

SAMIRA CLARA DE SOUSA LOPES

**COMPETIÇÃO ESPORTIVA ESCOLAR: Um relato de experiência na
aplicação da Educação Esportiva no Estágio Supervisionado no
Ensino Fundamental II**

**VITÓRIA
2025**

SAMIRA CLARA DE SOUSA LOPES

**COMPETIÇÃO ESPORTIVA ESCOLAR: Um relato de experiência na
aplicação da Educação Esportiva no Estágio Supervisionado no
Ensino Fundamental II**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física na Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para conclusão do curso.

Orientador: Dr. UBIRAJARA DE OLIVEIRA

**VITÓRIA
2025**

SAMIRA CLARA DE SOUSA LOPES

**COMPETIÇÃO ESPORTIVA ESCOLAR: Um relato de experiência na
aplicação da Educação Esportiva no Estágio Supervisionado no
Ensino Fundamental II**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Educação Física - Licenciatura, do Centro de Educação Física e Desportos (CEFD), como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

Aprovado em 21/08/2025

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Ubirajara de Oliveira

Prof. Igor Magaravite

Prof. Henrique Martins de Souza

Sumário

1. INTRODUÇÃO	4
2. OBJETIVOS	6
2.1 Objetivo Geral	6
2.2 Objetivos específicos	6
3. REVISÃO DA LITERATURA	7
3.1 A função do professor no processo de ensino do esporte.	7
3.2 Pedagogia do Esporte e as competições esportivas.	9
4. METODOLOGIA	12
5. RELATO DE EXPERIÊNCIA: DA TEORIA À PRÁTICA	12
CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
6. REFERÊNCIAS	34

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo relatar as experiências e metodologias aplicadas no desenvolvimento de uma competição escolar interclasse, denominada “Olimpizada”, realizada com alunos do Ensino Fundamental II de uma escola municipal de Vitória/ES. O estudo tem como base o Modelo de Educação Esportiva (Sport Education Model), de Daryl Siedentop, como alternativa às práticas tradicionais de ensino do esporte, visando promover um ambiente de aprendizagem mais autêntico, inclusivo e pedagógico. A competição escolar é abordada não como mera reprodução do esporte de rendimento, mas como um fenômeno social e cultural, capaz de potencializar o desenvolvimento integral dos alunos, contemplando aspectos técnicos, cognitivos, sociais e emocionais. Para isso, foram organizadas atividades que envolvem múltiplas funções (identidade visual, arbitragem, audiovisual, técnicos), diferentes modalidades esportivas e jogos populares, permitindo aos alunos a vivência de papéis diversos, favorecendo o sentimento de pertencimento e cooperação. A metodologia adotada foi a pesquisa-ação, com ênfase na sistematização da experiência vivenciada no estágio supervisionado, promovendo reflexões sobre as práticas pedagógicas e a resignificação das competições escolares como espaço de formação crítica e cidadã. Os resultados apontam que o modelo de Educação Esportiva favoreceu o engajamento e a participação dos alunos, valorizando a diversidade e promovendo uma aprendizagem mais significativa, ao passo que evidenciou a importância da competição como conteúdo educativo dentro do Projeto Político Pedagógico da escola.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Competição Escolar. Modelo de Educação Esportiva. Pedagogia do Esporte.

1. INTRODUÇÃO

A competição escolar sempre foi uma pauta de discussão nas escolas alimentada por contradições e muitas vezes repelindo qualquer possibilidade de diálogo. Ela é elemento fundamental do esporte, que dá sentido à sua existência, é nela que a manifestação do esporte se realiza em sua plenitude. Portanto, qualquer ação orientada para o ensino e aprendizagem do esporte não está desvinculada da necessidade de se aprender a competir (SCAGLIA; MONTAGNER; SOUZA, 2001; SCAGLIA GOMES, 2005). Por isso, deve ser entendida como um fenômeno inerente à existência do esporte, conseqüentemente, a competição precisa ser tratada enquanto conteúdo da Educação Física Escolar (BELOTTO; REVERDITO, 2011).

Hoje o esporte passa por um importante momento de transição; deixa de ser compreendido somente como uma prática esportivizada, caracterizada pela repetição de gestos técnicos e evidenciando certa singularidade, resultando na restrição e no limite de suas possibilidades, para ser compreendido como um fenômeno sócio-cultural, caracterizado pela pluralidade de possibilidades e, também, por sua complexidade (PAES; BALBINO, 2005).

A realização de competições esportivas no espaço escolar é, por tradição, comum em muitas instituições de ensino do estado do Espírito Santo. Predominantemente, essas competições acontecem anualmente e assumem um determinado formato que ganha a terminologia de “jogos interclasse”.

Os jogos interclasse é um evento organizado e promovido no âmbito escolar entre as turmas e séries. Ao serem planejados com intencionalidade pedagógica, os Jogos Interclasse proporcionam um ambiente propício para a aplicação prática dos conteúdos abordados nas aulas de Educação Física. Mais do que simples disputas, esses jogos tem como objetivo principal fomentar a integração entre os alunos, estimular a prática esportiva e desenvolver habilidades essenciais como trabalho em equipe, disciplina e respeito. E neste caso, ao fazer parte do Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, ela reconhece que o esporte é uma ferramenta pedagógica, cultural e social, e não apenas recreativa, tendo em vista que o documento expressa a identidade escolar, orienta suas ações e define seus princípios.

É notório que novas metodologias são cada vez mais desenvolvidas para o trato dentro da escola e o esporte está incluso nessas transformações. O saber competir faz parte da evolução humana e propor isso em sala de aula também faz parte do papel do profissional de educação física.

A competição escolar não é comum aos outros modelos de competição. A maior reflexão das competições no interior da escola pressupõe seu compromisso com a educabilidade do sujeito, entendendo que esta deve estar consciente de suas particularidades e funções. Logo, seus princípios e condutas pedagógicas terão de responder os motivos (por que), para quem, o quê, quando e como a competição será apresentada - ensinada, conforme Scaglia e Souza (2004) e Santana e Reis (2006). Para isso, compreende-se como imprescindível a estruturação de uma prática pedagógica - maneiras e procedimentos de trabalho - que possibilitem tais objetivos; nesse sentido, o esporte é entendido como um caminho possível (GALATTI; PAES, 2006).

Daryl Siedentop afirma que o esporte, devidamente compreendido, devidamente conceituado e adequadamente implementado, é uma forma de jogo; isto é, o esporte deriva seu significado essencial do jogo e sua clara importância nos assuntos humanos é atribuível às suas origens no jogo. E assim nasce o Modelo Sport Education (Modelo de Educação Esportiva), que rompe com as metodologias tradicionais no ensino do esporte e traz uma prática que valoriza uma participação mais efetiva e autêntica. Portanto, foi o modelo escolhido para a realização da interclasse que contém neste relato.

A partir disso, este trabalho teve como objetivo relatar métodos, abordagens e suas implicações, vivenciados por meio da disciplina de Estágio Obrigatório, em que resultou na realização de uma competição de interclasse chamada “Olimpizada” com alunos(as) do Ensino Fundamental II de uma escola Municipal.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Relatar as propostas, métodos e suas implicações no ensino dos esportes por meio de uma competição de interclasse na escola de Ensino Fundamental e as possibilidades contemporâneas de abordagem.

2.2 Objetivos específicos

- Ampliar o olhar sobre as práticas no ensino das competições pedagógicas.
- Analisar e descrever as percepções sobre o ensino dos esportes coletivos nas aulas de Educação Física Escolar;

3. REVISÃO DA LITERATURA

3.1 A função do professor no processo de ensino do esporte.

Na escola, o esporte é um conteúdo frequentemente abordado nas aulas de Educação Física com objetivos e metodologias distintas aplicadas e transformadas no decorrer dos anos. A história da Educação Física Escolar mostra que algumas abordagens do esporte na escola foram implementadas pelos professores, mas ainda são necessários avanços teóricos e didático-pedagógicos (CARLAN, 2012).

Para chegarmos a Educação Física da atualidade, é necessário entender que mudanças ocorreram no caminho. Bracht e Almeida (2003) e Betti (1999) relatam que a relação da Educação Física com o Esporte foi intensificada a partir do momento em que passou a atender aos interesses do sistema esportivo, sendo um alicerce do esporte de rendimento do país a partir da década de 70. O cenário da época era baseado na Metodologia Tradicional, que reforçava um modelo centrado no professor com o ensino e a prática dos alunos sendo baseada na execução e repetição de movimentos técnicos dos conteúdos. Segundo González e Fensterseifer (2009), a Educação Física “estabeleceu uma relação simbiótica com o esporte”, e durante várias décadas, o esporte “acabou sendo praticamente hegemônico nas aulas de EF” (GONZÁLEZ; FENSTERSEIFER, 2009, p. 10). Dessa forma, se configura o modelo tradicional da época no ensino de conteúdos esportivos, como Handebol, Futsal, Vôlei e Basquete durante todo o ano letivo, por meio do ensino descontextualizado e fragmentado.

Por essa razão, professores e pesquisadores começaram a questionar a função da Educação Física como mera reprodutora de padrões esportivos, valorizando novas perspectivas que considerassem aspectos sociais, culturais, políticos e históricos do movimento humano. Ao seguir essa lógica, a metodologia começa a ser criticada com o surgimento de abordagens críticas, influenciadas por correntes pedagógicas progressistas. Então, a Educação Física passa a ser entendida como uma prática pedagógica com potencial de transformação social e formação crítica dos alunos.

Essa criticidade faz surgir novas reflexões sobre o ensino da Educação Física Escolar e o papel do professor na mediação da disciplina. Segundo Gonzalez e outros (2014), era necessário “elaborar princípios que pudessem orientar uma

prática pedagógica com o esporte de caráter crítico”. O intuito era elaborar propostas “de como tratar esse conteúdo na perspectiva da pedagogia crítica” (2014, p. 130). Ao mesmo tempo, tratava-se de ampliar os conteúdos da educação física para além do esporte, contemplando outras práticas corporais institucionalizadas, como a ginástica, dança, lutas, capoeira e jogos (SOARES et al., 1992).

A partir das inúmeras discussões e críticas, o esporte na educação física começa a ser tematizado como conteúdo, impactando diretamente nos modelos de transmissão dos conhecimentos. Gonzalez e outros (2014) defende que o esporte deve entrar “no espaço da disciplina de Educação Física no formato de um conteúdo” e deve deixar de ser tratado ou reproduzido como esporte de rendimento, esporte escolar ou de lazer para se transformar em esporte-conteúdo, “fenômeno a ser examinado, compreendido, experimentado” (2014, p.141). Assim, o professor assume a responsabilidade de identificar as ferramentas mais eficazes para oportunizar ao aluno o desenvolvimento completo.

No momento em que o esporte passa a ser visto como um conteúdo da disciplina de Educação Física, o ensino passa a ir muito além da simples transmissão de técnicas e regras. Ele deve promover a formação integral do aluno, despertando o senso crítico, a ética, o respeito e a autonomia por meio da vivência corporal. Nesse contexto, o papel do professor é essencial - não apenas como mediador do conhecimento esportivo, mas como agente de transformação social. Segundo Paes (1999, p.34) “Um dos desafios metodológicos mais significativos está em compreender o esporte como um fenômeno sociocultural e desenvolvê-lo, considerando sua pluralidade de manifestações, significados, ações, ambientes e personagens”. Todos esses aspectos devem ser levados em conta no processo educativo, de modo que são eles que balizam a forma como essa prática será pedagogizada.

3.2 Pedagogia do Esporte e as competições esportivas.

No Brasil, são diversas as teorias/abordagens da Educação Física. Bracht (1999) descreve muitas dessas teorias pedagógicas do ensino da Educação Física e reforça que um dos desafios da Educação Física escolar é se legitimar no campo pedagógico. Nesse cenário, surge a pedagogia do esporte, uma abordagem que busca sistematizar o ensino esportivo de forma crítica, reflexiva e adequada ao ambiente educacional, superando a simples reprodução de modelos do esporte de rendimento.

Segundo Tubino (2003), o esporte deve ser compreendido em sua totalidade, reconhecendo suas múltiplas manifestações: educacional, participativo e de rendimento. No ambiente escolar, o esporte educacional deve priorizar o processo formativo do aluno, considerando sua diversidade, seu contexto social e sua subjetividade. Bracht (1999) destaca que o esporte na escola não deve ser uma cópia do modelo competitivo das instituições de alto rendimento, mas sim um meio de formação cidadã, de vivência coletiva e de desenvolvimento motor e social. Para o autor, é fundamental superar a lógica tecnicista e meritocrática que muitas vezes permeia o ensino do esporte, reproduzindo desigualdades e excluindo alunos que não atendem aos padrões de rendimento.

É nesse contexto que se insere a contribuição de Paulo Freire, cuja pedagogia crítica defende a educação como um ato de libertação. Freire (1996) argumenta que o educador deve ser mediador do conhecimento, respeitando o saber dos educandos e promovendo uma prática dialógica e transformadora. Aplicado ao esporte, esse pensamento nos leva a entender que a competição, se medida de forma pedagógica, pode ser uma ferramenta de aprendizagem e não de exclusão. Como aponta Freire, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção” (FREIRE, 1996, p.47).

No campo específico da pedagogia do esporte, Paes (2001) propõe uma abordagem que valoriza a formação esportiva plural, integrando aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais dos alunos. O autor defende a construção de um esporte pedagógico, em que o ensino das modalidades esportivas seja contextualizado, lúdico e centrado no aluno, permitindo que ele se aproprie do esporte de forma crítica e criativa.

A competição esportiva, dentro dessa perspectiva, não é negada, mas ressignificada. Para Balbino (2001), a competição pode cumprir um papel educativo quando inserida em práticas pedagógicas que enfatizam o respeito, a cooperação, o autoconhecimento e a superação pessoal. O autor alerta, no entanto, que a lógica do “vencer a qualquer custo” deve ser substituída por uma lógica formativa, na qual o erro é parte do processo de aprendizagem e o adversário é visto como parceiro no desenvolvimento.

Na busca da prática pedagógica que valorizasse a formação citada no parágrafo anterior, o Modelo de Educação Esportiva (MEE) proporciona tal vivência. Criado por Daryl Siedentop nos anos 90, apresenta características de ensino que proporciona experiências esportivas autênticas e ricas em educação para meninas e meninos no contexto da educação física escolar (SIEDENTOP, 2002). Ao fazer uma retrospectiva da Educação Esportiva e suas principais características, Siedentop (2002, p. 409) descreve:

Na Educação Esportiva, os alunos participam de estações que costumam ser duas a três vezes mais longas do que as unidades típicas de educação física. Os alunos se tornam membros de equipes imediatamente, e isso permite que eles planejem, pratiquem e compitam juntos além de se beneficiarem de todas as oportunidades de desenvolvimento social que acompanham a participação em um grupo persistente. O cronograma da competição é organizado desde o início, o que permite que os alunos pratiquem e joguem dentro de um cronograma previsível de competição justa. Um evento culminante marca o fim da temporada e oferece tanto a ocasião para marcar o progresso quanto a oportunidade de celebrar os sucessos. Os registros são mantidos e usados para fins de motivação, feedback, avaliação e construção de padrões e tradições. A temporada inteira é festiva com esforços contínuos para celebrar o sucesso.

Assim, nota-se que o modelo alcança habilidades importantes para o indivíduo saber competir e, além disso, viver em sociedade. A estrutura do modelo, com divisões de funções, faz com que todos os alunos criem um sentimento mais forte de pertencimento à equipe/turma, e a ocupação dos cargos com suas responsabilidades permite aprimorar a capacidade de resolução de problemas individuais e em grupo. Dessa forma, “[...] todo momento em que uma prática pedagógica estiver promovendo o desenvolvimento do espírito desportivo que contemple a generosidade e o respeito às regras e aos adversários o esporte mostra-se educativo” (SCAGLIA, p. 59).

No MEE, os discentes devem contribuir para o desenvolvimento das aulas, por exemplo, na organização e divisão das equipes; na divulgação do conteúdo e dos participantes; na participação e elaboração da competição; e, por fim, fazer com que

a competição se torne um evento esportivo proveitoso para todos os envolvidos da escola (GRAÇA; MESQUITA, 2007; VARGAS; MORISSO. GONZÁLEZ, 2017; VARGAS et al., 2018). Além disso, a distribuição das funções permite aos alunos classificados como “não-habilidosos” um sentimento de pertencimento, uma vez que a interclasse tradicional, em sua maioria, reconhece apenas aqueles definidos como habilidosos para a sua participação.

Siedentop afirma que, a Educação Esportiva está enraizada na teoria do jogo, que enfatiza a perspectiva cultural em vez de perspectivas psicológicas ou instrucionais.

No aspecto de transformação, o Modelo de Educação Esportiva é uma possibilidade para enfrentar a visão reducionista e instrumental do esporte ensinado nas aulas. O processo proporciona ao aluno uma vivência corporal que vai além de mera reprodução do esporte praticado, a partir de um ambiente de aprendizagem em que os praticantes desempenham diferentes funções nesse processo e, consequentemente, adquirem maiores conhecimentos, autonomia e gosto pelas aulas (GRAÇA; MESQUITA, 2007; VARGAS; MORISSO; GONZÁLEZ, 2017; VARGAS et al., 2018).

4. METODOLOGIA

Este estudo tem como intuito trazer uma reflexão e sistematização da experiência vivida que, segundo Jara Holliday, é uma interpretação crítica de uma ou várias experiências, que a partir de seu ordenamento e reconstrução, descobre ou explicita a lógica do processo vivido, os fatores que intervieram no dito processo, como se relacionam entre si e porque o fizeram desse modo.

A estrutura deste trabalho foi inspirada na organização proposta por Capobiango (2023), cuja dissertação sistematiza o ensino do esporte a partir do Modelo de Educação Esportiva.

O presente estudo tem origem na prática desenvolvida durante a disciplina de Estágio Supervisionado Obrigatório III, componente curricular do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). A realização do estágio ocorreu em dupla, juntamente com a acadêmica Sarah Rodrigues, de modo que todas as atividades relatadas neste trabalho foram planejadas e executadas em conjunto. A disciplina de estágio possui como principal objetivo a ampliação das competências pedagógicas e profissionais do licenciando, proporcionando uma vivência progressiva e contínua do ambiente escolar, que se inicia na Educação Infantil (Estágio Obrigatório I) e se estende até as últimas séries da Educação Básica (Estágio Obrigatório VI).

5. RELATO DE EXPERIÊNCIA: DA TEORIA À PRÁTICA

A prática de estágio foi desenvolvida em dois dias semanais, quartas e sextas-feiras, no período matutino, sendo estes os momentos destinados às intervenções pedagógicas realizadas diretamente na escola. No entanto, o estágio ocorreu em meio à paralisação dos servidores da Universidade, circunstância que, por nossa própria iniciativa e disponibilidade, permitiu a ampliação dos dias de intervenção na escola, fator decisivo para o desenvolvimento do projeto Interclasse.

A Figura 1 a seguir, apresenta a distribuição do horário de aulas da professora Giuliana Guastti, responsável pelas turmas de Educação Física do Ensino Fundamental II e de duas turmas do Ensino Fundamental I (3º e 4º anos). Observa-se que, mantendo os dias originalmente previstos para o estágio, a intervenção com os alunos se restringiria apenas a quarta-feira, uma vez que, às

sextas-feiras, a professora encontrava-se em Plantão Pedagógico (PL). Diante dessa limitação optou-se por alterar os dias de intervenção para as segundas e quartas-feiras, considerando tanto a disponibilidade quanto o alcance a um número maior de turmas. Ressalta-se, contudo, que a turma do 7º ano, cujas aulas ocorrem exclusivamente às terças e quintas-feiras, foi atendida uma vez por semana, de acordo com a disponibilidade das estagiárias. A Figura 1 proporciona uma visualização mais clara dessa organização.

Figura 1 - Horário de aulas da professora Giuliana

3ºA	3ºA	6ºA	5ºA
<u>5ºA</u>	4ºA	<u>8ºA</u>	6ºA
<u>8ºB</u>	7ºA	<u>8ºB</u>	7ºA
<u>8ºA</u>	OA	OA	PL
<u>4ºA</u>	PL	<u>9ºA</u>	7ºA

Fonte: Arquivo Pessoal (2024)

O estágio foi desenvolvido na Escola Municipal de Ensino Fundamental (EMEF) Éber Louzada Zippinotti, uma unidade das diversas da Rede de Educação do município de Vitória/ES. A cidade é a capital do estado do Espírito Santo, com uma população estimada de 322.869 habitantes e conta com 102 unidades de ensino, sendo dessas, 49 CMEIS (Centro Municipal de Educação Infantil) e 53 EMEF's (Escola Municipal do Ensino Fundamental), atendendo juntos aproximadamente em torno de 30 mil estudantes.

A escola possui aproximadamente 650 alunos matriculados. Oferece o Ensino Fundamental I (1º a 4º ano) e II (5º a 9º ano) no turno matutino e vespertino, atendendo famílias de toda a região metropolitana. O critério para a seleção da escola foi dado por praticidade e intencionalidade, uma vez que o professor regente da disciplina de Estágio Obrigatório dialogou com as unidades disponíveis e a escolha partiu da localização próxima a Universidade, o que facilitava o deslocamento. E também, o fato de, naquele mesmo período, estar em um Estágio

Remunerado pela Prefeitura de Vitória na mesma escola, facilitou a comunicação com o corpo pedagógico e todo o processo das aulas.

A escola dispõe de bons espaços físicos para as aulas de Educação Física, que se mostram adequados para a realização do estudo, sendo constituídos por uma quadra poliesportiva coberta com cerca de 32 metros x 16 metros, um pátio externo, uma sala extra para o projeto de xadrez, e materiais esportivos e pedagógicos de boa qualidade e suficientes para a prática. É interessante pontuar que, apesar de boa estrutura aparente, a quadra e o espaço externo seriam reformados após o evento final da interclasse, sendo assim, tínhamos uma data limite para todo o processo.

Antes do início da intervenção do estágio, é comum alguns professores da universidade, orientar um período de observação das turmas, para que o planejamento seja feito com mais cuidado e específico para aquelas turmas. Sendo assim, o primeiro contato com as turmas se deu de duas formas: acompanhando as aulas da professora Giuliana dentro da escola e acompanhando os alunos que estavam inscritos no atletismo nos Jogos Escolares Municipais de Vitória (JEMVI). Dessa forma, pode-se dizer que esse período de observação foi muito importante para iniciar a proximidade com os alunos de forma espontânea, respeitosa e de troca de conhecimentos.

Na proposta, utilizamos 10 aulas de Educação Física por turma, com duração de 50 minutos cada, chamadas de temporada de treinos, com o conteúdo de esporte já pré definido juntamente com os alunos e com a professora regente da disciplina. Os locais utilizados foram a quadra, o pátio externo, a sala de xadrez e a sala de aula comum. A participação envolvia 5 turmas, sendo elas: 6A, 7A, 8A, 8B e 9A, com no mínimo 30 e no máximo 32 alunos.

A data do evento final, que marcaria o encerramento do estágio, foi dialogada com o corpo pedagógico para que não houvesse nenhum comprometimento com as outras demandas da escola, e junto a isso, foi discutido a movimentação que essas aulas dariam, uma vez que o evento final iria necessitar de todas as turmas simultaneamente na quadra. Dessa forma, juntamente com a diretora, foi decidido dividir o evento final em dois dias (duas manhãs), e também foi solicitado aos

professores que estariam com as turmas, para que acompanhassem os alunos no momento de deslocamento até a quadra.

Em conjunto com a professora regente da disciplina e se tratando de uma interclasse, chegamos a conclusão que não iríamos abordar apenas uma modalidade, mas sim várias, incluindo jogos e brincadeiras, com a intenção de resgatar memórias e práticas da infância, além de fugir do que chamamos de “Quarteto Fantástico”, sendo o Futebol, Vôlei, basquete e handebol. Assim, foi dividido em dois núcleos, os Jogos e Brincadeiras, que contava com pique bandeira, cabo de guerra, queimada e o Xadrez, e as modalidades esportivas, que foram o futsal e o vôlei, mas todos sendo formados por equipe mistas (Meninos e Meninas).

Em primeiro momento, foi discutida a possibilidade de ser uma interclasse sem as modalidades esportivas, porém, a professora regente relatou a proximidade que os alunos apresentavam com essas duas modalidades em si, e pontuou que poderia ser algo para despertar ainda mais o interesse deles na construção da interclasse. Além disso, a escolha do xadrez surge de um projeto da Lei de Incentivo ao Esporte, coordenado pela professora Thayssa Siqueira, que era realizado na escola com os alunos do fundamental II, e ao percebermos o engajamento com o projeto, optamos por colocar, para dar a oportunidade para aqueles que não tinham proximidade com as demais modalidades.

Na primeira semana, a apresentação do Modelo de Educação Esportiva para os alunos se deu em sala de aula comum, por meio da apresentação de slides, mostrando para cada turma quais seriam as funções (Identidade visual, Técnicos, Arbitragem e Audiovisual), as modalidades (Vôlei, Futsal, Pique bandeira, queimada, cabo de guerra e xadrez), a escolha do mascote da turma e o calendário para os treinos e para a confecção dos materiais necessários. A Figura 2, a seguir, mostra como foi feita uma parte da apresentação.

Figura 2 - Slide de apresentação

ORGANIZAÇÃO DA TURMA:

EXEMPLOS DE MASCOTE E NOME:




FUNÇÕES:

- 01

Técnico(a): Serão os representantes da turma. Responsáveis por estar em constante diálogo com as professoras.
- 02

Arbitragem: Além da arbitragem durante os jogos, serão responsáveis por organizar e atualizar a tabela de jogos.
- 03

Audiovisual: Responsáveis pelos registros (fotos/vídeos) e posteriormente pela realização do mural. Instagram
- 04

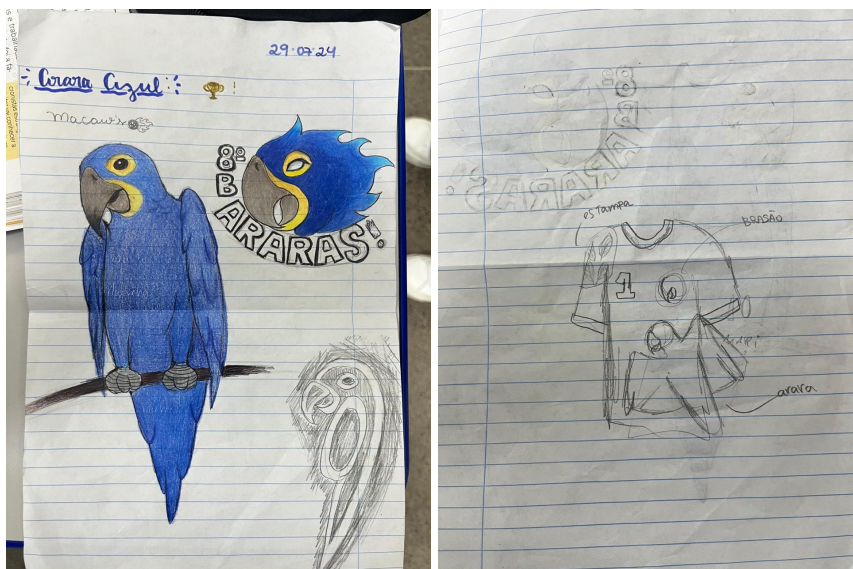
Identidade Visual: Responsáveis por construir o mascote e qualquer outro objeto visual (coletes, pompons etc) que represente o time.

Fonte: Autoria Própria (2024)

Durante a apresentação das funções, os alunos despertaram o interesse e começaram a comentar sobre a escolha do mascote da turma e quais seriam os grupos das funções, desse modo, no final, destinou-se um tempo para que os grupos fossem divididos. Para se ter o controle da quantidade de alunos com a escolha das modalidades e das funções, o aluno poderia estar participando de uma função e de duas modalidades. A distribuição proporciona a vivência de papéis diversificados, estimulando a autonomia e a cooperação. Como destacam Graça e Mesquita (2013), a participação ativa em funções dentro de equipes duradouras potencializa o desenvolvimento da liderança e do trabalho em equipe.

Após a apresentação para todas as turmas daquele dia, a aluna Sofia, do 8º ano B, entregou um desenho do mascote já escolhido pela turma (Arara Azul), feito a mão em uma folha de caderno. Foi a partir dali que a sensação de estar no caminho certo fez sentido, e foi naquele momento, que a Olimpizada começou a se desenvolver. E para melhor visualização, a Figura 3 mostra o desenho feito pela aluna.

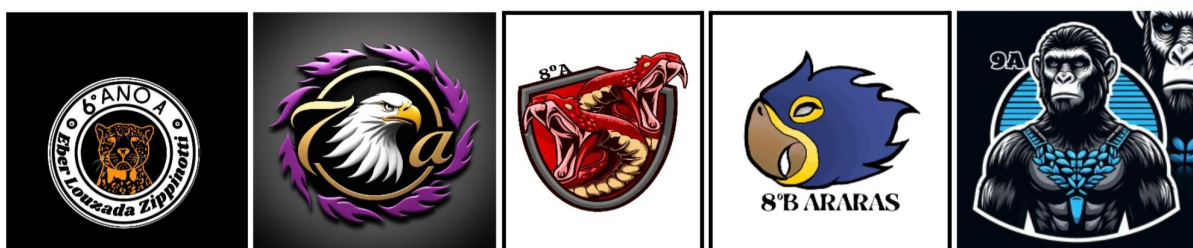
Figura 3 - Desenho do mascote feito pela aluna Sofia do 8º ano B



Fonte: Arquivo pessoal (2024)

Para o desenvolvimento dos mascotes das turmas, foi indicada a utilização de uma plataforma de Inteligência Artificial, na qual os próprios alunos inseriram as descrições detalhadas de seus personagens, contemplando aspectos como características físicas, vestimentas, expressões e tonalidades de pele. A ferramenta, a partir dessas informações, gerava sugestões de artes finais que representavam visualmente as ideias propostas pelos estudantes, respeitando a identidade visual de cada turma. Essa abordagem permitiu um resultado visual de qualidade e alinhado ao projeto gráfico do evento. A Figura 4, a seguir, apresenta os mascotes desenvolvidos por cada turma por meio da plataforma de Inteligência Artificial.

Figura 4 - Apresentação dos mascotes de cada turma



Fonte: Arquivo pessoal (2024)

Durante a organização da Interclasse, foi proporcionada às turmas a liberdade de escolherem seus próprios mascotes, incentivando a criatividade e a reflexão sobre símbolos que representassem a identidade coletiva de cada grupo. Essa iniciativa

aproximou os alunos de uma das principais características da Educação Esportiva (EE), que é a afiliação das equipes. Ao construir coletivamente seus mascotes e identidade visual, os estudantes fortaleceram o sentimento de pertencimento à equipe, como apontam Mesquita et al. (2014) e Vargas et al.(2018), favorecendo relações mais próximas e respeitosas entre os colegas.

Nesse contexto, a turma do 9º ano optou por adotar como mascote o personagem César, o chimpanzé, protagonista do filme *Planeta dos Macacos*. A escolha, embora legítima e carregada de significado para os alunos, exigiu a abertura de um diálogo com todas as turmas sobre o racismo, especialmente no ambiente de competições esportivas. Foi necessário deixar claro que racismo é crime e que qualquer manifestação ofensiva, mesmo disfarçada de brincadeira, seria tratada com seriedade, podendo levar a eliminação da equipe responsável e a intervenção direta do corpo pedagógico. Além disso, foi reforçado junto aos alunos que o objetivo maior da Interclasse era a promoção de um ambiente saudável, respeitoso e divertido, em que o espírito esportivo e as relações interpessoais estivessem acima de qualquer forma de desrespeito ou intolerância.

E se tratando de uma interclasse, e comum a qualquer outro tipo de competição, sendo ela pedagógica ou não, é necessário a presença das regras. Nesse ponto, a construção se deu juntamente com os alunos e a professora regente, na intenção de alinhar qualquer sugestão dada e adequá-la à competição. Nesse cenário, a única alteração feita foi no futsal, com a ausência de participação por parte das meninas, mas todas as turmas concordaram que, se alguma turma tivesse um time composto também por meninas, todas deveriam ter. E para a definição das regras básicas dos jogos e modalidades, utilizamos as regras do JEMVI como base, justificando ser as regras que os alunos estavam acostumados, por conta do período dos jogos municipais. Assim, durante os períodos de treinos, juntamente com os árbitros e técnicos, era feito o alinhamento das regras.

O nome Olimpizada surgiu de uma junção da palavra Olimpíadas, por ser realizado em um ano olímpico, e Louzada por fazer parte do nome da escola. E seguindo uma ideia dada pela Sarah, o mascote que iria representar a interclasse deveria ser um animal, desenho, personagem ou qualquer outro elemento que fosse originalmente Brasileiro, e dessa forma, cada turma pensou em um elemento e por meio de uma

votação, a onça pintada foi escolhida como o mascote da interclasse. Após a escolha, utilizamos uma plataforma de Inteligência Artificial para criar o desenho. A mesma plataforma foi indicada para os alunos realizarem a confecção do seu mascote. A imagem a seguir refere-se à identidade visual da Olimpizada.

Figura 5 - Logo da Interclasse (criada por Inteligência Artificial)



Fonte: Elaborado pela autora por meio da plataforma Leonardo.ai (2024)

Se tratando de uma interclasse e com a ideia de utilizar o Modelo de Educação Esportiva como base do seu desenvolvimento, a distribuição de pontos foi pensada de modo que o cumprimento das funções também resultaram em pontuação para a turma, sendo desenvolvidas durante toda a temporada. Assim, aspectos necessários para compor uma equipe foram desenvolvidos, sendo eles: criação do mascote, grito de guerra, uniforme, treinos e manutenção do painel. Essa estratégia está em consonância com o caráter festivo e cultural do EE, conforme destacado por Siedentop (2002), promovendo a valorização dos elementos simbólicos do esporte e estimulando o engajamento afetivo dos alunos com o evento. A tabela 1 que permite melhor visualização foi criada, entregue para cada turma e exposta no mural.

TABELA 1 - Quadro de pontuações

MODALIDADES	PONTUAÇÃO	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	PONTUAÇÃO
QUEIMADA	7	MASCOTE	10
PIQUE-BANDEIRA	10	GRITO DE GUERRA	7
CABO-DE-GUERRA	6	UNIFORME	10

VÔLEI	8	MANUTENÇÃO DO PAINEL	7
FUTSAL	7	TREINOS	8
XADREZ	10	PARTICIPAÇÃO	10

Fonte: Autoria Própria (2024)

A participação também contava ponto para a turma, mas foi o critério mais fácil de ser cumprido, tendo em vista que os alunos queriam participar de múltiplas funções e jogar todas as modalidades. A manutenção do painel era de responsabilidade da equipe de identidade visual, que confeccionou um com fotos da turma uniformizada e outro que foi sendo atualizado durante os dois dias do evento final, com o preenchimento de vitórias, derrotas e pontuações. O painel está representado na Figura 6, a seguir.

Figura 6 - Painel geral da Olimpizada



Fonte: Arquivo pessoal (2024)

A exposição do painel também permitia que todos os alunos e servidores da escola pudessem acompanhar o desenvolvimento dos jogos, mostrando quais as regras das modalidades, os times com seus mascotes, os confrontos e o andamento da pontuação das turmas. Essa prática está alinhada ao caráter festivo e cultural da EE, que, segundo Vargas et al (2018), valoriza a construção de tradições e rituais dentro do ambiente esportivo escolar. Já o painel com fotos das turmas uniformizadas teve como intenção apresentá-los à escola como uma equipe, demonstrando força, personalidade e união. Para melhor compreensão, observa-se a seguir a Figura 7, que ilustra o resultado final do painel confeccionado em conjunto pela equipe de Identidade Visual de cada turma.

Figura 7 - Painel de apresentação das turmas



Fonte: Arquivo pessoal (2024)

Inicialmente, para os uniformes, foi planejada a confecção de coletes de TNT nas cores da identidade visual da turma, contendo o mascote do evento, o mascote da turma e o número individual. Contudo, os próprios alunos tomaram a iniciativa de contatar uma empresa especializada em uniformes esportivos, a qual apresentou um modelo personalizado, proporcionando um novo visual para a Interclasse, que rapidamente foi adotada por outras turmas. Importa destacar que as turmas que optassem por não adquirir o uniforme da empresa não seriam penalizadas na pontuação, desde que confeccionassem o uniforme com outro material, respeitando os requisitos estabelecidos, tais como cor, mascote e número. A Figura 8 a seguir ilustra o uniforme da turma do 8º ano B confeccionado pela empresa.

Figura 8 - Uniforme da turma do 8º ano B



Fonte: Vitória Esportes (2024)

Diante da iniciativa dos alunos em adquirir uniformes personalizados junto a uma empresa, considerou-se também a confecção de uniformes para as professoras

regentes e as estagiárias. Para isso, foi selecionado como base um modelo disponível no catálogo da própria empresa, o qual foi adaptado à identidade visual do evento para o uso docente, sendo a produção realizada pela mesma empresa. A Figura 9 apresenta o uniforme das professoras confeccionado para o evento.

Imagem 9 - Uniforme das professoras



Fonte: Vitória Esportes (2024)

Após essa primeira semana, com todas as turmas alinhadas com a proposta, demos início a temporada de treinos. Durante essa temporada, cada aula era destinada ao treino de pelo menos 2 modalidades, assim, o espaço foi pensado e organizado para que não houvesse conflito no uso da quadra, proporcionando aos alunos um ambiente de planejamento, prática, reflexão e o desenvolvimento progressivo das competências táticas, técnicas e sociais. E, ao mesmo tempo, aqueles responsáveis pela Identidade Visual e o Audiovisual, estavam executando suas tarefas em torno daquele espaço. A figura 10 mostra um dia de treino dos(as) alunos(as) do 9 ano.

Figura 10 - Treino de pique bandeira do 9º ano



Fonte: Arquivo pessoal (2024)

A organização dos treinos, em consonância com os princípios do Modelo de Educação Esportiva (MEE), foi permeada por momentos festivos e de integração entre alunos. No entanto, para garantir o cumprimento do cronograma estabelecido, foi necessário concentrar as aulas nas atividades práticas entre a própria turma. Optou-se pela utilização da Metodologia Global de ensino dos esportes, a qual, segundo Bayer (1994), propõe o ensino do jogo a partir do próprio jogo, priorizando a compreensão tática e a vivência contextualizada da modalidade, mesmo em situações simplificadas ou adaptadas.

Para os alunos, o ato de jogar foi mais divertido que fazer exercícios, e jogar junto aos colegas foi uma atividade de prazer. Na busca deste prazer, tem-se a necessidade de um conteúdo que faça sentido para o aluno, que desperte nele o sentimento de satisfação. As aulas devem ser um ambiente onde o aluno se sinta contemplado e realizado nas suas atividades, não pode ser um momento em que o professor os faça “viver com um medo permanente” (Snyders, 1996, p. 103).

Durante os treinos de futsal e queimada, por exemplo, realizou-se a divisão do espaço da quadra, onde a prática do futsal foi adaptada para o formato de “furingo”, jogo reduzido que preserva os princípios do futsal e permite o desenvolvimento de habilidades específicas, enquanto a queimada foi realizada em um espaço menor, mantendo sua lógica de jogo, porém ajustada à realidade do ambiente escolar. Todos os treinos seguiram essa lógica, porém, chegando na reta final, optou-se por permitir os treinos no espaço oficial, simulando a Interclasse. Essa abordagem

possibilitou aos alunos vivenciarem situações reais do jogo, mesmo em contextos restritos de tempo e espaço, favorecendo a aprendizagem de forma contextualizada.

O xadrez, sendo o único jogo de tabuleiro, tinha seus treinos realizados na sala destinada ao projeto, e assim, o mesmo espaço foi utilizado para acontecer as partidas no dia do evento final. A Figura 11 permite melhor visualização do espaço destinado a essa modalidade.

Figura 11 - Sala destinada às disputas de xadrez



Fonte: Arquivo pessoal (2024)

Uma das perguntas mais frequentes durante o processo foi: “O campeão vai ganhar o que?”. Com isso, inúmeras possibilidades de premiação foram analisadas, mas estávamos reduzidas a qualquer questão que envolvia alimento, pois se tornou proibido a entrega de qualquer alimento para aluno. Sendo assim, em conversa com a diretora, foi analisada a possibilidade de confeccionar medalhas para todos, porém a quantidade iria além do que a escola poderia financiar, então, a confecção das medalhas foi somente para a turma campeã. A figura 12 mostra como ficaram as medalhas com a identidade visual da interclasse.

Figura 12 - Medalhas

Fonte: Arquivo pessoal (2024)

É fundamental destacar que, ao longo de todo o processo da Interclasse, cada sessão de treino era acompanhada de momentos de diálogo com os alunos, com o intuito de reforçar os principais objetivos da competição: promover a diversão, a socialização, o respeito mútuo, a cooperação entre colegas e a realização do processo educativo proporcionado pelo esporte. Essa prática reflexiva, que abordava temas como o significado da premiação e os aprendizados adquiridos em cada etapa, contribuiu para que o evento fosse conduzido de maneira mais leve e prazerosa. Desse modo, foi possível desconstruir a lógica tradicional de competições escolares, frequentemente marcadas pela busca da vitória a qualquer custo e pela rivalidade excessiva, demonstrando aos alunos a possibilidade de vivenciar uma Interclasse mais saudável, e assim, se consolidar como um espaço educativo de formação cidadã.

A realização do evento Interclasse ocorreu em dois dias distintos, sendo o primeiro na segunda-feira, 26 de agosto de 2024, e o segundo na quarta-feira, 28 de agosto de 2024. No primeiro dia, foram realizados os confrontos das modalidades recreativas, como queimada, cabo de guerra, pique-bandeira e xadrez, sendo este último realizado na sala em que o projeto já acontecia regularmente. As atividades iniciaram-se às 7h30, respeitando o horário de entrada, o momento de desjejum escolar e o tempo necessário para que os alunos pudessem se trocar, utilizando uniformes ou trajes esportivos confortáveis, conforme previamente orientado.

Foi permitido que os estudantes levassem instrumentos musicais e outros recursos para compor os gritos de guerra e incentivar suas torcidas, incentivando a expressão coletiva e o envolvimento afetivo com o evento. Contudo, no decorrer do primeiro dia, surgiram conflitos com a vizinhança devido ao nível de ruído, uma vez que a escola está situada em meio a prédios residenciais. Diante disso, orientou-se que os alunos restringissem suas manifestações de torcida ao uso da voz, sem o auxílio de instrumentos, e, para o segundo dia, recomendou-se que os instrumentos não fossem mais trazidos, a fim de evitar novos transtornos. Essa situação, entretanto, gerou uma reflexão pertinente sobre o direito à livre expressão das torcidas nas competições, especialmente no ambiente escolar, ressaltando o desafio de conciliar as características inerentes às disputas esportivas com a convivência em espaços urbanos compartilhados, onde o respeito à comunidade do entorno também se faz necessário.

A aplicação dos árbitros durante a Interclasse foi organizada de maneira criteriosa, garantindo a imparcialidade e o alinhamento com as diretrizes pedagógicas do evento. Para assegurar a lisura dos confrontos, estabeleceu-se que os alunos que assumiram a função de arbitragem fizessem um revezamento ao longo das partidas, sendo vedada a participação de árbitros que pertencessem à turma envolvida no jogo em questão. Ao assumir a função de arbitragem, os alunos vivenciaram um papel fundamental no contexto da competição, favorecendo o desenvolvimento de competências como tomada de decisão sob pressão, neutralidade, ética e mediação de conflitos. Essas experiências dialogam diretamente com os princípios da EE, que valoriza a diversidade de papéis e corresponsabilidade no processo organizacional da prática esportiva, preparando os alunos para situações de convivência cidadã.

Além disso, os árbitros foram integrados ao processo de preparação do evento desde o período dos treinos, momento em que participaram ativamente do estudo das regras específicas de cada modalidade, bem como de situações práticas de arbitragem. Esse envolvimento prévio foi fundamental para que houvesse um alinhamento claro entre os participantes e as normas que regeram os confrontos, promovendo uma atuação mais segura e consciente por parte dos alunos que exerceram a função de árbitros. Na sequência, a Tabela 2 apresenta a tabela de jogos, a qual contempla não apenas a organização das disputas, mas também a

designação dos grupos de arbitragem responsáveis por cada confronto, conforme estabelecido no planejamento do evento.

Tabela 2 - Tabela de jogos de Queimada e Pique-bandeira

JOGO	DATA	DIA	HORÁRIO	MODALIDADE	ARBITRAGEM	EQUIPE	X	EQUIPE
JOGO 1	26/8	SEG	7:30	QUEIMADA	7A/8A/9A	8B	X	6A
JOGO 2	26/8	SEG	A SEGUIR	QUEIMADA	8A/9A	7A	X	G/jogo 1
JOGO 3	26/8	SEG	A SEGUIR	QUEIMADA	6A/7A/8B	8A	X	9A
FINAL	26/8	SEG	A SEGUIR	QUEIMADA		G/jogo 2	X	G/jogo 3
VENC	26/8	SEG	A SEGUIR	QUEIMADA				
JOGO 1	26/8	SEG	A SEGUIR	PIQUE BANDEIRA	6A/7A/9A	8A	X	8B
JOGO 2	26/8	SEG	A SEGUIR	PIQUE BANDEIRA	6A/7A	9A	X	G/jogo 1
JOGO 3	26/8	SEG	A SEGUIR	PIQUE BANDEIRA	8A/8B/9A	6A	X	7A
FINAL	26/8	SEG	A SEGUIR	PIQUE BANDEIRA		G/jogo 2	X	G/jogo 3

Fonte: Autoria Própria (2024)

No que tange ao comportamento das turmas durante os jogos, observou-se um elevado nível de organização, responsabilidade, respeito mútuo, espírito colaborativo e, sobretudo, diversão. Não foram registrados episódios de desrespeito, insultos ou descumprimento das regras previamente discutidas com os alunos, o que tornou o trabalho pedagógico ainda mais gratificante. Ao final do primeiro dia, todos os confrontos das modalidades recreativas haviam sido concluídos, permitindo, inclusive, o adiantamento de algumas partidas de futsal, o que otimizou a programação do segundo dia e garantiu um tempo mais amplo para a cerimônia de premiação. A figura 13 mostra visualmente como ficou o evento final no seu primeiro dia.

Figura 13 - Primeiro dia da Interclasse



Fonte: Arquivo Pessoal (2024)

A imagem capturada durante o primeiro dia da Interclasse retrata de maneira expressiva o ambiente festivo e acolhedor que se buscou construir ao longo do evento. O espaço da quadra, tradicionalmente utilizado para atividades esportivas, transformou-se em um cenário vibrante e repleto de cores, resultado da organização estética promovida pelas próprias turmas, que, através de camisetas personalizadas, faixa, cartazes e acessórios diversos, expressaram suas identidades coletivas de forma criativa e autêntica. Cada turma, com suas respectivas cores, contribuiu para a composição de um ambiente visualmente dinâmico, evidenciando o sentimento de pertencimento e valorização do grupo.

O segundo dia de atividades, realizado em 28 de agosto de 2024, iniciou-se às 8h com a continuidade e finalização dos jogos de futsal. Dentre os acontecimentos significativos deste dia, destaca-se o episódio envolvendo uma aluna do 8º ano, Sofia, que, inicialmente receosa em participar das partidas, encontrou apoio e incentivo por parte de seus colegas, especialmente dos meninos da equipe. Sofia, que já havia demonstrado interesse pelo futsal durante os treinos e também foi responsável pela criação do mascote de sua turma, superou seu medo e optou por participar do jogo. Essa decisão foi viabilizada através de um acordo entre as equipes em disputa, que, em diálogo, flexibilizaram a regra que previa a obrigatoriedade da participação de pelo menos uma menina em quadra, de modo que o time adversário não exigisse a entrada de uma jogadora que não estivesse disposta a participar. O gesto de solidariedade e respeito mútuo entre as equipes

permitiu que Sofia jogasse de forma confortável, transformando sua participação em um momento de inspiração para os demais, simbolizando uma experiência de superação pessoal e ressaltando o potencial formativo das competições esportivas escolares como espaço de aprendizado e transformação.

Encerrados os jogos, a cerimônia de premiação foi realizada com o tempo reduzido, consagrando a turma do 9º ano como campeã do evento, reconhecida não apenas pelas habilidades técnicas demonstradas nas modalidades, mas também pela união e respeito que caracterizaram sua trajetória durante as competições. Em seguida, todos os alunos foram reunidos na quadra para um momento de agradecimento pela confiança e parceria durante a execução do estágio, estendendo os agradecimentos à professora Giuliana, que apoiou a aplicação da metodologia proposta nesta Interclasse. Ressalta-se que esta foi a primeira edição do evento a adotar uma abordagem metodológica diferenciada, e os resultados obtidos evidenciaram o impacto positivo não apenas nas aulas e no desenvolvimento dos alunos, mas também no percurso acadêmico e profissional da equipe de estagiários, consolidando a relevância da experiência como parte fundamental de sua formação. A Figura 14 a seguir registra o momento final do evento com a presença de todas as turmas.

Figura 14 - Foto final do evento



Fonte: Arquivo pessoal (2024)

A Figura 15 apresenta a professora Giuliana e a minha amiga/dupla de estágio Sarah Rodrigues, duas pessoas que desempenharam um papel fundamental tanto

para o sucesso da Interclasse quanto para meu próprio processo de desenvolvimento profissional ao longo desta jornada. A colaboração, o apoio e a orientação oferecidos por ambas foram determinantes para a construção de uma experiência formativa rica e significativa que extrapolou limites da prática escolar e contribuiu de maneira decisiva para minha formação docente.

Figura 15 - Foto das estagiárias com a professora Giuliana no último dia do evento



Fonte: Arquivo pessoal (2024)

Por fim, encerro este relato com a convicção de que a vivência proporcionada pela organização e execução da Interclasse foi uma etapa essencial para minha formação docente, não apenas pelo desenvolvimento das competências técnicas e pedagógicas, mas, sobretudo, pela oportunidade de compreender, na prática, a complexidade e a riqueza do processo educativo mediado pelo esporte. A aplicação da Metodologia *Sport Education* permitiu observar como o ambiente escolar pode ser um espaço de transformação social, onde os alunos aprendem a conviver, respeitar, cooperar e superar desafios por meio de experiências autênticas e significativas. Cada situação vivida, desde os momentos de planejamento até os imprevistos, reforçou a importância de uma prática docente sensível, reflexiva e comprometida com a formação integral dos estudantes. A experiência consolidou a certeza de que o esporte, quando tratado de forma pedagógica e humanizada, transcende a mera competição, tornando-se uma poderosa ferramenta de ensino-aprendizagem e de construção de valores para a vida em sociedade. Esse estágio, sem dúvidas, representou um marco importante em minha trajetória acadêmica e profissional, reafirmando meu compromisso em ser uma educadora

capaz de promover a competição pedagógica como um meio de inclusão, desenvolvimento e cidadania.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização da Olimpizada evidenciou que a competição escolar, quando planejada com intencionalidade pedagógica e fundamentada em abordagens críticas, pode ser um instrumento potente para o desenvolvimento integral dos estudantes. O Modelo de Educação Esportiva (Sport Education), mesmo que utilizado de forma reduzida, demonstrou ser uma metodologia eficaz para transformar a dinâmica das competições escolares, superando a lógica excludente do rendimento esportivo e promovendo um ambiente de participação, cooperação e aprendizagem significativa. Ao trazê-lo para interclasse, foi notório o aumento do interesse dos alunos durante toda a organização.

Ao vivenciar múltiplas funções dentro da competição, os alunos foram protagonistas de seu processo de ensino-aprendizagem, ampliando suas responsabilidades e desenvolvendo habilidades socioemocionais essenciais, como a autonomia, o trabalho em equipe, o respeito e a resolução de conflitos. Essa experiência prática possibilitou uma reflexão sobre a importância de compreender o esporte não apenas como técnica e performance, mas como fenômeno cultural e educativo.

A Olimpizada foi um momento de integração e pertencimento, em que as diferenças entre alunos considerados "habilidosos" e "não habilidosos" foram diluídas por meio de uma organização democrática das tarefas e dos espaços. A pluralidade de modalidades e brincadeiras resgatou valores culturais e enriqueceu o repertório corporal dos participantes, potencializando uma visão mais ampla e inclusiva do esporte.

Dessa forma, conclui-se que a inserção das competições pedagógicas no contexto escolar, integradas ao Projeto Político Pedagógico (PPP), é uma prática essencial para ressignificar o lugar do esporte na escola. Cabe ao professor de Educação Física o papel de mediador crítico, capaz de estruturar situações didáticas que possibilitem aos alunos vivências esportivas que transcendam a lógica da vitória a qualquer custo, promovendo um esporte que educa para a vida em sociedade.

Por fim, reforça-se a necessidade de continuidade em estudos e práticas que abordem a competição como conteúdo educativo, a fim de consolidar metodologias

que valorizem a formação integral do estudante, e que, acima de tudo, reconheçam o esporte como ferramenta pedagógica de transformação social.

6. REFERÊNCIAS

- BAYER, Claude; DA COSTA, Machado; GÓIS, Piedade. **O ensino dos desportos coletivos**. 1994.
- BALBINO, Heloisa Fernandes. **Competição esportiva e educação física escolar: interfaces e contradições**. Motriz: Revista de Educação Física, v. 7, n. 1, p. 41-50, 2001.
- BETTI, Mauro. **Educação Física e sociedade: uma perspectiva crítica**. São Paulo: Movimento, 1999.
- BRACHT, Valter. **A constituição das teorias da Educação Física**. Cadernos Cedes, v. 19, p. 69-88, 1999.
- BRACHT, Valter; ALMEIDA, Fernando Mascarenhas de. **A Educação Física e o esporte na escola: um estudo de caso**. In: BRACHT, Valter. Educação Física e Aprendizagem Social. Campinas: Papirus, 2003. p. 71-90.
- CAPOBIANGO, Bianca. **Repensando o ensino do esporte por meio do Modelo de Educação Esportiva: aprendizagem colaborativa, autonomia e participação das meninas**. 2023. 106 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2023.
- CARLAN, Paulo; KUNZ, Elenor; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. **O esporte como conteúdo da Educação Física escolar: estudo de caso de uma prática pedagógica "inovadora"**. Movimento, v. 18, n. 4, p. 55-75, 2012.
- FARIA, Flaviane; CAREGNATO, André Felipe; CAVICHIOILLI, Fernando Renato. **O esporte e a competição na educação física escolar: perspectivas educacionais a partir dos conceitos da pedagogia do esporte**. Revista Kinesis, Santa Maria, v. 37, p. 1-16, 2019. DOI: <https://doi.org/10.5902/2316546422863>.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 28. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FRIZZO, Giovanni. **Os jogos escolares como mecanismos de manutenção e eliminação: uma crítica à lógica esportiva na escola**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Porto Alegre, v. 19, n. 4, p. 163-180, out./dez. 2013.
- GALATTI, Larissa Rafaela; PAES, Roberto Rodrigues. **O esporte educacional como fenômeno cultural e como prática pedagógica escolar**. Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 55-64, 2006.
- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. **Entre o “não mais” e o “ainda não”: pensando saídas do não-lugar da EF escolar I**. Cadernos de Formação RBCE, v. 1, n. 1, p. 9-16, 2009.
- GONZÁLEZ, Fernando Jaime et al. **Sentidos e significados do ensino do esporte na Educação Física escolar: deslocamentos históricos e proposições contemporâneas**. In: MARINHO, Alcione; NASCIMENTO, Juarez Vieira do;

OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli (Org.). **Legado do Esporte Brasileiro**. Florianópolis: Ed. UDESC, 2014. p. 121-162.

MONTEIRO, Alessandra. **As modalidades esportivas e os jogos no âmbito escolar**. Brasília: W Educacional Editora e Cursos, 2011.

PAES, Roberto Rodrigues. **Pedagogia do Esporte**. In: KUNZ, Elenor (Org.). **Transformação Didático-Pedagógica do Esporte**. Ijuí: Ed. Unijuí, 1999. p. 31-42.

PAES, Roberto Rodrigues. **Pedagogia do Esporte: interfaces com a educação física escolar**. *Motrivivência*, v. 14, n. 20, p. 11-20, 2001.

PAES, Roberto Rodrigues; BALBINO, Heloisa Fernandes. **Educação Física Escolar: a constituição de um campo de produção pedagógica e científica**. *Motrivivência*, v. 16, n. 25, p. 23-38, 2005.

REVERDITO, Riller Silva et al. **Competições escolares: reflexão e ação em pedagogia do esporte para fazer a diferença na escola**. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 11, n. 1, p. 37-45, jan./jul. 2008.

SANTANA, Wagner Xavier de; REIS, Humberto José. **A prática pedagógica da Educação Física e a competição: um olhar crítico**. *Movimento*, v. 2, n. 3, p. 69-82, 2006.

SCAGLIA, Alcides José; MONTAGNER, Paulo Cesar; SOUZA, Daniel de. **Competição na escola: uma questão de método**. *Revista da Educação Física/UEM*, v. 12, n. 2, p. 109-118, 2001.

SCAGLIA, Alcides José; GOMES, Leandro Augusto. **A competição no ensino do esporte**. *Motriz: Revista de Educação Física*, v. 11, n. 3, p. 123-133, 2005.

SCAGLIA, Alcides José; SOUZA, Daniel de Oliveira. **O ensino dos jogos esportivos coletivos: perspectivas e possibilidades**. *Movimento*, v. 10, n. 2, p. 11-34, 2004.

SIEDENTOP, Daryl. **What is Sport Education and How Does it Work?** *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, v. 69, n. 4, p. 18-20, 1998. DOI: <https://doi.org/10.1080/07303084.1998.10605528>.

SIEDENTOP, Daryl. **Sport Education: A retrospective**. *Journal of Teaching in Physical Education*, v. 21, p. 409-418, 2002.

TUBINO, Manoel José Gomes. **O que é esporte?** São Paulo: Brasiliense, 2003.

VARGAS, Tairone Girardon de et al. **A experiência do Sport Education nas aulas de educação física: utilizando o modelo de ensino em uma unidade didática de futsal**. *Movimento*, v. 24, p. 735-748, 2018.