvimento integral.

Sobre as características dos esportes mais recorrentes na escola e fora dela, os esportes mais praticados na escola profissional técnica em Manaus incluem futsal, vôlei, natação e futebol. Esses achados são consistentes com o conceito de Esporte Educacional, que, segundo Tubino (2010), deve ser pautado pela inclusão e pelo desenvolvimento social. A prevalência dessas modalidades está relacionada à infraestrutura escolar e à acessibilidade desses esportes, que geralmente fazem parte da Educação Física formal e de programas extracurriculares.

Fora do contexto escolar, essas modalidades também têm forte presença na cultura esportiva brasileira, mas especificamente em Manaus, sendo amplamente difundidas em clubes, academias e espaços públicos. A prática do futebol, por exemplo, está culturalmente enraizada na sociedade brasileira, reforçando seu status como um dos esportes mais populares (Barbanti, 2006). A natação, por outro lado, pode estar associada a um perfil de alunos que possuem acesso aos rios, igarapés e corredeiras em Manaus e nos municípios vizinhos, como no caso de Manacapuru e Presidente Figueiredo.

Em relação aos jogos menos conhecidos e possibilidades de estímulo, os resultados também revelaram uma baixa adesão a esportes como basquete, handebol, vôlei de areia e atletismo. Essa tendência pode estar associada a diferentes fatores, como a falta de infraestrutura para a prática dessas modalidades e a ausência de incentivos dentro do ambiente escolar. Vilauta (2017) argumenta que a estruturação pedagógica do ensino esportivo pode minimizar desafios e ampliar o acesso a diferentes práticas esportivas.

Diante desse cenário, uma abordagem pedagógica que valorize a diversidade esportiva pode estimular a participação em modalidades menos populares. Programas de incentivo, como torneios internos e oficinas esportivas, podem contribuir para ampliar o repertório esportivo dos estudantes, permitindo que descubram e se interessem por novos esportes. Como destaca Tasca, Moura e Starepravo (2021), a democratização do acesso ao esporte educacional é fundamental para promover inclusão e formação integral dos indivíduos.

Quanto ao impacto da cultura esportiva na formação dos adolescentes a análise dos resultados também permite uma reflexão sobre o papel do esporte na formação social e cultural dos mesmos. Segundo Barbanti (2006), o esporte é um fenômeno que transcende a competição e influencia diversos aspectos da vida, incluindo a educação, a saúde e a integração social. O fato de a maioria dos estudantes se enquadrar na categoria de prática média sugere que, apesar do envolvimento significativo com o esporte, ainda há espaço para ampliação e maior participação.

Além disso, a relação entre lazer físico-esportivo predominantemente realizadas por meio dos esportes e das atividades físicas (Andrade et al., 2018). A participação em atividades esportivas não apenas contribui para a saúde física, mas também para o desenvolvimento emocional e social dos indivíduos. Nesse sentido, a ampliação das oportunidades esportivas pode gerar impactos positivos na qualidade de vida e na construção de uma

cultura esportiva mais inclusiva e diversificada.

Portanto, os dados analisados reforçam a importância do esporte educacional como ferramenta de inclusão e desenvolvimento social. A diversidade esportiva deve ser incentivada nas escolas, em conformidade com Vilauta (2017) ao relacionar que no esporte educacional é possível que os estudantes experimentem diferentes modalidades e descubram aquelas que mais se adequam aos seus interesses e habilidades, promovendo uma formação integral e emancipadora.

## CONCLUSÕES

A análise das práticas de lazer físico-esportivo entre estudantes do ensino médio integrado em tempo integral revela não apenas a presença de preferências por determinadas modalidades esportivas, mas também a complexa relação entre juventude, cultura e desigualdades de acesso ao lazer. Ao investigarmos essas práticas fora do contexto das aulas de Educação Física, emergem elementos que indicam tanto iniciativas espontâneas quanto limitações estruturais e simbólicas que impactam o cotidiano juvenil.

As evidências apontam para a necessidade de repensar o espaço escolar como um território também educativo fora do tempo e do currículo formal, capaz de fomentar experiências de lazer que valorizem a diversidade de interesses e a pluralidade cultural dos jovens. Tais práticas não podem ser vistas como meramente recreativas, mas como oportunidades potentes de expressão, pertencimento e desenvolvimento integral.

Além disso, as desigualdades observadas entre meninos e meninas, e entre as modalidades mais e menos praticadas, sinalizam para a urgência de políticas e ações que promovam equidade e protagonismo juvenil. Ampliar o acesso, dar visibilidade a esportes menos populares e escutar os repertórios juvenis são caminhos para qualificar o tempo livre como dimensão educativa.

Conclui-se, portanto, que compreender o lazer físico-esportivo como expressão do cotidiano dos estudantes é um passo fundamental para que instituições educativas, especialmente as da Rede Federal, assumam um papel ativo na construção de uma cultura do lazer pautada no direito, na inclusão e na promoção da saúde e da cidadania.

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, R. D. et al. Validade de construto e consistência interna da Escala de Práticas no Lazer (EPL) para adultos. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 23, n. 2, p. 519-528, 2018.
- BARBANTI, V. O que é esporte?. **Revista brasileira de atividade física & saúde**, v. 11, n. 1, p. 54-58, 2006.
- TASCA, L. C.; MOURA, G. X.; STAREPRAVO, F. A. O processo de desenvolvimento do conceito de esporte educacional no Brasil. **Revista da ALESDE**, v. 16, n. 1, p. 132-151, 2024.
- TUBINO, M. J. G. **Estudos brasileiros sobre o esporte: ênfase no esporte-educação**. 2010.
- VILAUTA, C. M. **O Esporte Educacional na política de educação em tempo integral no Brasil: a questão da atividade física e saúde**. 2017. 177p. Tese (Doutorado em Educação Física) – Centro de Educação Física e Esporte. Universidade Estadual de Londrina. Londrina. 2017.

# 5

## NÍVEIS DE PRÁTICA DE LAZER TURÍSTICO ENTRE ESTUDANTES ADOLESCENTES NO AMAZONAS

Francisco Irapuan Ribeiro

Danielle Mariam Araújo dos Santos

Edileuza Lobato da Cunha

Joelma Monteiro de Carvalho

Jussara Danielle Martins Aires



## INTRODUÇÃO

O lazer e o turismo compartilham diversas características, sendo a busca pela ludicidade uma das mais marcantes (Camargo, 2019). Ambos os conceitos envolvem questões de gênero, raça, classe social e econômica, ao lidar com as representações culturais e a experiência de lazer (Chaves, Côrtes; Paula, 2019). O lazer turístico é entendido como atividades recreativas que envolvem deslocamentos e experiências fora do ambiente habitual, proporcionando vivências que rompem com a rotina cotidiana (Gomes; Rejowski, 2005). Exemplos dessas práticas incluem viagens, excursões e passeios, entre outras possibilidades (Andrade *et al.*, 2018).

No contexto escolar, o lazer turístico constitui um campo social complexo que abarca temas como tempo livre, ócio e recreação, estreitamente relacionados com a vivência de atividades culturais e com o sentimento de liberdade e satisfação dos indivíduos (Gomes *et al.*, 2019; Cruz, 2023). A experiência de lazer e turismo, portanto, pode ter um impacto direto na qualidade de vida, refletindo tanto o prazer quanto a vivência de momentos únicos. Embora o número de estudos sobre o impacto do lazer turístico na cidadania, saúde e emancipação tenha crescido, ainda faltam evidências sobre como fatores sociodemográficos, como gênero, etnia e configuração familiar, influenciam a participação nessas atividades.

Para entender essas dinâmicas, o estudo se concentra em uma Instituição pública federal em Manaus, analisando práticas de lazer turístico entre alunos de 16 e 17 anos, considerando o impacto de gênero, identidade étnico-racial e configurações familiares. A pesquisa busca identificar desigualdades nas oportunidades de lazer e sugerir estratégias para promover equidade e inclusão. A relevância desse estudo é contextualizada pela população jovem de Manaus, com dados do IBGE (Brasil, 2023) indicando que a cidade tem uma população de 2.063.689 habitantes, sendo que 33.024 têm 16 anos e 34.230 têm 17 anos, totalizando 67.254 adolescentes nessa faixa etária. Esse grupo representa aproximadamente 3,26% da população municipal, um número significativo para a análise.

Adotou-se uma abordagem quantitativa, conforme Veal (2011), de natureza exploratória e descritiva, utilizando um questionário estruturado para coletar dados sociodemográficos e de participação nas práticas de lazer. Os dados foram analisados por meio do software SPSS (22), com foco na tabulação cruzada para identificar associações entre variáveis sociodemográficas e níveis de envolvimento.

O estudo segue rigorosamente as diretrizes éticas da Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), garantindo que os dados analisados fossem anonimizados e não envolvessem informações identificáveis (Brasil, 2016). A pesquisa visa não apenas preencher lacunas no conhecimento sobre o lazer turístico, mas também fornecer subsídios para a criação de estratégias de intervenção nas escolas que promovam maior equidade e inclusão nessas práticas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, apresentamos e discutimos os resultados das análises realizadas, organizados em três tabelas de tabulação cruzada. A Tabela 1 expõe os níveis de envolvimento em práticas de lazer turístico entre estudantes do ensino médio integrado de uma instituição federal em Manaus, segundo o gênero dos participantes. A Tabela 2 aborda esses

níveis com base na identidade étnico-racial, enquanto a Tabela 3 os relaciona às distintas configurações familiares. Em seguida, realizamos a análise crítica dos dados, com ênfase nas implicações socioculturais que atravessam o acesso ao lazer turístico no contexto amazônico.

Tabela 1: Práticas de Lazer Turístico por Sexo Gênero

Gênero	Muito Baixo	Baixo	Médio	Alto	Muito Alto	Total
Feminino	44 (19,3%)	74 (32,5%)	79 (34,6%)	28 (12,3%)	3 (1,3%)	228 (57,0%)
Masculino	49 (29,5%)	41 (24,7%)	54 (32,5%)	19 (11,4%)	3 (1,8%)	166 (41,5%)
Não Declarado	2 (33,3%)	2 (33,3%)	1 (16,7%)	1 (16,7%)	0 (0,0%)	6 (1,56%)
Total Geral	95 (23,8%)	117 (29,3%)	134 (33,5%)	48 (12,0%)	6 (1,5%)	400 (100%)

Fonte: dados da pesquisa.

A análise das práticas de lazer turístico entre estudantes adolescentes no estado do Amazonas, com base nos dados da Tabela 1, evidencia diferenças significativas associadas ao gênero. Estudantes do gênero feminino concentram-se majoritariamente nos níveis “Médio” (34,6%) e “Baixo” (32,5%), enquanto os estudantes do gênero masculino apresentam distribuição mais acentuada nos níveis “Médio” (32,5%) e “Muito Baixo” (29,5%). Tais discrepâncias refletem dinâmicas culturais, sociais que moldam as oportunidades e as escolhas de lazer de cada grupo, especialmente em um contexto amazônico, no qual os desafios logísticos, geográficos e sociais se tornam mais complexos.

Esses resultados estão alinhados aos pressupostos de Camargo (2019), ao destacar que o lazer constitui uma dimensão da cultura capaz de reproduzir desigualdades sociais e de gênero. Em uma região como a Amazônia, cuja geografia impõe obstáculos adicionais à circulação e ao acesso a bens culturais, essas desigualdades são ainda mais acentuadas. As adolescentes podem depender de redes familiares e comunitárias para participar de atividades recreativas, enquanto os adolescentes geralmente contam com maior autonomia e liberdade para explorar tais oportunidades.

Nesse sentido, uma abordagem inclusiva para o lazer turístico no ambiente escolar deve contemplar políticas e programas que enfrentem estereótipos de gênero, promovam transporte seguro, ofereçam atividades adequadas à realidade local e estimulem o envolvimento da comunidade educativa. Iniciativas que integrem estudantes de diferentes gêneros em experiências colaborativas, como trilhas ecológicas, visitas culturais e projetos interdisciplinares, podem contribuir para a desconstrução de barreiras sociais e a promoção de maior equidade no acesso ao lazer.

Quando se aborda a dimensão identitária, parte-se do entendimento de que o Brasil é constituído por múltiplas formas de identificação cultural, com sujeitos autodeclarados brancos, pretos, pardos, indígenas e amarelos. No presente estudo, a análise focaliza especificamente os dados referentes à população negra, compreendida como a soma dos grupos autodeclarados pretos e pardos, conforme a categorização adotada pelo Ministério da Igualdade Racial (Brasil, 2025). Essas identidades não são fixas nem biologicamente determinadas. Elas resultam de construções históricas e de relações sociais, culturais e territoriais que moldam continuamente os processos de reconhecimento individual e coletivo.

Tabela 2: Práticas de Lazer Turístico por Identidade Étnico-Racial

Identidade Étnico-Racial	Nível da prática de lazer turístico entre alunos					Total
	Muito Baixo	Baixo	Médio	Alto	Muito Alto	Total (n)
<b>Amarela</b>	3 (42,9%)	1 (14,3%)	2 (28,6%)	1 (14,3%)	0 (0,0%)	7 (1,8%)
<b>Branca</b>	29 (26,6%)	37 (33,9%)	30 (27,5%)	10 (9,2%)	3 (2,8%)	109 (27,3%)
<b>Indígena</b>	1 (16,7%)	4 (66,7%)	1 (16,7%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)	6 (1,5%)
<b>Preta</b>	3 (16,7%)	8 (44,4%)	4 (22,2%)	3 (16,7%)	0 (0,0%)	18 (4,5%)
<b>Parda</b>	59 (22,7%)	67 (25,8%)	97 (37,3%)	34 (13,1%)	3 (1,2%)	260 (65,0%)
<b>Total Geral</b>	95 (23,8%)	117 (29,3%)	134 (33,5%)	48 (12,0%)	6 (1,5%)	400 (100%)

Fonte: dados da pesquisa (2024).

Ao analisarmos as práticas de lazer turístico por identidade étnico-racial no contexto da cidade de Manaus (AM), é essencial considerar não apenas os dados quantitativos, mas também o cenário sociocultural no qual esses sujeitos estão inseridos. A distribuição étnico-racial dos estudantes participantes apresenta uma certa correspondência com os dados do Censo de 2022 (Brasil, 2023) para a cidade de Manaus, embora com algumas variações.

Os autodeclarados pardos compõem 65,0% da amostra, enquanto na população geral da capital amazonense esse grupo representa 69,6%. Já os estudantes brancos correspondem a 27,3% da amostra, percentual superior ao registrado na cidade (23,7%). Em relação aos estudantes pretos, a proporção é de 4,5% na amostra, próxima aos 5,6% da população local. A autodeclaração indígena foi identificada em apenas 1,5% dos respondentes, ainda que esse grupo represente 0,9% da população manauara. Estudantes amarelos somam 1,8% da amostra, enquanto a população local dessa identidade representa 0,2%.

Essas diferenças podem decorrer de diversos fatores, inclusive da forma como os sujeitos se identificam em ambientes institucionais. A construção da identidade étnica perpassa pela reflexão do que essa individualidade representa em um país marcado pelas diferenças sociais, como é o caso do Brasil, e também pela discussão de processos que engendram, naturalizam e imobilizam. Assim, compreender como o sujeito se posiciona etnicamente, tanto no plano individual quanto social, é fundamental para uma análise crítica da realidade. Como afirmam Gomes, Debortoli e Silva (2019), iluminar as práticas sociais que parecem naturalizadas é um passo necessário para entender os processos que sustentam e perpetuam as desigualdades sociais.

Quando se observa a participação em práticas de lazer turístico, nota-se que, em termos gerais, a maioria dos estudantes, independentemente do grupo étnico-racial, se concentra nas faixas de envolvimento “muito baixo”, “baixo” e “médio”. Entretanto, a presença nos níveis mais altos de participação (“alto” e “muito alto”) é significativamente reduzida, com destaque para os estudantes pretos e indígenas, que não registraram participação na faixa “muito alta”. Estudantes brancos apresentaram a maior proporção nessa faixa (2,8%), seguidos pelos pardos (1,2%). Embora esses dados não permitam generalizações, a ausência de estudantes de determinadas identidades nos patamares mais altos pode ser indicativa de diferenças no acesso a oportunidades de lazer turístico, refletindo desigualdades no acesso e nas condições de participação. Isso reforça a necessidade de uma análise interseccional, que considere também outros marcadores sociais, como a classe social e as condições familiares, na compreensão dos resultados obtidos.

O contexto do Amazonas, com sua considerável diversidade cultural e étnica, reflete de maneira clara como a marginalização histórica de grupos racializados impacta negati-

vamente o acesso ao lazer. Em consonância com Bourdieu (2007), observa-se que o capital cultural e econômico exerce influência direta na capacidade de indivíduos e grupos de acessar bens simbólicos e materiais, como o lazer. A exemplo do turismo étnico que são ocorre em aldeias próximas a Manaus, que de acordo com Santos, Carvalho e Anjos (2021), tem que acontecer de forma responsável e respeitosa, e que em pleno século XXI, não se pode isolar ou deixar no anonimato as vivências ritualísticas dos povos indígenas.

Contudo, ancorados na perspectiva das atividades de 3D do lazer de Dumazedier (divertimento, descanso e desenvolvimento), é importante reconhecer que, embora o sistema educacional, em grande parte, ainda não tenha incorporado o potencial transformador dessa interação, os espaços de lazer têm revelado, de forma espontânea, crítica e criativa, a resiliência de uma juventude majoritariamente negra. Essa juventude participa ativamente em processos de ruptura e denúncia contra sua condição de marginalização histórica (Dias; Tejara; Santos, 2019). Essas experiências podem ser vistas como momentos de resistência, nos quais as práticas de lazer não apenas proporcionam diversão, mas também fortalecem o processo de autoconhecimento e valorização de identidades culturais.

Além disso, os resultados aqui apresentados dialogam com a obra de Gomes *et al.* (2019), que ressaltam o lazer como um espaço que pode tanto incluir quanto excluir, dependendo de como as práticas são concebidas e implementadas. Quando as atividades não consideram as especificidades culturais ou reproduzem hierarquias sociais, tendem a excluir os grupos marginalizados. Na Amazônia, onde as tradições indígenas e afrodescendentes essenciais na formação da identidade regional, a ausência de valorização dessas práticas nas atividades de lazer turístico escolar reforça as desigualdades. O reconhecimento dessas tradições e a inclusão de suas práticas são fundamentais para que o lazer não se configure como um espaço de exclusão, mas de plena vivência cultural.

A partir dessa análise, pode-se acrescentar, também, uma reflexão sobre as práticas de lazer turístico por constituição familiar, conforme os dados apresentados na Tabela 3. Este aspecto proporcionará uma compreensão mais detalhada sobre as condições de acesso a essas práticas, levando em consideração as diversas configurações familiares que influenciam diretamente as experiências de lazer e a disponibilidade de recursos.

Tabela 3: Práticas de Lazer Turístico por constituição familiar

Constituição Familiar	Muito Baixo	Baixo	Médio	Alto	Muito Alto	Total
						Percentual do Total
Família Extensa	23 (32,4%)	19 (26,8%)	21 (29,6%)	8 (11,3%)	0 (0,0%)	71 (17,8%)
Anaparental	0 (0,0%)	0 (0,0%)	1 (100%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)	1 (0,3%)
De acolhimento	0 (0,0%)	0 (0,0%)	0 (0,3%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)	1 (0,3%)
Homoafetiva	0 (0,0%)	0 (0,3%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)	1 (100%)	1 (0,3%)
Mononuclear	24 (20,7%)	35 (30,2%)	40 (34,5%)	15 (12,9%)	2 (1,7%)	116 (29,0%)
Nuclear	42 (22,1%)	60 (31,6%)	65 (34,2%)	20 (10,5%)	3 (1,6%)	190 (47,5%)
Reconstituída	6 (30,0%)	2 (10,0%)	7 (35,0%)	5 (25,0%)	0 (0,0%)	20 (5,0%)
Total Geral	95 (23,8%)	117 (29,3%)	134 (33,5%)	48 (12,0%)	6 (1,5%)	400 (100%)

Fonte: dados da pesquisa (2024).

A configuração familiar exerce influência significativa sobre a participação de estudantes em práticas de lazer turístico, conforme evidencia a Tabela 3. Alunos oriundos de famílias nucleares (47,5%) e mononucleares (29%) concentram-se majoritariamente nos níveis “Médio” e “Baixo” de acesso ao lazer, enquanto aqueles pertencentes a famílias ex-

tensas, que compõem 17,8% da amostra, apresentam maior incidência no nível “Muito Baixo” (32,4%). Esses dados revelam como aspectos estruturais e culturais próprios de cada tipo familiar afetam diretamente o acesso a experiências de lazer, especialmente em um território complexo como o Amazonas.

No caso das famílias extensas, particularmente presentes em áreas rurais e periféricas da região amazônica, fatores como a limitação de recursos econômicos e a dificuldade de mobilidade geográfica reduzem as oportunidades de envolvimento em atividades turísticas e recreativas. Nesses contextos, a satisfação de necessidades básicas tende a se sobrepor à valorização do lazer, que passa a ocupar um lugar secundário nas prioridades familiares. Isso pode indicar que, em famílias com maior número de membros, a divisão de recursos e a organização logística dificultam o envolvimento em atividades de lazer turístico.

Complementarmente, aponta que o capital social familiar interfere diretamente nas práticas culturais. Bourdieu (2007). Famílias com estrutura mais enxuta, como as nucleares, podem dispor de melhores condições organizativas para inserir os filhos em atividades recreativas. Entretanto, ainda estão sujeitas a entraves como restrições financeiras e ausência de infraestrutura adequada, fatores recorrentes em diversas localidades do Amazonas.

Diante dessa realidade, políticas públicas voltadas ao fomento do lazer turístico devem considerar as especificidades regionais e familiares. Iniciativas que promovam atividades culturais e ecológicas envolvendo todos os membros da família têm potencial para fortalecer vínculos afetivos, estimular a participação coletiva e ampliar o acesso ao lazer em comunidades marginalizadas. Além disso, a implementação de subsídios governamentais para transporte e ingressos pode representar uma estratégia eficaz para mitigar as desigualdades de acesso entre famílias de distintas condições socioeconômicas.

Camargo (2019) ressalta que o lazer, além de ser um direito e espaço de cidadania, também pode reproduzir desigualdades sociais quando seu acesso é limitado por barreiras estruturais. No contexto amazônico, a precariedade da infraestrutura, os elevados custos de deslocamento e a concentração das atividades de lazer em zonas urbanas excluem estudantes de áreas rurais e periféricas, perpetuando um ciclo de exclusão cultural. Nesse sentido, Gomes *et al.* (2019) alertam que a ausência de valorização das manifestações culturais locais nas práticas turísticas pode provocar o afastamento de grupos historicamente excluídos, que não se reconhecem nas experiências oferecidas.

É imprescindível, portanto, que diagnósticos precisos embasem políticas públicas comprometidas com a inclusão cultural e territorial (Camargo, 2019). No caso do Amazonas, isso implica considerar as distâncias geográficas, a diversidade cultural que molda o cotidiano das famílias. Políticas inclusivas devem promover a integração de expressões culturais indígenas, afrodescendentes e ribeirinhas nas atividades de lazer turístico, como enfatizam Gomes e Rejowski (2005), contribuindo não apenas para o acesso equitativo ao lazer, mas também para o reconhecimento e fortalecimento das identidades locais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na análise realizada, as práticas de lazer turístico entre adolescentes de Manaus revelam desigualdades marcadas por gênero, identidade étnico-racial e configurações familiares. O acesso e a participação nessas atividades variam de acordo com essas diferenças, refletindo dinâmicas sociais mais amplas que moldam as experiências de lazer.

Fatores como mobilidade, autonomia e condições materiais influenciam diretamente as oportunidades de lazer, com particularidades no contexto amazônico.

As meninas, por exemplo, enfrentam mais restrições nas atividades de lazer turístico, enquanto os meninos tendem a ter mais liberdade, embora em um repertório de opções mais limitado. Além disso, as desigualdades étnico-raciais são evidentes, com os estudantes autodeclarados pardos, embora representando a maior parte da amostra, não se destacando no envolvimento nas práticas. Isso indica que o lazer turístico é permeado por lógicas de exclusão que demandam ações voltadas à equidade e valorização das diversidades culturais da região.

Embora o estudo tenha adotado uma abordagem quantitativa, sugerimos que futuras pesquisas busquem integrar aspectos qualitativos, com a inclusão de depoimentos dos estudantes, para proporcionar uma melhor compreensão sobre as percepções e vivências do lazer turístico entre adolescentes. Estudos com diferentes faixas etárias ou pesquisas longitudinais também podem enriquecer essa análise, permitindo uma visão mais abrangente da evolução das práticas de lazer ao longo do tempo.

Diante disso, é essencial que estratégias pedagógicas e institucionais, amparadas por políticas públicas educacionais, promovam a inclusão e a justiça social, investindo em infraestrutura, segurança e transporte de forma mais democrática. A escola pública tem relevante função na mediação dessas experiências, favorecendo o protagonismo juvenil e o desenvolvimento integral, com foco na ampliação do acesso ao lazer turístico como parte de uma educação comprometida com a cidadania e a transformação social.

## REFERÊNCIAS




- ANDRADE, R. D. et al. Validade de construto e consistência interna da Escala de Práticas no Lazer (EPL) para adultos. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 23, n. 2, p. 519-528, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1413-81232018232.25792016>.
- BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.
- BRASIL. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. **População residente por cor ou raça, segundo sexo e idade**, 2023. Disponível em: <https://sidra.ibge.gov.br/Tabela/9606>. Acesso em: 2 maio 2025.
- BRASIL. Ministério da Igualdade Racial. **População brasileira por raça/cor**, 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/igualdaderacial>. Acesso em: 2 maio 2025.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, n. 98, p. 44-46, 24 maio 2016. Disponível em: <https://www.in.gov.br/id/22917581>.
- CAMARGO, L. O. L. Hospitalidade, turismo e lazer. **Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo**, v. 13, n. 3, p. 1-15, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.7784/rbtur.v13i3.1749>. Acesso em: 15 jan. 2025.
- CHAVES, E. C.; CÔRTEZ, G. P.; PAULA, J. A. Projetos sociais e dança: lazer, educação e mediação cultural. In: GOMES, C. L.; DEBORTOLI, J. A. O.; SILVA, L. P. (org.). **Lazer, práticas sociais e mediação cultural**. Campinas, SP: Autores Associados, 2019.
- CRUZ, V. A. **O lazer na escola: uma investigação sobre as práticas esportivas ofertadas pela iniciativa privada em uma escola pública do município de Vespasiano**. 2023. 104 f. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2023. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/61890c>. Acesso em: 10 jan. 2025.
- GOMES, C. L.; DEBORTOLI, J. A. O.; SILVA, L. P. Lazer, práticas sociais e mediação cultural: notas introdutórias. In: GOMES, C. L.; DEBORTOLI, J. A. O.; SILVA, L. P. (org.). **Lazer, práticas sociais e mediação cultural**. Campinas, SP: Autores Associados, 2019.
- GOMES, C. M.; REJOWSKI, M. Bases documentais e teóricas do lazer turístico no Brasil. **Turismo: Visão e Ação**, v. 7, n. 3, p. 503-514, 2005. Disponível em: <https://seer.ufu.br/tva/article/view/1844>. Acesso em: 2 maio 2025.

SANTOS, D. M. A., CARVALHO, J. M.; ANJOS, F. A. (2021). Turismo Étnico Indígena no Amazonas: Mitos e Territórios que Contam Histórias. **Revista Rosa Dos Ventos - Turismo E Hospitalidade**. v. 13, n. 3, 2021. Disponível em: <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/rosadosventos/article/view/8939>. Acesso em: 4 maio. 2025.

VEAL, A. J. **Metodologia de pesquisa em lazer e turismo**. São Paulo: Aleph, 2011.

# 6

## EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFAM – CAMPUS MANAUS CENTRO

Francisco Irapuan Ribeiro   
Wuathiney Cruz Ferreira   
José Antônio Viana de Matos 



## INTRODUÇÃO

Este capítulo apresenta uma reflexão sobre as experiências pedagógicas desenvolvidas nas aulas de Educação Física no Ensino Médio Integrado do Instituto Federal do Amazonas, Campus Manaus Centro – IFAM / CMC. Para compreender essas vivências, partimos da ideia de que o trabalho docente nesse contexto exige a articulação entre uma sólida base teórica e as experiências pedagógicas acumuladas ao longo do exercício da profissão.

Nesse percurso, realizamos um diagnóstico cuidadoso do contexto escolar, considerando fatores como a intensa carga horária dos estudantes do Ensino Médio Integrado, as dificuldades de deslocamento até o campus e as possibilidades de prática corporal nos períodos livres. Essas observações nos ajudaram a entender melhor o cotidiano das aulas de Educação Física e a planejar intervenções mais adequadas à realidade dos alunos.

Nos Institutos Federais, o esporte faz parte do projeto educativo e contribui diretamente para a formação integral dos estudantes. Para além da lógica tradicional baseada apenas no rendimento ou na competição, o esporte aqui é compreendido como uma prática formativa, inclusiva e voltada ao fortalecimento de vínculos sociais e ao desenvolvimento de competências socioemocionais. Assim, a Educação Física assume uma função de promover uma atividade educativa que pretenda contribuir para formar homens realmente livres e sujeitos de sua história. Portanto, tem como objetivo a emancipação humana.

Para reforçar essa visão, recorreremos à análise de Pacheco (2020), que destaca os Institutos Federais como uma das políticas educacionais mais inovadoras do Brasil. Esses espaços se aproximam do conceito de “Inédito Viável”, proposto por Paulo Freire, ao desenvolverem práticas que rompem com modelos tradicionais de ensino. No entanto, ainda há desafios quando se trata de compreender e aplicar plenamente conceitos como Educação Integral, Ensino Médio Integrado, Formação Humana Integral (omnilateralidade) e Politécnica. Essas lacunas podem limitar o entendimento sobre o papel pedagógico das práticas corporais, especialmente das competições esportivas.

Nessas perspectivas, a luta histórica contra a dualidade presente na educação tem se sustentado na defesa de uma escola unitária, gratuita e de qualidade, fundamentada em uma formação omnilateral e em um ensino politécnico. Essa proposta de unificação visa superar a tradicional dicotomia entre o trabalho intelectual e o trabalho manual, ao mesmo tempo em que se alinha às lutas de classes por uma educação emancipadora (Brettas; Terra; Terra, 2024). Nesse contexto, as práticas esportivas podem atuar como aliadas no enfrentamento desse modelo educacional dualista, promovendo uma formação mais integrada e crítica.

Nesse sentido, Araújo, Rocha e Basle (2017) ressaltam que as competições fazem parte da cultura corporal da humanidade e, por isso, podem ser inseridas nas escolas de maneira crítica e emancipadora. Quando bem planejadas, elas deixam de ser apenas disputas e passam a ser experiências educativas ricas em aprendizagens, valores e significados. Juchem (2015) também defende essa perspectiva ao propor competições mais equilibradas, que respeitem os diferentes níveis de desenvolvimento dos alunos e valorizem a inclusão e a participação de todos.

Complementando essa visão, Silva *et al.* (2013) destacam o impacto social e educativo dessas práticas, sobretudo para jovens em situação de vulnerabilidade. Para esses estudantes, a vivência no esporte pode ajudar na construção da autoestima, da autoconfiança e de valores como o respeito, a solidariedade e a cooperação. Oliveira (2024) acrescenta

que a Educação Física pode ser um espaço privilegiado para promover a saúde mental, o bem-estar e uma cultura de paz no ambiente escolar. O esporte, quando compreendido como prática ética e formativa, contribui para a construção de uma escola que forma para a vida em sua totalidade.

Metodologicamente este trabalho está inserido no campo da pesquisa qualitativa, com caráter exploratório e descritivo com base em Veal (2011). A proposta foi sistematizar as experiências pedagógicas vivenciadas por professores de Educação Física do IFAM-CMC ao longo do ano de 2024 e início de 2025, com base nos princípios da pesquisa-ação e da pesquisa narrativa. O foco esteve nos processos de planejamento, execução e avaliação das práticas, além da escuta atenta e da observação do cotidiano escolar.

As ações foram realizadas nas aulas de Educação Física destinadas às turmas do 1º e 2º anos do Ensino Médio Integrado. A equipe foi composta por professores do IFAM-CMC, com a colaboração de um docente do IFAM Campus Manaus Distrito Industrial (CMDI). Substituir por: juntos, atuaram tanto como sujeito da pesquisa quanto como seus principais analistas, ao refletirmos criticamente sobre as próprias práticas docentes.

Importante destacar que não houve coleta direta de dados com os estudantes. As fontes utilizadas incluíram registros pedagógicos, planejamentos, relatos de experiências, documentos institucionais (como planos de curso e calendários), observações informais e reflexões sobre o uso dos espaços escolares e a participação dos alunos nas atividades.

A análise dos dados foi realizada com base na técnica de análise de conteúdo temática, considerando quatro eixos principais: Uso dos espaços escolares do IFAM CMC; Práticas pedagógicas inclusivas; Impacto dos eventos esportivos e científicos da Educação Física no Ifam; e projetos de ensino institucionais na vivência escolar dos estudantes.

Do ponto de vista ético, não envolveu coleta de informações pessoais nem aplicação de instrumentos com os estudantes, o estudo não exigiu submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa. Trata-se, portanto, de uma pesquisa documental e autoformativa, baseada na prática docente e conduzida em conformidade com os princípios éticos da pesquisa educacional.

## RESULTADOS

A partir da implementação das ações pedagógicas planejadas, foi possível observar diversos resultados significativos nas aulas de Educação Física do Ensino Médio Integrado do IFAM – Campus Manaus Centro (IFAM-CMC).

A primeira etapa do processo consistiu no mapeamento dos espaços destinados ao esporte e lazer no ambiente escolar, abrangendo quadras, áreas comuns e equipamentos disponíveis. Essa análise permitiu identificar tanto as potencialidades quanto as limitações estruturais e de acessibilidade do campus, possibilitando um planejamento pedagógico mais contextualizado. Dessa forma, as atividades puderam ser adequadas aos recursos existentes, favorecendo a diversidade das práticas corporais.

Em seguida, realizou-se um estudo detalhado do perfil discente, considerando aspectos como faixas etárias, interesses em práticas corporais e de lazer. Esse diagnóstico foi fundamental para subsidiar a escolha dos conteúdos e das metodologias, respeitando as realidades socioculturais dos estudantes. As aulas, então, passaram a ser mais alinhadas ao tempo disponível, à carga horária dos cursos e à criatividade no uso dos materiais, resultando em maior participação dos alunos.

Aliada a essa escuta ativa do perfil estudantil, a autorreflexão docente e a contextualização da prática pedagógica também foram elementos centrais. Os professores revisaram criticamente suas abordagens, analisaram práticas já consolidadas e identificaram possibilidades de inovação. Como destacam Oliveira, Amaral e Amaral (2023), o exercício da prática reflexiva envolve identificar problemas no processo de ensino, refletir sobre as situações vividas em sala de aula e, com isso, ampliar conquistas pedagógicas tanto para o professor quanto para os estudantes.

Com base nessa reflexão, estruturou-se uma metodologia composta por três etapas: introdução teórica breve e acessível ao conteúdo da aula, com explicitação clara das regras e dos objetivos, adaptados à realidade dos alunos; vivência prática das atividades, com foco na experimentação consciente e no desenvolvimento da autonomia dos estudantes; bem como a internalização dos valores vivenciados na prática, estimulando atitudes éticas, críticas e cidadãs, dentro e fora do ambiente escolar.

Essa estrutura metodológica visa a promoção de uma aprendizagem mais significativa e ampliou a compreensão dos estudantes sobre os conteúdos trabalhados, permitindo um ensino que vai além dos limites da quadra esportiva.

Entre os desdobramentos mais relevantes, destaca-se a valorização das práticas espontâneas nos tempos livres. Observou-se que, durante os intervalos e horários livres, os alunos ocupavam de forma autônoma os espaços escolares com diferentes atividades: esportes informais, jogos de tabuleiro, momentos de convivência e até sessões de estudo coletivo ao ar livre. Essa apropriação dos espaços revelou um ambiente escolar dinâmico, no qual a cultura corporal e artística é constantemente recriada pelos próprios estudantes.

Nesse cenário, o RPG de mesa emergiu como uma prática de lazer artística de grande potência pedagógica. Inicialmente organizado pelos próprios alunos, o RPG foi institucionalizado com nossa orientação docente, dando origem a um grupo regular e a oficinas formativas. A participação em eventos científicos, como o SAEPT e o SETA 2024, com oficinas ministradas e relato de experiência respectivamente, pelos estudantes, demonstrou seu impacto no desenvolvimento da criatividade, do pensamento estratégico, da empatia e do protagonismo juvenil.

Em consonância com esse espírito participativo, foram promovidos eventos bimestrais de práticas corporais e de lazer, planejados com base no calendário letivo e nos eventos institucionais. Essas atividades integraram diversas modalidades, como esportes convencionais, jogos de tabuleiro, RPG e jogos cooperativos. Destacam-se também ações como o “Jogo dos Pais”, ao final de cada etapa, que fortaleceram os laços entre escola, família e comunidade.

Ademais, consolidou-se o Projeto de Ensino Escola Ativa, originado a partir de um projeto de ensino voltado às seletivas para os Jogos dos Institutos Federais de 2024. A proposta, com foco nos Jogos de 2025, visa incentivar a prática sistemática da atividade física, respeitando a rotina dos alunos e promovendo o desenvolvimento integral, alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 3 – Saúde e Bem-estar, 4 – Educação de Qualidade, e 5 – Igualdade de Gênero. As ações envolvem aulas em horários alternativos, com acompanhamento pedagógico realizado por professores e alunos voluntários, além de diálogo com famílias e suporte multiprofissional, contribuindo para a permanência e o rendimento escolar dos participantes.

Por fim, os resultados alcançados demonstram que intervenções pedagógicas intencionais, fundamentadas na escuta, na observação e na análise contextual, são capazes de transformar a Educação Física em uma experiência educativa potente. As práticas desenvolvidas contribuíram para tornar a escola um território de convivência, expressão e cons-

trução de sentidos, reforçando a Educação Física como componente central na formação humana dos estudantes do Ensino Médio Integrado.

Diante desse cenário estudado, como proposta de espelhamento para intervenção em Educação Física no Ensino Médio, apresenta-se o quadro síntese:

Quadro 1: Síntese das categorias de intervenção pedagógica em Educação Física – IFAM CMC

<b>Categoria</b>	<b>Descrição Sintetizada</b>	<b>Objetivo Principal</b>	<b>Resultados Observados</b>
Mapeamento dos espaços escolares	Levantamento dos espaços físicos disponíveis para as práticas corporais.	Planejar as aulas de forma contextualizada.	Melhor uso dos espaços e diversificação das práticas.
Perfil de práticas corporais e de lazer dos estudantes	Análise da faixa etária, interesses e hábitos dos alunos.	Adaptar as práticas à realidade dos discentes.	Maior envolvimento e participação nas aulas.
Metodologia em três dimensões: conceitual, procedimental e atitudinal	Aplicação das dimensões conceitual, procedimental e atitudinal.	Integrar teoria, prática e reflexão crítica.	Aulas mais significativas e alunos mais autônomos.
Eventos esportivos bimestrais	Atividades físicas abertas no fim de cada bimestre.	Estimular participação e pertencimento.	Inclusão de alunos diversos e fortalecimento da cultura escolar.
Práticas de lazer nos tempos livres	Observação das atividades autônomas dos estudantes.	Valorizar o lazer e a convivência.	Aumento dos vínculos sociais e da autonomia.
RPG de mesa como prática pedagógica	Formação de grupo institucionalizado de RPG.	Desenvolver habilidades cognitivas, sociais e criativas.	Ampliação da imaginação, empatia e protagonismo.
Autoavaliação docente e contextualização	Reflexão crítica sobre a prática e o contexto institucional.	Tornar as ações mais sensíveis e inclusivas.	Melhoria na qualidade pedagógica e no vínculo com os alunos.
Projeto de ensino e desporto escolar	Projeto focado na participação nos Jogos dos IFs 2025.	Ampliar a prática física regular, alinhada aos ODS 3, 4 e 5.	Alta adesão dos estudantes, maior participação feminina e fortalecimento do sentimento de pertencimento.

Fonte: Elaborado pelos autores.

O presente modelo sistematiza uma série de intervenções pedagógicas realizadas no contexto da Educação Física escolar no Ensino Médio Integrado do IFAM – Campus Manaus Centro, entre os anos de 2023 e 2024. As ações aqui descritas têm como objetivo fornecer subsídios práticos e teóricos para professores que atuam na Educação Básica, sobretudo no campo da Educação Profissional e Tecnológica. A partir da articulação entre diagnóstico institucional, escuta discente, planejamento didático e avaliação contínua, foi possível consolidar uma prática pedagógica crítica, inclusiva e situada.

## **Categorias de Intervenção Pedagógica**

As intervenções pedagógicas desenvolvidas no Ensino Médio Integrado do IFAM – Campus Manaus Centro evidenciaram uma abordagem inovadora e contextualizada da Educação Física, que busca integrar práticas corporais à formação integral dos estudantes.



A seguir, discutimos os principais resultados observados a partir das categorias de análise definidas.

Em relação à categoria Mapeamento dos Espaços Escolares, a primeira etapa consistiu na identificação sistemática dos espaços disponíveis na escola, como quadras, salas multiuso, áreas abertas e corredores. Esse mapeamento, orientado por registros fotográficos e análise de horários escolares, foi essencial para o planejamento de práticas corporais mais adequadas à infraestrutura local. Como destacam Silva et al. (2013), a utilização compartilhada e estratégica dos espaços pode favorecer projetos transdisciplinares e parcerias entre áreas. Já Oliveira (2019) ressalta que o ambiente percebido influencia diretamente a prática de atividades físicas entre adolescentes. A partir desse diagnóstico, observou-se uma otimização no uso dos espaços e ampliação das possibilidades de práticas corporais no tempo escolar e no contraturno.

A categoria Perfil de Práticas Corporais e de Lazer dos Estudantes foi desenvolvida com base em questionários e observações participantes, que permitiram traçar o perfil dos estudantes quanto às suas preferências culturais, práticas corporais e interesses em atividades de lazer. A literatura de González, Darido e Oliveira (2014) destaca o potencial das práticas corporais como manifestações culturais que favorecem o vínculo com os processos educativos. Já a BNCC (Brasil, 2018) reforça que a Educação Física deve tratar a cultura corporal como fenômeno pluridimensional e contraditório. A integração dessas perspectivas com as categorias de lazer propostas por Andrade et al. (2018) permitiu reconhecer a diversidade de vivências dos alunos e adaptar o planejamento pedagógico de forma mais significativa, aumentando a atuação nas aulas.

No que diz respeito à categoria Metodologia em Três Dimensões: Conceitual, Procedimental e Atitudinal, a organização das aulas contemplando os saberes conceituais, práticos e relacionais resultou em maior criticidade por parte dos estudantes e em uma aprendizagem mais significativa. A BNCC (2018) aponta a importância de mobilizar conhecimentos, habilidades e atitudes para enfrentar demandas da vida cotidiana. A prática pedagógica, portanto, foi orientada para além da execução de movimentos, valorizando o debate de ideias, a construção coletiva de valores e o protagonismo estudantil. O planejamento cuidadoso das etapas de cada aula, com tempo e intencionalidade definidos, mostrou-se um diferencial na consolidação desse modelo metodológico.

A categoria Eventos Esportivos Bimestrais evidenciou-se como uma potente ferramenta formativa ao estimular a convivência, a cooperação e o protagonismo. Conforme defendido por Juchem (2015), o esporte e a competição, quando mediados pedagogicamente, tornam-se instrumentos educativos. As atividades organizadas — como jogos cooperativos, desafios motores e apresentações culturais promoveram a inclusão de estudantes com diferentes níveis de habilidade e ressignificaram a participação feminina em modalidades historicamente masculinizadas. O envolvimento de comissões de alunos foi decisivo para o sucesso dessas ações e favoreceu o sentimento de pertencimento e identidade institucional.

A análise da categoria Práticas de Lazer nos Tempos Livres revelou a valorização das práticas espontâneas de lazer observadas nos intervalos e tempos vagos, destacando o papel formativo das interações informais. Oliveira (2024) sublinha a importância de considerar o lazer como parte do bem-estar dos estudantes, não restrito apenas às aulas programadas. O estímulo à ocupação criativa dos espaços ociosos gerou efeitos positivos como o fortalecimento dos vínculos entre pares, a autonomia juvenil e a consolidação de uma cultura de paz na escola. Esses momentos também revelaram talentos e interesses que puderam ser incorporados ao planejamento das aulas.

No âmbito da categoria RPG de Mesa como Prática Pedagógica, a institucionalização de um grupo de RPG de mesa representou uma estratégia inovadora no contexto da Educação Física escolar. A partir da criação de roteiros e personagens, os estudantes desenvolveram competências cognitivas, sociais e criativas. Como destacam Andrade (2018) e Pacheco (2020), as práticas corporais e de lazer envolvem o imaginário. Por isso, tem potencial educativo. A aquisição em leitura, escrita, argumentação e empatia reforçam o valor dessa prática como ferramenta interdisciplinar e promotora de aprendizagens significativas, além de contribuir para a formação integral dos alunos.

A categoria Autoavaliação Docente e Contextualização destaca a prática contínua de autoavaliação docente, por meio de registros reflexivos e feedbacks discentes, que possibilitou o ajuste das intervenções pedagógicas às demandas concretas da escola. Essa postura crítica e aberta ao diálogo fortaleceu o vínculo com os estudantes e contribuiu para a melhoria da qualidade didática. A criação de grupos de estudo entre os professores também ampliou o repertório metodológico e promoveu uma cultura de colaboração profissional no ambiente escolar.

Por fim, a categoria Projeto de Ensino e Desporto Escolar abordou a experiência do projeto de extensão vinculado às seletivas dos Jogos dos IFs, que se consolidou como uma ação estratégica de incentivo à prática física regular e ao protagonismo juvenil. Articulado aos ODS 3 (saúde e bem-estar), 4 (educação de qualidade) e 5 (igualdade de gênero), o projeto teve alta adesão e promoveu maior participação feminina em modalidades tradicionalmente masculinas. Segundo Pacheco (2020), os Institutos Federais representam experiências inovadoras que rompem com modelos pedagógicos tradicionais, abrindo espaço para práticas formativas e emancipadoras. Araújo, Rocha e Basle (2017) reforçam que as competições, quando bem planejadas, tornam-se experiências educativas ricas em valores. Os resultados apontam para um fortalecimento do sentimento de pertencimento institucional e para a consolidação de uma escola que forma para a vida em sua integralidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência do IFAM-CMC evidencia que é possível construir uma Educação Física escolar crítica, inclusiva e conectada às realidades juvenis por meio de ações simples, porém intencionais. Esse modelo de intervenção pode ser replicado ou adaptado conforme as especificidades de cada instituição de ensino.

Professores que desejam ampliar o impacto de suas aulas podem iniciar com um melhor diagnóstico da realidade escolar e do perfil discente, valorizando a escuta ativa dos estudantes e articulando suas práticas aos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), dos Referenciais Curriculares e dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), propostos pela ONU. A Educação Física escolar, nesse contexto, deve ser compreendida como um espaço de vivência, convivência e transformação social.

Como recomendações para trabalhos futuros, destaca-se a importância da incorporação de dados quantitativos que evidenciem o impacto das práticas pedagógicas como quantificação de participação, desempenho acadêmico e níveis de satisfação dos alunos, o que pode fortalecer a análise dos resultados obtidos. Além disso, uma investigação mais voltada aos desafios enfrentados durante a implementação das ações e das estratégias adotadas para superá-los contribuiria para o aprimoramento das práticas. Por fim, integrar a voz dos estudantes por meio de suas opiniões e percepções sobre as atividades e eventos desenvolvidos pode oferecer uma visão mais abrangente da experiência vivenciada,

ajudando a identificar pontos de melhoria e potencializando os efeitos das intervenções pedagógicas.

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, R. D. et al. Validade de construto e consistência interna da Escala de Práticas no Lazer (EPL) para adultos. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 23, n. 2, p. 519-528, 2018.
- ARAÚJO, S. N.; ROCHA, L.; BOSSLE, F. Os conteúdos de ensino da Educação Física escolar: um estudo de revisão nos periódicos nacionais da área 21. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 29, n. 51, p. 205–221, 2017. DOI: 10.5007/2175-8042.2017v29n51p205. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2017v29n51p205>
- BRETTAS, C. F.; TERRA, F. O.; TERRA, H. A omnilateralidade e a politecnia na educação profissional integrada ao Ensino Médio. **REVISTA ELETRÔNICA PESQUISEDEUCA**, [S. l.], v. 16, n. 40, p. 54–67, 2024. DOI: 10.58422/re-pesq.2024.e1508. Disponível em: <https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/1508>. Acesso em: 18 maio. 2025.
- GONZALEZ, F. J.; DARIDO, S. C.; OLIVEIRA, A. A. B. **Práticas Corporais e a organização do conhecimento**. 1. ed. Maringá: Eduem, 2014.
- JUCHEM, L. **Contribuições das competições esportivas para a formação e educação de crianças e jovens: o caso dos Jogos Escolares de Petrolina**. 2015. 2255f. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Educação Física, Porto Alegre, 2015.
- OLIVEIRA, C. E. L. R. **Educação Física escolar e sintomatologia de saúde mental em adolescentes brasileiros – PENSE 2019**. 2024. 65 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2024.
- OLIVEIRA, T. M. R.; AMARAL, L. H.; AMARAL, C. L. C. A prática pedagógica reflexiva em questão: Estudo de caso de uma escola brasileira. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 36, n. 2, p. 1-28, 2023.
- PACHECO, E. Desvendando os Institutos Federais: identidade e objetivos. **Educação Profissional e Tecnológica em revista**, v. 4, n. 1, p. 4-22, 2020.
- SILVA, C. J. C., et al. Cooperação entre ciência e esporte em prol da inovação no Ensino num pré-vestibular comunitário. **Revista Praxis**, v. 1, p. 131-135, 2013.
- VEAL, A. J. **Metodologia de Pesquisa em Lazer e Turismo**. São Paulo: ALEPH, 2011.

# 7

## OFICINA DE ROLE-PLAYING GAME – RPG DE MESA: EDUCAÇÃO PARA O LAZER NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFAM - CMC

Francisco Irapuan Ribeiro

Rafael Henrique Oliveira Freire

Miguel Araújo da Silva

Rafaela Rodrigues Grequi

Sérgio Thiago do Nascimento Nina



10.29327/5568632.1-7

## INTRODUÇÃO

A Oficina de Role-Playing Game (RPG) de Mesa: Lazer como Cultura foi realizada no Instituto Federal do Amazonas – Campus Manaus Centro, com o intuito de apresentar o RPG como uma alternativa de lazer para os tempos livres nas escolas. A proposta destacou os benefícios do jogo no desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e das habilidades socioculturais, evidenciando sua relevância no contexto educacional.

Considerando o lazer como um fenômeno sociocultural, é fundamental adotar uma abordagem educacional emancipatória e crítica, capaz de enriquecer as vivências de lazer de diferentes indivíduos (Silva; Rigoni; Silva, 2021). Nesse cenário, o Role-Playing Game (RPG) se configura como uma prática envolvente de narrativa, na qual jovens e adultos se imergem por horas, guiando os destinos de seus personagens. Estruturado por regras bem definidas, o RPG exige a presença de um Mestre, responsável por arbitrar e facilitar as interações entre jogadores e personagens não controlados (NPCs) (Pool; Leite; Gregório, 2024).

O RPG é fundamentado nas motivações dos mestres para criar narrativas que constroem um “mundo” imaginário compartilhado pelo grupo. A prática se destaca pela interação interpessoal e pela construção coletiva desse universo, além de proporcionar experiências que transcendem a realidade cotidiana dos jogadores (Carvalho; Silva; Sousa, 2021). Assim, entende-se que a prática de lazer por meio dos jogos, inseridos em um contexto lúdico, está adquirindo uma nova dimensão, tornando-se uma ferramenta educativa rica, que pode ser integrada no processo de ensino e aprendizagem (Oliveira; Conceição; Silva, 2021).

Cardoso e Lima (2025) defendem o uso do RPG como estratégia didática ativa que promove a imaginação crítica e a cooperação, especialmente no espaço escolar. Para Rosa e Goi (2024), o jogo narrativo permite a imersão dos estudantes em dinâmicas que estimulam a resolução de problemas, a colaboração e a autoria. Já Sória e Macuch (2024) destacam que o role-play possibilita o desenvolvimento de competências socioemocionais, ao envolver os participantes em papéis que demandam empatia, escuta ativa e tomada de decisão. Marques (2021), por sua vez, identificaram em sua pesquisa qualitativa que o RPG é reconhecido pelos praticantes como uma ferramenta que impacta positivamente os campos cognitivo, relacional e artístico, embora ainda seja escassa a produção acadêmica sobre essa temática no Brasil.

Dessa forma, o presente capítulo tem como objetivo apresentar e analisar as vivências formativas da oficina de RPG desenvolvida com estudantes do ensino médio integrado do IFAM-CMC, à luz da literatura atual sobre jogos de interpretação e práticas pedagógicas emancipadoras, destacando as potencialidades do RPG como ferramenta para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional em contextos educativos.

## METODOLOGIA

A metodologia foi focada na aplicação do RPG como ferramenta de aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades socioculturais, criativas e cognitivas. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo pesquisa-ação, que permitiu a análise dos efeitos do RPG no ambiente educacional.

A oficina foi realizada em um ambiente controlado no IFAM – CMC, com a participa-

ção de alunos do Ensino Médio Integrado, muitos deles sem experiência prévia com RPG. Os materiais utilizados incluíram dados, blocos de notas, mapas e miniaturas, com uma estrutura dividida em três etapas: apresentação teórica sobre RPG, sessão prática de jogo e discussão final para reflexão e feedback.

Quanto às técnicas de coleta de dados, foram utilizadas a observação participante, na qual os instrutores, atuando como mestres de jogo, observaram e interagiram com os participantes durante a sessão prática de RPG, e a técnica de registro de experiência, que consistiu no registro das vivências dos participantes por meio de anotações e observações, além do uso de fichas de personagens e anotações digitais.

A análise dos dados foi realizada de maneira qualitativa, por meio da interpretação das anotações e observações dos autores deste estudo, que levantaram as principais impressões sobre o impacto do RPG como ferramenta educacional, incluindo: o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, criatividade e trabalho em equipe; a integração da cultura local no cenário e nos personagens do RPG; bem como a participação ativa e o envolvimento dos alunos, principalmente daqueles que não tinham contato anterior com o jogo.

## RESULTADOS

Para a realização da oficina foram necessários os seguintes materiais: um conjunto de dados, um bloco de notas físico e um digital, um mapa elaborado pelos autores deste relato e bonequinhos para representar os personagens. Além disso, foi essencial contar com um ambiente tranquilo, que não interferisse na concentração dos participantes. Assim, utilizamos uma sala equipada com uma mesa grande e 20 cadeiras, permitindo que todos jogassem confortavelmente.

A metodologia da oficina foi dividida em três etapas principais: 1) apresentação teórica; 2) sessão prática; 3) discussão.

Na primeira, os instrutores iniciaram com uma apresentação teórica, oferecendo uma explicação detalhada sobre os conceitos fundamentais do RPG, incluindo suas origens, tipos de jogos e regras básicas. Foram discutidos os benefícios educacionais e recreativos do RPG, enfatizando como ele poderia melhorar habilidades como raciocínio lógico, resolução de problemas, trabalho em equipe e criatividade.

Ainda nesse primeiro momento, utilizamos uma dinâmica interativa: perguntamos o que eles sabiam e entendiam por RPG de mesa. Em seguida explicamos na prática, os elementos básicos do RPG de mesa, conforme segue:

1. Sessão: Momento marcado ou não, em que jogamos uma “partida”;
2. Temporada: um conjunto de sessões que contam uma única estória;
3. Mestre de mesa: Pessoa responsável por criar a estória e também prepará-la, além de ser quem conta e narra os acontecimentos;
4. Dados: Usados para aleatoriedade dos acontecimentos;
5. Personagens: Pessoas que jogam e interpretam alguém na estória;
6. Fichas: Armazenamento das informações dos personagens por manuscrito ou digital;
7. NPCs: Personagens não jogáveis, são personagens que o mestre (ou outra pessoa que queira) interpreta pra completar a estória.

Inspirado por uma variedade de fontes, incluindo outros RPGs, filmes, séries, animações e elementos de cultura pop de fantasia, além da rica cultura Amazônica; narrativa



baseada em aventuras de coleta de itens, semelhante a jogos clássicos; Personagens e mapas baseados na cultura amazônica e em locais reais, como Coari no Amazonas.

Figura 1: Mapa de Koari (Cidade criada baseada em Coari no Amazonas)



Fonte: os autores.

Para melhor ilustrar, esses elementos foram experimentados na prática. Para tanto, um dos autores desse trabalho explicou sobre um mundo com várias histórias e cenários diferentes e como cada temporada interfere na outra. Outro autor, explicou sobre um mundo fantasioso com temática elemental, com várias inspirações de animes e séries com o muito drama e ação. Além de outro que inspirado em narrativas clássicas de RPGs, conta uma história parecida com a da saga de "Mario Galaxy". Na qual, nossos heróis se aventuram pelo mundo indo atrás de pedaços de uma estrela, para deter um vilão. Outra autora interpreta os personagens não jogáveis (NPCs) enquanto o orientador desse relato de experiência supervisionava todo o processo.

Em seguida, foi organizada uma sessão prática de RPG, na qual os instrutores atuaram como mestres do jogo e guiaram a narrativa. Voluntários entre os participantes foram convidados a jogar, permitindo que experimentassem diretamente o funcionamento de uma partida de RPG. Durante a sessão, os conceitos teóricos discutidos anteriormente foram aplicados, proporcionando uma aprendizagem prática e interativa.

Por fim, após a sessão prática, houve uma discussão para refletir sobre a experiência e os aprendizados obtidos. Os instrutores responderam perguntas dos participantes, esclarecendo dúvidas e oferecendo orientações adicionais sobre como iniciar suas próprias sessões de RPG. A oficina foi encerrada com um resumo dos pontos principais abordados e um convite aos participantes para que explorassem mais sobre o RPG. Como forma de ilustração, segue o quadro síntese:

Quadro 1: Síntese da Oficina de RPG de Mesa

Aspecto	Descrição
Materiais Utilizados	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conjunto de dados;</li> <li>- Bloco de notas (físico e digital);</li> <li>- Mapa elaborado pelos autores;</li> <li>- Miniaturas para personagens;</li> <li>- Sala com mesa ampla e 20 cadeiras.</li> </ul>
Espaço Físico	Ambiente tranquilo, silencioso e confortável, propício à concentração e interação dos participantes.
Etapas da Metodologia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apresentação Teórica: Conceitos, regras, origens e benefícios do RPG</li> <li>2. Sessão Prática: Aplicação dos conceitos</li> <li>3. Discussão: Reflexão e partilha</li> </ol>
Conceitos Trabalhados	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sessão: partida de RPG;</li> <li>- Temporada: sequência de sessões com uma narrativa comum - Mestre de mesa: narra e conduz o jogo;</li> <li>- Dados: tem objetivo de gerar aleatoriedade;</li> <li>- Personagens: jogadores que interpretam papéis;</li> <li>- Fichas: guardam dados dos personagens;</li> <li>- NPCs: personagens não jogáveis, interpretados pelo mestre;</li> <li>- Role-Play (Interlúdio): Momento da sessão em que os personagens (jogadores) interagem entre si, desenvolvem suas relações e exploram mais profundamente o mundo ao seu redor;</li> <li>- Combate: Momento da sessão em que os personagens enfrentam batalhas, seja entre si ou contra inimigos em comum, como NPCs (personagens não jogáveis) controlados pelo Mestre;</li> <li>- Sistemas: Conjunto de regras que define como o RPG será jogado. Existem diversos sistemas, cada um com seus próprios temas, mecânicas e particularidades.</li> </ul>
Mundo Narrado	A cidade imaginária de Koari em um mundo fantasioso que existem todos os seres mágicos do nosso folclore.
Papéis dos Instrutores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mestres de mesa: conduzem a narrativa;</li> <li>- Autores: criam e narram os mundos;</li> <li>- NPCs: interpretados por uma das autoras;</li> <li>- Orientador: supervisiona toda a oficina.</li> </ul>
Encerramento	Discussão aberta, perguntas, esclarecimentos e incentivo para os participantes iniciarem suas próprias campanhas.

Fonte: Elaborado pelos autores.

O Quadro 1 apresenta uma visão geral e didática da estrutura da oficina “RPG de Mesa: Lazer como Cultura”, servindo como guia introdutório para quem deseja compreender



os elementos fundamentais do Role-Playing Game. Ele está organizado em tópicos que abrangem desde os materiais utilizados, como dados, fichas e mapas, até a dinâmica do espaço físico, ressaltando a importância de um ambiente confortável e propício à imersão.

A metodologia da oficina foi dividida em três etapas: apresentação teórica, sessão prática e discussão, permitindo aos participantes uma experiência gradual, da compreensão conceitual à vivência do jogo. Conceitos-chave do RPG foram trabalhados de maneira acessível, como o papel do mestre de mesa, a função dos dados, o sistema de regras, o desenvolvimento dos personagens e a alternância entre momentos de combate e interpretação (role-play).

O mundo narrado foi ambientado em Koari, uma cidade fictícia inspirada no folclore mágico brasileiro, contribuindo para a valorização da cultura local e para o estímulo à imaginação. Os papéis desempenhados pelos instrutores foram cuidadosamente definidos, com destaque para o mestre de mesa como condutor da narrativa e para o orientador da oficina como figura supervisora. O encerramento reforçou o caráter formativo da experiência, promovendo a autonomia dos participantes para que possam criar suas próprias campanhas no futuro.

Esse quadro, portanto, funciona como um mapa introdutório e explicativo para leitores e educadores que desejam aplicar o RPG de mesa como prática educativa, cultural e de lazer em contextos escolares.

## DISCUSSÃO

Os jogos se configuram como ferramentas eficazes para a interação e o ensino, adequando-se ao comportamento do estudante contemporâneo (Pool; Leite; Gregório, 2024). Esta afirmativa ganha relevância quando interagimos com pessoas de outras gerações na oficina, na oportunidade em que o Mestre de Jogo (MJ), responsável por orientar a narrativa, observa de perto a participação dos jogadores. A este contexto, foi acrescentado um mapa da experiência, que não apenas ilustrou, mas também desafiou os jogadores ao utilizar a cidade de Coari (Figura 1), localizada no Amazonas, como referência.

Ao acrescentar elementos do RPG, o mapa foi moldado para ser coerente com a “estória” do jogo, promovendo uma imersão significativa. A inclusão de personagens inspirados em referências locais, como o boto cor-de-rosa, enriqueceu a dinâmica e cativou os participantes, tornando a interpretação mais divertida e prazerosa. Essas ações compõem experiências educacionais que transcendem os limites do ambiente escolar e devem ser reconhecidas como fundamentais para a transformação da educação contemporânea (Oliveira, Conceição e Silva, 2021).

Outro aspecto relevante da oficina foi a presença de um roteirista, responsável pela criação do roteiro-base utilizado durante a gameplay. De acordo com Carvalho, Silva e Sousa (2021), a criação de personagens pode ser inspirada por momentos históricos, tanto do Brasil quanto do mundo, aos quais se acrescentam elementos de fantasia, como criaturas mitológicas, lendas e seres folclóricos. Nesse contexto, a criação de um universo fictício que abarcava uma cidade e personagens fictícios, além de criaturas folclóricas do imaginário amazônico, tornou-se essencial. Durante a sessão, observamos os jogadores se aventurando nesse mundo, explorando os diversos locais e enfrentando criaturas enquanto descobriam suas peculiaridades e travavam intensas batalhas.

É pertinente destacar que a oficina contou com um auxiliar, incumbido de apoiar os jogadores e esclarecer as regras do jogo. Este auxiliar teve a oportunidade de participar

ativamente do processo de aprendizagem dos jogadores, incentivando a criatividade e o envolvimento com o universo do jogo e seus personagens. Além disso, como muitos participantes nunca haviam jogado RPG, o apoio para o preenchimento das fichas e a explicação de aspectos técnicos, como os cálculos dos dados, foram fundamentais para garantir a imersão dos jogadores. Tais ações são importantes para fomentar o interesse e a participação ativa dos alunos em atividades de lazer educativas, reforçando a importância do jogo como ferramenta pedagógica (Oliveira, Conceição e Silva, 2021). A lição que aprendemos ao longo do processo foi que, ao ouvirmos atentamente as opiniões dos participantes, conseguimos garantir que todos se divertissem e se beneficiassem desse momento de lazer.

A partir desse processo, emergiram quatro categorias teóricas, cujas discussões se baseiam na literatura atual: metodologia de jogo e dinâmicas de aprendizagem no RPG, interações e cooperação entre personagens no RPG, desenvolvimento cognitivo através de desafios e combates no RPG, e competências sociais e emocionais no role-play.

No que tange à metodologia de jogo e dinâmicas de aprendizagem no RPG, é imprescindível, sobretudo no contexto da educação pública, adotar estratégias didático-metodológicas que dialoguem com os desafios contemporâneos da sala de aula. Nesse contexto, o RPG se destaca como uma ferramenta pedagógica poderosa para a construção de metodologias ativas, promovendo a participação crítica dos estudantes. Como ressaltam Cardoso e Lima (2025), a mediação docente em práticas baseadas em jogos narrativos favorece aprendizagens significativas, ao articular ludicidade e construção coletiva do conhecimento.

A dimensão das interações e cooperação entre personagens no RPG representa outro eixo essencial de sua eficácia pedagógica. Ao envolver os participantes em experiências narrativas colaborativas, o RPG fomenta a coautoria de enredos e decisões compartilhadas, o que potencializa a aprendizagem por meio da vivência e da interdependência entre os sujeitos. De acordo com Rosa e Goi (2024), essas interações ampliam a capacidade dos estudantes de compreenderem papéis sociais, resolverem conflitos e desenvolverem empatia que são competências fundamentais para o convívio escolar e social.

No que concerne ao desenvolvimento cognitivo através de desafios e combates no RPG, Marques (2021) apontam que o jogo se configura como uma ferramenta social relevante, impactando positivamente as relações interpessoais, estimulando o raciocínio estratégico e incentivando a busca por novos saberes. Durante sua pesquisa, os autores observaram o crescente interesse da área da Psicologia pelo impacto do RPG, sublinhando que os jogos de interpretação de papéis possuem grande relevância, tanto no aspecto cognitivo quanto relacional, terapêutico e artístico. Entre os temas emergentes dos relatos, destacam-se a dinâmica entre personagem e jogador e o contraste entre gerações. Contudo, os autores enfatizam a escassez de pesquisas acadêmicas sobre o RPG no Brasil, o que reforça a necessidade de um aprofundamento teórico e empírico neste campo.

Por fim, no tocante às competências sociais e emocionais no role-play, Sória e Macuch (2024) argumentam que as habilidades comunicacionais e relacionais estão intrinsecamente conectadas à performance de papéis sociais e profissionais. O uso do role-play em contextos educacionais revela-se eficaz no desenvolvimento dessas competências, desde que aplicado com uma intenção pedagógica clara. No entanto, os autores destacam a necessidade de estudos adicionais que aprofundem os modos de aplicação dessa técnica em diferentes contextos escolares, dada sua flexibilidade e grande potencial formativo.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência na oficina de RPG de mesa permitiu aos participantes identificar pontos de melhoria por meio da colaboração e do incentivo entre pares. Ao longo das sessões, foram necessárias adaptações prévias, evidenciando a natureza dinâmica da prática. Um exemplo significativo foi a resolução dos desafios por meio do diálogo, recurso adotado pelos jogadores que demandou flexibilidade por parte dos mestres para manter a fluidez da narrativa e a participação ativa de todos os envolvidos. Tais ajustes foram fundamentais para a criação de um ambiente de trocas culturais e para a valorização da escuta, da negociação e da construção coletiva.

A oficina demonstrou o potencial do RPG de mesa como prática cultural acessível, capaz de enriquecer o tempo livre dos estudantes do IFAM – Campus Manaus Centro e de contribuir para sua formação integral. A atividade promoveu vivências colaborativas que estimularam habilidades como criatividade, pensamento crítico, empatia, comunicação e resolução de conflitos. A elaboração dos roteiros, a mediação dos desafios e a interação com os jogadores favoreceram o desenvolvimento de competências em escrita, improvisação e uso de tecnologias, evidenciando o caráter educativo do RPG para além do entretenimento. Além disso, emergiram reflexões sobre inclusão e equidade de gênero, a partir do desequilíbrio observado na participação entre meninas e meninos.

Entendemos que a pesquisa está limitada ao contexto específico do IFAM – CMC, com uma amostra de participantes que pode não ser representativa de outros contextos escolares. Além disso, a experiência foi de curta duração, o que pode limitar a generalização dos resultados a longo prazo. Entretanto, não é nosso desejo oferecer respostas definitivas sobre esta questão. Isso serve, inclusive, como recomendação para que outras pesquisas sejam realizadas nessa temática tão atual e necessária.

A culminância da experiência foi a escrita coletiva de um capítulo de livro, que consolidou o reconhecimento acadêmico dos envolvidos como jovens pesquisadores. A coautoria de uma produção científica no ensino médio foi percebida como um marco pessoal e formativo, ao valorizar saberes culturalmente relevantes frequentemente marginalizados no contexto escolar. A publicação deu visibilidade às práticas desenvolvidas e reafirmou o potencial do RPG como recurso metodológico para o ensino, contribuindo com uma concepção ampliada de educação que integra ludicidade, autoria e formação cidadã.

## REFERÊNCIAS

- CARDOSO, B. C. S.; LIMA, K. M. R. O uso do RPG como proposta didático-pedagógica para trabalhar o atraso da linguagem infantil. **Cadernos de Linguística**, v. 3, pág. e741-e741, 2025.
- CARVALHO, A. S.; DA SILVA, G. P.; SOUSA, R. S. C. Uma jornada exploratória: o comportamento informacional de mestres de role-playing game. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, 2021, 24.2: 22-60.
- MARQUES, J. C. C. **Os impactos da prática do RPG na esfera psicossocial**. 2021, 28f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) UNISALES Centro Universitário Salesiano de Vitória, Vitória, 2021. <https://unisales.br/wp-content/uploads/2023/06/OS-IMPACTOS-DA-PRATICA-DO-RPG-NA-ESFERA-PSICOSSOCIAL.pdf>
- OLIVEIRA, P. L. D.; CONCEIÇÃO, B. L.; SILVA, R. M. A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA AMPLIAÇÃO DA EDUCAÇÃO INTEGRAL. **Multidebates**, 2021, 5.1: 41-56.
- POOL, M. A. P.; LEITE, C. C.; GREGÓRIO, J. R. Taxonomia de bloom, sala de aula invertida, dinâmicas de jogos de RPG: contribuições para criação de desafios educacionais criativos. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, 2024, 16.1:2402-2415.

ROSA, A. P. M.; GOI, M. E. J. Teoria socioconstrutivista de Lev Vygotsky: aprendizagem por meio das relações e interações sociais. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 24, nº 10, 26 de março de 2024. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/24/10/teoria-socioconstrutivista-de-lev-vygotsky-aprendizagem-por-meio-das-relacoes-e-interacoes-sociais>.



SILVA, C. L. da; RIGONI, A. C. C.; SILVA, L. F. da. O LAZER COMO FENÔMENO CULTURAL E SUAS RELAÇÕES COM ALGUNS MARCADORES SOCIAIS. **Corpoconsciência**, [S. l.], v. 25, n. 1, p. 90–104, 2021.

SÓRIA, R. G. L.; MACUCH, R. S. Aplicações da técnica do role-play proposta pelo método psicodramático. **Revista Brasileira de Psicodrama**, v. 32, p. e1024, 2024.



# 8

## COPA DE VOLEIBOL MARK CLARK DE VÔLEI EDUCACIONAL

Francisco Irapuan Ribeiro   
Sebastião Barbosa de Oliveira Filho   
Deusilane da Costa Anaquiri 



## INTRODUÇÃO

O esporte educacional pode ser desenvolvido tanto no ambiente escolar quanto fora dele, pautado por princípios como inclusão, participação, cooperação, coeducação e corresponsabilidade. Já o esporte escolar abre possibilidades para a identificação e o desenvolvimento de talentos esportivos, mas deve ir além da competição, promovendo também a formação cidadã. Ambos se fundamentam no espírito esportivo, entendido como algo mais abrangente do que o simples “fair play”, pois envolve a determinação para enfrentar desafios e outras qualidades morais relevantes (Tubino, 2010). O grande desafio, portanto, é construir um conceito de esporte educacional que sirva como referencial crítico e transformador das práticas esportivas em todos os contextos onde são desenvolvidas (Nogueira, 2014).

O voleibol é um dos três esportes mais populares no Brasil e se destaca pela alternância constante entre ataque e defesa. Sua dinâmica veloz exige que os jogadores realizem, em frações de segundo, um processo mental ágil: observar o jogo, analisar informações (como espaços livres e posições dos jogadores), tomar decisões estratégicas e executar movimentos eficazes (Borges; Diniz, 2017).

Considerando essa complexidade presente no jogo, o voleibol, que é um dos conteúdos previstos entre as unidades temáticas para o ensino médio na disciplina de Educação Física, conforme a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018), requer uma abordagem pedagógica que leve em conta diversos fatores, como os espaços disponíveis para as aulas, o perfil sociocultural dos estudantes, os recursos didático-metodológicos acessíveis e a adoção de estratégias inovadoras e inclusivas que promovam o envolvimento dos alunos.

No contexto do Instituto Federal do Amazonas (IFAM), a prática do voleibol escolar é fortemente influenciada pela preparação para competições esportivas, em especial os Jogos dos Institutos Federais (JIFs), realizados anualmente. Essa tradição contribui para o fortalecimento de uma cultura esportiva marcada pela valorização da competitividade, o que, por sua vez, potencializa o desenvolvimento de habilidades como o trabalho em equipe, o respeito às regras, a disciplina e o intercâmbio cultural tanto entre estudantes de diferentes turmas quanto entre unidades do IFAM e outros institutos federais de diversas regiões do país.

Especificamente no segundo ano do ensino médio, o conteúdo de voleibol é trabalhado sob a perspectiva do desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer (Brasil, 1988). Essa abordagem não apenas visa à aprendizagem técnica e tática do esporte, como também favorece a descoberta de talentos, incentiva a vivência esportiva como forma de lazer e contribui para a manutenção de um estilo de vida ativo após a conclusão da educação básica.

Foi nesse contexto que surgiu a proposta da Copa Mark Clark de Voleibol Educacional, idealizada como uma ação pedagógica com duplo propósito: promover a prática do esporte educacional e homenagear o professor Mark Clark, que atuou por muitos anos no IFAM – Campus Manaus Centro (IFAM-CMC) e se destacou como referência no ensino do voleibol na instituição.

Assim, este capítulo tem como objetivo apresentar a proposta metodológica da Copa



Mark Clark de Voleibol Educacional, realizada em 2024 no IFAM-CMC, destacando seus fundamentos pedagógicos, sua organização e os impactos na formação dos estudantes.

Este capítulo está fundamentado em uma abordagem qualitativa, orientada pelos pressupostos da pesquisa etnográfica (Magnani, 2009), com ênfase na descrição densa das experiências pedagógicas no ensino do voleibol no Instituto Federal do Amazonas – Campus Manaus Centro (IFAM-CMC), desenvolvido ao longo do ano letivo de 2024, junto às turmas do 2º ano do ensino médio integrado.

A proposta metodológica buscou compreender como se configura o ensino do voleibol a partir da lógica do esporte educacional, respeitando a diversidade dos sujeitos, os recursos disponíveis e os tempos pedagógicos, distribuídos em duas etapas letivas, cada uma com duração aproximada de três meses.

Durante a primeira etapa, foram desenvolvidas aulas teórico-práticas voltadas para o ensino dos fundamentos básicos e das regras do voleibol, com ênfase nas práticas corporais, no trabalho em grupo e na criação de vínculos afetivos e sociais. Já na segunda etapa, o processo pedagógico foi aprofundado com foco nos aspectos táticos e técnicos do jogo, sem perder de vista os princípios da participação democrática, da inclusão e da formação integral do estudante.

Também foram definidas funções pedagógicas rotativas para garantir a participação de todos os alunos, inclusive daqueles que não estivessem em quadra. Essas funções incluíram árbitros auxiliares, anotadores de súmula com supervisão de um árbitro principal e também com alunos responsáveis pela torcida.

Duas partidas-teste foram organizadas entre as turmas com o objetivo de validar e ajustar a metodologia adotada. Cada partida teve dois tempos de 10 minutos, e a avaliação foi realizada com base nas observações etnográficas e na análise das súmulas registradas pelos estudantes.

## RESULTADOS

Ao final da primeira etapa, duas atividades integradoras foram realizadas com o objetivo de promover a valorização do esporte como prática educativa, comunitária e cultural:

1. Festival de Manchetes – Realizado em formato de “rodinhas de vôlei”, nas quais os grupos de alunos deveriam manter a bola em jogo pelo maior tempo possível por meio do toque de manchete. A atividade buscou desenvolver a cooperação, a coordenação motora e o protagonismo dos alunos na condução da prática;

2. Jogo dos Parentes – Ação pedagógica inovadora que envolveu familiares dos estudantes em jogos amistosos, realizados tanto entre os próprios parentes quanto em partidas com os alunos. Esta vivência teve como objetivo fortalecer os vínculos entre escola e comunidade, valorizando a convivência intergeracional, o prazer do movimento e o esporte como instrumento de lazer e integração social.

Na segunda etapa, o foco recaiu sobre o aprimoramento técnico-tático dos estudantes, por meio de 20 aulas sistematizadas que buscaram conciliar o desenvolvimento técnico com os princípios do esporte educacional. Os alunos tiveram a oportunidade de experimentar diferentes papéis no processo, como jogadores, árbitros, organizadores e animadores de torcida, promovendo um ambiente de corresponsabilidade e inclusão.

A realização da Copa de Voleibol Educacional Mark Clark representou o ponto culminante da experiência. A homenagem ao professor com esse mesmo nome, referência his-

tórica no ensino do voleibol na instituição, agregou um forte valor simbólico ao evento. A competição, construída de forma dialógica com os estudantes, traduziu-se em um espaço de expressão coletiva, formação cidadã e ressignificação do esporte na escola.

Entre os principais achados da referida Copa, a percepção mais clara foi da mudança no comportamento em relação ao uso de palavrões. Durante as partidas-teste, o uso de palavrões (Regra 1) era uma infração comum. No entanto, nos jogos realizados na copa, nenhum palavrão foi registrado. Isso demonstra uma clara compreensão e adesão à regra, o que é um sinal positivo para a proposta de esporte educacional. Esse progresso é encorajador e reforça a eficácia da abordagem pedagógica adotada.

No entanto, outro ponto importante observado durante os primeiros jogos foi a questão da formação das equipes. Alguns times perderam pontos por não atenderem a um dos requisitos essenciais (Regra 3), que exige a inclusão de dois jogadores com habilidades menos desenvolvidas no vôlei. Esse aspecto precisa ser ajustado para garantir o cumprimento total das regras e a equidade na competição.

No primeiro dia da Copa Mark Clark, observou-se que, embora alguns alunos participassem ativamente como parte da torcida, muitos se dispersavam após suas partidas, contrariando os combinados iniciais. Isso evidenciou a necessidade de reforçar o compromisso com a participação contínua durante todo o evento.





1. Uso de palavrões resultava na perda de um ponto;
2. Inclusão obrigatória de, no mínimo, duas meninas por equipe;
3. Inclusão de dois jogadores com menor habilidade técnica;
4. Jogadas com quatro toques (envolvendo quatro jogadores diferentes) dentro de 20 segundos recebiam pontuação dobrada;
5. Posse de bola superior a 20 segundos resultava em perda de ponto;
6. Chutes eram permitidos apenas para recuperação da bola fora da quadra; em situação normal de jogo, acarretavam perda de ponto.

Sobre os resultados dos jogos:

Quadro 1: Resultado da Copa Mark Clarck de Vôlei Educacional

Classificação	Equipe	Pontos	Faltas Cometidas	Pontuação Final
1º	(Turma 1) Equipe 1	22	–	22
2º	(Turma 3) Equipe 1	20	Regra 3ª – 1 ponto	19
3º	(Turma 2) Equipe 1	18	–	18
4º	(Turma 3) Equipe 2	17	–	17
5º	(Turma 3) Equipe 3	17	Regra 3ª – 1 ponto	16
5º	(Turma 4) Equipe 1	16	–	16
6º	(Turma 2) Equipe 2	15	–	15
6º	(Turma 4) Equipe 3	16	Regra 5ª – 1 ponto	15
7º	(Turma 1) Equipe 2	14	–	14
8º	(Turma 1) Equipe 3	14	Regra 3ª – 1 ponto	13
8º	(Turma 1) Equipe 4	14	Regra 3ª – 1 ponto	13
8º	(Turma 3) Equipe 3	15	Regras 3ª e 5ª – 2 pontos	13
9º	(Turma 4) Equipe 3	16	Regra 3ª (5 vezes) – 5 pontos	11
9º	(Turma 4) Equipe 4	11	–	11

Fonte: Dados da pesquisa.

O quadro de resultados apresenta, por um lado, a classificação geral das equipes com base nos pontos obtidos durante os jogos, independentemente das regras específicas do voleibol educacional. Por outro lado, exibe uma pontuação final que reflete diretamente o cumprimento, ou descumprimento das regras previamente combinadas com os alunos.

Observa-se, por exemplo, que a equipe 1 da turma 1 manteve sua pontuação total por não ter cometido nenhuma infração, enquanto a equipe 1 da turma 3 teve sua pontuação reduzida em um ponto devido ao descumprimento de uma das regras acordadas. Situações semelhantes podem ser observadas com as demais equipes, conforme demonstrado no quadro. Esse aspecto revela um ponto importante: embora as regras formais do jogo de voleibol tenham sido seguidas, muitos participantes ainda enfrentam desafios no cumprimento das normas relacionadas ao convívio coletivo e aos valores promovidos pelo voleibol educacional.

Importa destacar que este não é um julgamento de valor sobre os comportamentos observados, mas sim uma análise de um cenário que demanda novas intervenções peda-

gógicas, a fim de aprimorar tanto as práticas quanto os valores formativos do esporte. Para aprofundar essa análise, apresenta-se a seguir uma nova classificação: a das chamadas “equipes educadas”.

A experiência, ocorreu no dia 26 de agosto de 2024, foram realizados quatro jogos entre oito times de quatro turmas de 2º ano do ensino médio qua aqui, como forma de anonimização dos dados pessoas dos alunos, trataremos como turma 1, 2, 3 e 4.

Quadro 2: Equipes educadas

Turma	Equipe	Pontuação
Turma 2	Equipe 1	22
Turma 2	Equipe 1	18
Turma 3	Equipe 2	17
Turma 4	Equipe 1	16
Turma 2	Equipe 2	15
Turma 1	Equipe 2	14
Turma 4	Equipe 4	11

Fonte: Dados da pesquisa.

Independentemente do desempenho técnico nas regras do voleibol tradicional, a classificação das chamadas “equipes educadas” foi definida a partir da soma ou subtração dos pontos obtidos nos jogos, considerando tanto os critérios técnicos quanto o cumprimento das regras do voleibol educacional estabelecidas nesta proposta.

O dado mais significativo nesse cenário é que a equipe considerada mais educada, ou seja, aquela que melhor atendeu aos critérios de convivência, respeito e participação também foi a que obteve a maior pontuação geral, ocupando o primeiro lugar na classificação final. Isso indica uma importante correlação entre desempenho técnico e comportamento alinhado aos princípios do esporte educacional.

Por outro lado, as equipes posicionadas nas últimas colocações, a partir do oitavo lugar, foram justamente aquelas que mais infringiram as regras do voleibol educacional. Um caso emblemático foi o da equipe que terminou em último lugar: se tivesse cumprido tais regras, teria alcançado a quinta colocação. Esse resultado evidencia que a dificuldade em respeitar os acordos coletivos impactou diretamente sua pontuação final, reforçando o papel formativo das normas de convivência no contexto da prática esportiva escolar.

## CONCLUSÕES

Sobre o festival e manchetes e o Jogo dos Parentes, foram atividades que constituíram espaços privilegiados de observação participante, permitindo o registro de interações significativas, condutas corporais e manifestações espontâneas dos sujeitos, o que contribuiu para uma compreensão mais ampla do voleibol enquanto prática cultural no contexto escolar.

Diante disso, foi perceptível a necessidade de aprimorar a regra que exige a participação de todos, mesmo quando não estão jogando. Assim como reforçar a importância de estar presente e apoiar os colegas durante toda a competição, não apenas enquanto se está em campo. Além disso, promover um maior envolvimento de todos, independentemente de sua função, ajuda a valorizar a contribuição de cada membro da equipe e fortalecer o espírito de colaboração e respeito mútuo.

Por outro lado, o envolvimento dos alunos durante os jogos tem sido bastante positivo. Aqueles com menos habilidades tiveram a oportunidade de participar, conforme estipulado pelas regras. Essa inclusão permitiu que se sentissem valorizados e, em vários momentos, expressassem alegria e entusiasmo por sua participação. Mesmo que inicialmente duvidassem de sua capacidade de contribuir, puderam celebrar suas conquistas e desfrutar da experiência, o que é um indicativo de sucesso na proposta de promover a participação de todos.

De maneira geral, conclui-se que os alunos demonstraram uma postura voltada para a cidadania, com comportamentos respeitosos. As lições aprendidas durante a Copa de Vôlei Educacional indicam um avanço significativo no processo de amadurecimento desses alunos, promovendo um desenvolvimento mais ético e responsável. Esse aprendizado contribui para a formação de cidadãos mais conscientes e comprometidos com a vida em sociedade.

## REFERÊNCIAS

BORGES, R. M.; DINIZ, I. K. S. Voleibol. In: GONZÁLEZ, Fernando J.; DARIDO, Suraya. C.; OLIVEIRA, Amauri A. B. (Org.). **Esportes de marca e com rede divisória ou muro/parede de rebote**: badminton, peteca, tênis de campo, tênis de mesa, voleibol, atletismo. 2ed. Maringá: Eduem, 2017, v. 2, p. 373-458.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: [https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal.pdf](https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf).

BRASIL. Lei no 9.615, de 24 de março de 1998. **Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências**. Brasília, 1998. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19615consol.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm) Acesso em: 01, mai, 2025.

MAGNANI, J. G. C. Etnografia como prática e experiência. **Horizontes antropológicos**, v. 15, p. 129-156, 2009.

NOGUEIRA, Q. W. C. Esporte educacional: entre rendimento e participação. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 13, n. 1, 2014.

TUBINO, M. J. G. **Estudos brasileiros sobre o esporte**: ênfase no esporte-educação. 2010.



# 9

## A CONSTRUÇÃO DE PRODUTOS EM UM PROJETO DE ABP NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Eder Marcio Araujo Sobrinho 



## INTRODUÇÃO

A educação é uma área do conhecimento que, nos últimos anos no Brasil, tem passado por muitas mudanças e discussões, algumas delas relacionadas a utilização das metodologias ativas como estratégia de ensino. Nesse contexto, muitos professores estão repensando as suas práticas e introduzindo as metodologias ativas em suas aulas, contribuindo para uma nova perspectiva de ensino que tem o aluno como protagonista, provocando reflexões e tornando-o autônomo no processo de aprendizagem. Nessa perspectiva, de acordo com o Coletivo de Autores (2002), é necessário discutir problemas sociais nas aulas de Educação Física, possibilitando ao aluno entender sua realidade a partir da classe trabalhadora buscando a leitura da sociedade para mudanças sociais. Dessa forma, ao longo de seu processo histórico, a Educação Física escolar passou a discutir novas formas de ensinar, priorizando o aluno como ator principal no processo ensino e aprendizagem, rompendo com o ensino meramente tecnicista (Darido, 2012).

Desde a década de 80, quando surgiram as abordagens pedagógicas que buscaram romper com o modelo esportivista/tecnicista, onde o esporte tinha o protagonismo dentro da escola, a Educação Física escolar busca introduzir metodologias que contribuam para formação crítica e reflexiva dos estudantes (Bracht, 2010). Nesse contexto, não é mais concebível que as aulas de Educação Física sejam pautadas no movimento pelo movimento, sem buscar a reflexão e a criatividade do aluno. Dessa forma, cabe ao professor buscar novas estratégias metodológicas que favoreçam uma prática pedagógica capaz de romper com o modelo tecnicista, ainda muito presente nas aulas desse componente curricular (Araujo Sobrinho, 2020). Assim, as metodologias ativas podem ser uma excelente ferramenta para que os professores de Educação Física se adequem as novas formas de ensinar, utilizando estratégias que contribuam com o desenvolvimento integral do aluno, tornando-o centro do seu processo formativo e através delas ele passe a ser mais autônomo e ativo (Durães, 2021; Quixabeira *et al.*, 2021).

Dentre as muitas possibilidades, a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) é uma metodologia que possibilita aos alunos discutirem problemáticas que os envolvem, buscando resolvê-las através de um projeto desenvolvido por eles com a orientação e mediação do professor. Segundo Bender (2014), a ABP surge como uma das formas mais eficientes de envolver os alunos na aprendizagem. Para compreender a ABP é importante conhecer alguns termos que fundamentam a metodologia, como os citados a seguir: âncora; produtos/artefatos; *brainstorming*; questão motriz; aprendizagem expedicionária, etc. Primeiramente, a âncora vem como algo que chama a atenção do aluno, pois a partir dela o projeto será desenvolvido. A âncora está interligada com a questão motriz, que será o problema a ser solucionado por meio da produção de um produto/artefato, lembrando que esse problema deve priorizar a realidade do aluno, o que caracteriza o desempenho autêntico. Bender (2014) destaca que em projetos de ABP o aluno tem vez e voz, pois é ele quem vai pesquisar, investigar, analisar e produzir um produto/artefato que resolva aquele problema. Para essa investigação pode ser usado várias ferramentas de pesquisa, que irão gerar o *brainstorming* ou tempestade de ideias, possibilitando o que o autor chama de aprendizagem expedicionária.



Quadro 1: Etapas em um projeto de ensino na ABP

Fases	Atividades
Introdução e planejamento em equipe do projeto de ABP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Examinar a âncora e a reflexão sobre a questão motriz.</li> <li>• Fazer um brainstorming com a turma toda sobre questões de pesquisa específicas.</li> <li>• Distribuir as tarefas aos grupos para a experiência de ABP.</li> <li>• Fazer a divisão do trabalho sobre as questões de pesquisa (todos têm um papel).</li> <li>• Atribuir artefatos e produtos necessários.</li> </ul>
Fase de pesquisa inicial: coleta de informações	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Examinar/identificar fontes de pesquisa para desenvolvimento do produto/artefato (p. ex., YouTube, jornais, livros, centro de mídias, biblioteca, etc.).</li> <li>• Minilições sobre tópicos específicos podem ser oferecidas.</li> </ul>
Criação, desenvolvimento, avaliação inicial da apresentação e de produtos/artefatos prototípicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organização dos dados da pesquisa inicial.</li> <li>• Desenvolvimento inicial do produto/artefato.</li> <li>• Desenvolver apresentações e produtos/artefatos prototípicos (iniciais).</li> <li>• Avaliação em grupo dos protótipos.</li> </ul>
Segunda fase da pesquisa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procurar informações adicionais para desenvolver prototípicos de forma mais completa.</li> <li>• Revisão dos protótipos com as novas informações.</li> </ul>
Desenvolvimento da apresentação final	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisões e acréscimos ao produto/artefato.</li> <li>• Um pouco de escrita, de fala, de videoteipe, de edição, de arte, para produção da apresentação do artefato.</li> </ul>
Publicação do produto ou dos produtos/artefatos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avaliação final da turma inteira (talvez avaliação de colegas).</li> <li>• Publicação dos produtos/artefatos.</li> </ul>

Fonte: Bender (2014).

Essas são as etapas de um projeto de ABP, ou seja, o caminho que pode ser seguido para aplicar a metodologia. O autor divide as etapas em seis fases em que, em cada uma, o aluno irá executar tarefas com o objetivo de criar os produtos/artefatos respondendo à questão motriz para a apresentação final. Mediante o exposto, o objetivo deste capítulo foi analisar a produção de produtos/artefatos em um projeto de ABP nas aulas de Educação Física de um Curso técnico Integrado do Instituto Federal do Amazonas – *Campus Manaus Centro* (IFAM/CMC).

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O trabalho é uma Intervenção Pedagógica, de abordagem qualitativa e caráter descritivo, sendo aplicada a metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) nas aulas de Educação Física de uma turma de 1º ano do Curso técnico em Informática do Instituto Federal do Amazonas – *Campus* Manaus Centro (IFAM/CMC), composta por 31 estudantes. Dentre vários métodos da pesquisa de campo, foi escolhido a pesquisa de Intervenção Pedagógica que “são investigações que envolvem o planejamento e a implementação de interferências (mudanças, inovações) – destinadas a produzir avanços, melhorias, nos processos de aprendizagem dos sujeitos que delas participam – e a posterior avaliação dos efeitos dessas interferências. (Damiani *et al.*, 2013, p. 58). As pesquisas de intervenção pedagógica têm como características: o objetivo de produzir mudanças; a tentativa de solucionar problemas; caráter prático; dialogar com o marco teórico e produção de conhecimentos. Neste tipo de pesquisa é o pesquisador que detecta o problema e estabelece como irá resolvê-lo. (Damiani *et al.*, 2013). A Intervenção Pedagógica seguiu as fases da ABP e foi organizada conforme apresentado no Quadro 2.

Quadro 2: Etapas da Intervenção Pedagógica

Etapa	Atividades
Planejamento	Escolha da temática do Projeto; Escolha da âncora e questão motriz; Apresentação da proposta aos estudantes;
Implementação	Desenvolvimento das Fases da ABP (Bender, 2014).
Avaliação	Análise dos produtos; Roda de Conversa.

Fonte: Autor (2024).

Na etapa de Planejamento, ao analisar os conteúdos presentes na ementa da disciplina de Educação Física da turma onde a Intervenção Pedagógica foi desenvolvida, foi selecionado a temática saúde para o projeto. Considerando essa temática, a âncora escolhida foi um vídeo intitulado “Escolhas para Envelhecimento Saudável”. Já a questão motriz do projeto foi: “Que ações podem ser desenvolvidas no IFAM – *Campus* Manaus Centro, de maneira a envolver outras atividades capazes de contribuir para melhoria da saúde e qualidade de vida dos estudantes, para além das práticas esportivas nas aulas de Educação Física?”. Na sequência, foi apresentada a proposta de intervenção aos estudantes da turma, juntamente com a âncora e questão motriz.

Na etapa de implementação, os estudantes seguiram as fases da ABP proposta por Bender (2014). Ao todo, foram utilizadas 18 aulas para implementação de toda Intervenção Pedagógica. Ao final, na etapa de avaliação, analisamos os produtos produzidos pelos estudantes ao longo do projeto de ABP e realizamos uma Roda de Conversa final, buscando compreender a percepção dos estudantes em relação a proposta desenvolvida nas aulas de Educação Física. Optamos pela utilização dessa técnica já que, de acordo com Moura e Lima (2014, p. 101), a Roda de Conversa pode ser definida como “um método de participação coletiva de debate acerca de determinada temática em que é possível dialogar com os sujeitos, que se expressam e escutam seus pares e a si mesmos por meio do exercício reflexivo”. Nesse contexto, entendemos que ela se adequou aos princípios da Intervenção Pedagógica por meio da ABP.

1 <https://www.youtube.com/watch?v=rCxcCYZB5Do>

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a Intervenção Pedagógica, composta por 18 aulas, os estudantes desenvolveram quatro produtos: Um *podcast* sobre a temática saúde e sua importância na Educação Física intitulado “Saúde na Educação Física”, um jogo envolvendo questões relacionadas a alimentação saudável e exercícios físicos intitulado “Quem sou eu?”, um jogo envolvendo exercícios com a utilização de recursos alternativos como extensores, elásticos e inspiração de movimentos calistênicos intitulado “Coordenaband” e uma oficina sobre alongamentos e exercícios de flexibilidade e sua importância para a saúde. Após cada uma das exposições dos produtos criados pelos grupos, ocorreram momentos de reflexão entre os grupos por meio de Rodas de conversa, onde os alunos ressaltaram os conhecimentos construídos ao longo do projeto, bem como a importância dos produtos desenvolvidos. Os estudantes destacaram a importância do desenvolvimento dessa metodologia, especialmente por oportunizar uma nova perspectiva em relação as aulas de Educação Física, até então fortemente atreladas apenas as práticas esportivas. Outro aspecto importante levantado nos momentos de discussão após as apresentações foi o envolvimento de todos os estudantes nos processos criativos ao logo da construção do produto. Esse processo de interação entre os estudantes, refletiu sobre as soluções encontradas por eles na construção dos produtos.

Nesse contexto, ficou evidente a importância da cooperação em todas as fases do processo, assim como indicado por Bender (2014), o que contribuiu para o desenvolvimento durante todas as fases da Intervenção Pedagógica, com a estratégia da ABP. O jogo “Quem sou eu?” teve o objetivo de promover o conhecimento sobre a temática saúde, proporcionando aos estudantes um momento de interação. A dinâmica, elaborada pelos estudantes, funcionou da seguinte forma: divididos em grupos de 4 integrantes, um aluno do grupo era escolhido para ficar vendado e os demais para dar dicas sobre os termos presentes nos cards do jogo. O aluno vendado escolhia um card, que continha termos relacionados a temática saúde, sendo o aluno instigado a indicar qual o termo utilizado por meio de dicas dos demais estudantes de seu grupo, com tempo de 20 segundos para conseguir identificar o termo do card. Ao acertar o termo, o grupo ganhava 1 ponto. Ao final, o grupo com o maior número de pontos era o vencedor da dinâmica. A Oficina sobre Alongamentos e Flexibilidade, teve como objetivo promover a reflexão sobre a necessidade de realização de alongamentos e melhorar a flexibilidade, especialmente em indivíduos sedentários. A dinâmica envolveu um momento em sala de aula, onde o grupo que propôs o produto apresentou aos demais estudantes da turma informações sobre o conteúdo da oficina. Na sequência, os alunos tiveram um momento de vivência em quadra com a realização dos alongamentos, devidamente orientados com o auxílio dos membros do grupo e a supervisão do professor. O jogo “Coordenaband” envolveu exercícios com a utilização de recursos alternativos como extensores, elásticos e inspiração de movimentos calistênicos e movimentos de coordenação.

Em sala de aula, os membros do grupo que desenvolveu o referido jogo, apresentaram os conhecimentos teóricos relacionados a temática do produto, ressaltando a importância da atividade física na manutenção da saúde e qualidade de vida, além de alternativas para realização dessas atividades com a utilização de exercícios calistênicos, que podem ser realizados em espaços alternativos, utilização de materiais alternativos como elásticos, além da vivência prática das propostas apresentadas. Já no produto em formato de *Podcast*, os estudantes optaram pela utilização dos recursos midiáticos para promover a conscientização sobre a importância das práticas corporais para a saúde. Por meio de entrevistas com o professor de Educação Física e com a equipe multidisciplinar da instituição (enfermeiros, médicos, nutricionistas, etc.), os 3 episódios do *podcast* “Saúde na Educação Física”

apresentam uma série de informações e dicas que reforçam o papel da Educação Física no contexto escolar como componente curricular que contribui para o fortalecimento de práticas voltadas para a promoção de saúde. Nesse contexto, entendemos que a proposta envolvendo a ABP contribuiu para romper com a prática meramente esportivista, ainda muito presente no contexto pesquisado. Para Soares (1996), é necessário que a aula de Educação Física seja um lugar de aprender coisas novas e não apenas executar uma única prática corporal, como os esportes – conteúdo hegemônico na escola, onde os alunos que já dominam suas técnicas, vão praticar o esporte, enquanto os outros continuam no mesmo lugar. Corroborando, Betti (1994) ressalta a importância da promoção de práticas onde os estudantes adquiram autonomia em relação à cultura corporal de movimento. Dessa forma, as aulas não poderão abrir mão da dimensão conceitual, dos conhecimentos subjacentes às práticas, embora a ação pedagógica a que se propõe a Educação Física esteja sempre impregnada da corporeidade do sentir e do relacionar-se com ela.

Ao final do projeto, com a realização de um Roda de Conversa, os estudantes relataram suas experiências e refletiram sobre a intervenção pedagógica envolvendo a ABP desenvolvida nas aulas de Educação Física. No quadro 3, apresenta-se alguns trechos de falas de estudantes durante a Roda de conversa.

Quadro 3: Percepção dos estudantes sobre a Intervenção Pedagógica por meio da ABP.

Aluno	Falas durante a Roda de Conversa final
A01 <sup>2</sup>	<i>“Na minha antiga escola as aulas eram sempre futsal e Vôlei. Então, quando o senhor disse que seria diferente, que iríamos fazer um projeto sobre saúde eu pensei que seria muito chato, mas agora eu vejo como isso foi importante, eu entendi que Educação Física não é só jogar bola e que falar sobre saúde é fundamental para o nosso desenvolvimento”</i>
A02	<i>“Um das coisas que eu mais gostei, além de todo o aprendizado sobre coisas que eu nunca tinha estudado em Educação Física, foi a formato do projeto, não era só fazer um trabalho ou um seminário, tinham os roteiros que ajudavam demais a direcionar as nossas pesquisas, os momentos de conversa com o senhor tirando as dúvidas e a oportunidade de conhecer mais os meus colegas de grupo, criamos uma proximidade muito grande que vamos levar para a vida, com certeza”</i>
A03	<i>“Eu acho que todos os professores deveriam fazer esses projetos, é muito mais legal estudar assim, eu e os meninos curtimos demais pensar em como realizar a Oficina e fazer todo mundo entender a importância para a saúde”</i>
A04	<i>“É professor, definitivamente hoje eu sei que Educação Física não é só jogar bola não! espero que nos próximos a gente possa aprender ainda muito mais”</i>
A05	<i>“Até minha mãe começou a cuidar mais da saúde professor, eu chegava em casa e ficava pesquisando mais para o nosso Jogo e acabava falando com ela, principalmente sobre alimentação porque ela colocava muito óleo na comida, só fritura, aí mostrei aquele Guia para ela também”</i>

Fonte: Autor (2024).

Destacamos essas falas por compreender que elas trazem elementos importantes em relação a avaliação da proposta de Intervenção Pedagógica, pois demonstram uma nova percepção sobre a Educação Física no contexto escolar, desvinculando a ideia de ser uma disciplina meramente ligada a prática esportiva. Para Bagnara e Boscatto (2022), é fundamental encontrar alternativas didático-pedagógicas para a Educação Física, buscando ressignificar os seus conteúdos, articulando-os aos demais conhecimentos, con-

<sup>2</sup> A Sigla A01 significa Aluno 1 e é utilizada para identificação dos participantes deste estudo a fim de preservar sua identidade.

tribuindo para o processo de formação crítica e reflexiva dos estudantes. Outra questão importante diz respeito a percepção dos estudantes sobre o conceito de saúde, para além das questões biofisiológicas, o que demonstra a contribuição da proposta para um processo formativo mais significativo e que extrapola a visão muitas vezes reducionista dessa temática nas aulas de Educação Física. Para Cardoso *et al.* (2014), esse também é um papel importante da Educação Física no contexto escolar. Durante nossas observações, percebemos que a proposta contribuiu para a ampliação do acervo cultural dos estudantes, com a reflexão crítica sobre as questões relacionadas aos padrões culturais de rendimento, saúde, beleza e estética amplamente difundidos por aparelhos ideológicos. Nesse contexto, para Boscatto (2017, p. 116) experiências como esta contribuem “com a formação crítica que possibilite a reflexão sobre aspectos conceituais inerentes ao corpo e ao movimento humano, que promovam o exercício da cidadania com atitudes responsáveis em seu cotidiano”.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Intervenção Pedagógica e os produtos descritos evidenciam o potencial transformador da ABP ao promover uma mudança de paradigma na Educação Física escolar, superando práticas tradicionais focadas apenas no esporte. A produção de produtos como jogos, oficinas e *podcast* demonstrou que os estudantes, quando protagonistas, desenvolvem autonomia, habilidades colaborativas e uma visão ampliada sobre saúde e qualidade de vida. Isso reforça o papel da Educação Física como componente essencial na formação integral e crítica dos alunos. A dinâmica da intervenção permitiu que os estudantes se envolvessem em processos criativos e reflexivos, explorando questões relevantes para sua realidade. A conexão entre os conteúdos trabalhados e os desafios contemporâneos mostrou-se eficaz para envolver os alunos e criar experiências significativas. O aprendizado se estendeu além da sala de aula, impactando também as relações sociais e familiares dos estudantes, como relatado por um deles durante a roda de conversa. Por fim, a proposta demonstrou a importância da colaboração entre professor e alunos no processo de ensino-aprendizagem. Ao atuar como mediador, o professor incentivou a autonomia dos estudantes, proporcionando uma prática pedagógica inovadora e alinhada às demandas educacionais contemporâneas. Esses resultados indicam que a ABP pode ser um modelo eficaz para ressignificar o papel da Educação Física no contexto escolar, contribuindo para a formação de cidadãos conscientes e comprometidos socialmente.

## REFERÊNCIAS

- ARAUJO SOBRINHO, E. M. **Educação Física em ação: a utilização de um vlog como recurso didático no ensino médio integrado**. 2020. Dissertação. (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, Campus Manaus Centro, Manaus, 2020.
- BAGNARA, I. C.; BOSCATTO, J. D. **Educação Física no ensino médio integrado: especificidade, currículo e ensino** (uma proposição fundamentada na multidimensionalidade dos conhecimentos). Ijuí. Ed. Unijuí. 2022.
- BENDER, William N. **Aprendizagem Baseada em Projetos: Educação diferenciada para o século XXI**. tradução: Fernando de Siqueira Rodrigues; revisão técnica: Maria das Graças Souza Horn. – Porto Alegre: Penso, 2014.
- BETTI, M. O que a semiótica inspira na Educação Física. **Revista Discorpo**, n. 3, p. 25-45, 1994.
- BOSCATTO, J. D. **Proposta curricular para a educação física no Instituto Federal de Santa Catarina: uma construção colaborativa virtual**. UNESP, Rio Claro, 2017, 164f.
- BRACHT, V. A Educação Física brasileira e a crise da década de 1980: entre a solidez e a liquidez. In: MEDINA, J. P. S. **Educação Física cuida do corpo e... “mente”**: novas contradições e desafios do século XXI. 20. ed.

Campinas: Papirus, 2010. p. 99-116.

CARDOSO, M. A.; PEREIRA, F. M.; AFONSO, M. R.; ROCHA JUNIOR, I. C. Educação Física no ensino médio: desenvolvimento de conceitos e da aptidão física relacionados à saúde. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 28, n. 1, p.147-161, 2014.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física** – Coletivo de Autores. São Paulo: Cortez, 2002.

DAMIANI, M. F. *et al.* Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica. **Cadernos de Educação**, Pelotas, n. 45, p. 57-67, 2013.

DARIDO, S. C. Diferentes concepções sobre o papel da educação física na escola. **Cadernos de Formação: Conteúdos e Didática de Educação Física**, São Paulo, v. 1, p. 34-50, 2012.

DURÃES, Maria de Fátima Brito. **As metodologias ativas como prática educativa nos processos de aprendizagem: um estudo de caso no curso de educação física da faculdade La Salle de Manaus**. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade La Salle, Manaus. 2021.

MOURA, A.; LIMA, M. G. A Reinvenção Da Roda: Roda De Conversa: Um Instrumento Metodológico Possível. **Revista Temas em Educação**, João Pessoa, v.23, n.1, p. 98-106, jan.-jun. 2014.

QUIXABEIRA, Alderise Pereira da Silva. Et al. Metodologias Ativas e o Ensino da Educação Física: uma revisão de literatura. **Revista Observatório**. e-ISSN n° 2447-4266 Palmas, v.7, n.1, p. 1-14, jan.-mar., 2021.

SOARES, C. L. Educação Física escolar: conhecimento e especificidade. **Revista Paulista de Educação Física**, [S. l.], n. supl.2, p. 6-12, 1996.



ISBN: 978-65-6068-155-2

**CR**



9 786560 681552