

# sobre tudo

## PROJETOS DE EXTENSÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: RELATO DE ALGUMAS EXPERIÊNCIAS DO COLÉGIO DE APLICAÇÃO DA UFSC

Gláucia Schramm Schenkel<sup>48</sup>

Mara Cristina Schneider<sup>49</sup>

Paula Pereira Rotelli<sup>50</sup>

Victor Julierme Santos da Conceição<sup>51</sup>

**Resumo:** Os projetos de extensão *Brincantes – oficinas de jogos e brinquedos*, *Clube de Xadrez – uma proposta brincante* e *Chuí – Esporte no CA* foram construídos e/ou inseridos no contexto da

---

<sup>48</sup> Professora aposentada de Educação Física do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina (CA/UFSC). Contato: glauciaschenkel@globo.com.

<sup>49</sup> Doutora em Educação pela UFSC. Professora de Educação Física do CA/UFSC. Contato: mara.schneider@ufsc.br.

<sup>50</sup> Mestra em Educação pela UFSC. Professora de Educação Física do CA/UFSC. Contato: paula.rotelli@ufsc.br.

<sup>51</sup> Doutor em Ciência do Movimento Humano pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professor de Educação Física do CA/UFSC. Contato: victor.julierme@ufsc.br.

disciplina de Educação Física do Colégio de Aplicação (CA) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), entre 2016 e 2019, como espaços que possibilitaram ampliar o trato sobre os conhecimentos vinculados àquela disciplina, ao mesmo tempo em que oportunizaram desenvolver capacidades e potencialidades humanas vinculadas às relações sociais, como aprendizagem, troca de conhecimentos, diálogo/comunicação, cooperação, reflexão, autonomia, criatividade, alegria e cuidado. Apresenta-se cada um dos projetos, abarcando aspectos como origem, desenvolvimento, ações promovidas, participação em jogos escolares, entre outros.

**Palavras-chave:** Projeto de extensão; Jogos e Brinquedos; Clube de Xadrez.

**Resumen:** Los proyectos de extensión *Brincantes – oficinas de jogos e brinquedos, Clube de Xadrez – uma proposta brincante y Chuá – Esporte no CA* fueron construidos y/o insertados en el contexto de la disciplina de Educación Física del Colégio de Aplicação de la Universidade Federal de Santa Catarina, entre 2016 y 2019, como espacios que permitieron ampliar el tratamiento del conocimiento relacionado con esa disciplina, al mismo tiempo que posibilitaron el desarrollo de capacidades y potencialidades humanas vinculadas a las relaciones sociales, como el aprendizaje, el intercambio de conocimientos, diálogo/comunicación, cooperación, reflexión, autonomía, creatividad, alegría y cuidado. Se presenta cada uno de los proyectos, abarcando aspectos como origen, desarrollo, acciones promovidas, participación en juegos escolares, entre otros.

**Palabras-clave:** Proyecto de Ampliación; Juegos y Juguetes; Club de Ajedrez.

## Introdução

Os projetos de extensão *Brincantes – oficinas de jogos e brinquedos*, *Clube de Xadrez – uma proposta brincante* e *Chuá – Esporte no CA* foram elaborados e desenvolvidos no Colégio de Aplicação (CA) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) entre 2016 e 2019. Pretendiam oferecer algumas possibilidades de resposta à **questão inicial colocada em 2016**: como potencializar o desenvolvimento dos estudantes que permaneciam nos espaços internos da escola durante o tempo entre os turnos matutino e vespertino? Ao longo dos anos, as possibilidades de atividades ultrapassaram este momento intermediário e se estenderam ao período do contraturno.

Diante da questão, os autores dos projetos mencionados definiram o **objetivo principal** de construir espaços específicos visando a desenvolver capacidades e potencialidades humanas vinculadas às relações sociais, como aprendizagem, troca de conhecimentos, diálogo/comunicação, cooperação, reflexão, autonomia, criatividade, alegria e cuidado. Este objetivo atravessou cada um dos projetos, de forma primária ou secundária.

Neste trabalho, a **metodologia** de desenvolvimento de cada projeto é apresentada no decorrer do texto, quando se descreve cronologicamente as ações realizadas. Relata-se cada um dos projetos individualmente, assim como seus entrelaçamentos e desdobramentos. Neste sentido, são considerados aspectos como a origem dos projetos, seu desenvolvimento, ações promovidas, participação em jogos escolares, avaliação, entre outros.

## 1. Projeto *Brincantes* – oficina de jogos e brinquedos

O Projeto *Brincantes* – *Oficinas de Jogos e Brinquedos* iniciou em 2016 para oferecer aos estudantes do Colégio de Aplicação da UFSC atividades de interação e integração social durante o tempo em que permaneciam na escola aguardando as aulas ou as atividades extracurriculares do contraturno. Este tempo de espera entre os turnos matutino e vespertino se concentrava para muitos estudantes nos espaços da escola, quando, então, parte deles ficava ociosa. A oportunidade para a criação do Projeto *Brincantes* foi percebida em 2015, quando ocorreram algumas situações conflituosas entre os estudantes no período em que aguardavam na escola as atividades (extra)curriculares da tarde.

Quando o projeto foi iniciado na escola, pretendeu-se alcançar, como público-alvo, os estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental. Ofereceu-se a eles oficinas de aprendizagem e construção de jogos e brinquedos populares que permitissem desenvolver a autonomia, a interação social, a criatividade, a capacidade de ação e reflexão crítica. A construção de jogos visava a formar um acervo, que seria socializado aos demais estudantes durante os tempos e espaços não formais da escola.

Inicialmente, as servidoras elaboradoras do projeto – na época, a Assistente de Alunos e Coordenadora do Ensino Médio, Paula Pereira Rotelli (admitida como professora efetiva de Educação Física do CA a partir de abril de 2017), e a professora de Matemática Márcia Maria Bernal, hoje, aposentada – utilizaram a sala do *Laboratório de Matemática* para o seu desenvolvimento. Entretanto, no decorrer do ano atribuíram um aspecto itinerante ao projeto, levando-o para espaços diversos da escola, como as mesas de concreto instaladas sob as árvores e o saguão em frente ao Auditório. Puderam, assim, contemplar mais estudantes, inclusive, dos Anos Iniciais.

Em 2017 ocorreu a ampliação do número de professores participantes no projeto, passando a fazer parte do quadro as professoras Mara Cristina Schneider e Mariana Zamberlan Nedel, de Educação Física; a professora de Educação Especial Josiane Eugênio e o professor de Geografia Márcio Marchi.

Se, neste mesmo ano, dentre os diversos jogos de tabuleiros e brinquedos populares ofertados, os estudantes se interessaram bastante pelo jogo de *Uno*, *Mancala* e *Jogo da Onça* – sendo os dois últimos construídos pelas professoras Márcia e Paula –, em 2018, o projeto seguiu com destaque no xadrez, o que levou a escola a participar dos *Jogos Escolares de Florianópolis* (JESF) nesta modalidade. Devido ao grande interesse dos estudantes no xadrez, foi criado em 2018, dentro do Projeto *Brincantes*, um momento destinado exclusivamente à vivência deste jogo, o que originou em 2019 o Projeto *Clube de Xadrez – uma proposta brincante*.

Dentro da proposta do Projeto *Brincantes*, que perdurou de 2016 a 2018, oportunizou-se tanto a construção de alguns jogos e brinquedos, como o uso de materiais impressos, todos como estratégias de aprendizagem, interação, diálogo e discussão. De acordo com Kunz (2001), as competências comunicativa, instrumental e social podem ser desenvolvidas por meio da produção e da prática de conhecimentos<sup>52</sup>; em nosso caso, na construção e na utilização de brinquedos e jogos numa perspectiva colaborativa. Os materiais

---

<sup>52</sup> Segundo Kunz (2001), a competência instrumental é adquirida ao longo da vida, mediante a internalização teórico-prática de conhecimentos e pela acumulação de experiências orientadas para agir no mundo pela aquisição de destrezas racionais e eficientes. Por sua vez, a competência social contribui para um agir tanto solidário, quanto cooperativo e a competência comunicativa relaciona-se com a necessidade de o aluno aprender e saber se comunicar e entender a comunicação do outro, desenvolvendo iniciativas de pensamento crítico.

impressos utilizados para o desenvolvimento da competência comunicativa no projeto diziam respeito a “todo o material elaborado em folha de papel que faz referência a textos, representações ou adaptações de textos em combinação com ícones ou imagens” (ALVENTOSA, VELERT E DEVÍS, 2004, p. 42).

A participação dos estudantes no Projeto *Bricantes* sempre foi aberta. A presença era registrada, mas não obrigatória, podendo o estudante retornar depois de determinado período ausente. A limitação sobre o número de participantes se dava somente pela quantidade de materiais disponíveis. Estudantes com mais vivências em xadrez eram estimulados a cooperar com os aprendizes, exercendo, deste modo, junto com os professores do projeto, um papel mediador importante no desenvolvimento de conhecimentos e habilidades relacionadas a este jogo (VIGOTSKI, 1889; VIGOTSKII, 2017).

No ano de 2016, iniciaram-se as atividades em 2016 disponibilizando aos participantes diversos jogos de tabuleiro ou de cartas, tais como dominó, varetas, cubo mágico, subtração com tangran, *Mancala* e *Uno*. Estes dois últimos foram os mais utilizados, seguindo uma pequena descrição sua:

- *Mancala*: é uma família de jogos de tabuleiro jogada ao redor do mundo, sendo algumas vezes chamada de jogos de semeadura ou jogos de contagem e captura, denominações que têm sua origem nas regras gerais. Jogos de *Mancala* possuem um papel importante em muitas sociedades africanas e asiáticas, comparável ao jogo de xadrez no Ocidente. Este jogo foi confeccionado e disponibilizado aos estudantes pelas autoras do projeto.

- *Uno*: é um jogo de cartas com detalhes especiais, sendo um dos jogos de cartas mais populares no mundo. O jogo deve ser jogado entre dois e 10 jogadores. O baralho é composto por cartas de quatro cores: verde, amarelo, vermelho e azul. As fileiras de cada cor variam

entre zero e 9. Existem três ações especiais para cada tipo de cor de carta, identificadas como "pular", "comprar duas" e "inverter". Há também cartas de ações especiais com fundo preto, "coringa" e "coringa compra quatro". Há quatro "coringas que mudam de cor" e quatro "coringas compram quatro", o que resulta num total de 108 cartas. As regras, que são acertadas no início das rodadas, podem ser modificadas e criadas pelo grupo.

Pelo Projeto *Brincantes* foram promovidos os seguintes eventos no ano de 2016:

- *Torneio de Uno*. Foi desenvolvido entre 7 e 12 de julho, com inscrições abertas antecipadamente para até 16 estudantes da escola. Foram sorteados grupos de até quatro estudantes e os dois vencedores da primeira etapa passaram para a próxima, até que houvesse um vencedor. Participaram estudantes de 6<sup>os</sup>, 7<sup>os</sup> e 8<sup>os</sup> anos;

- *Oficina do Dia do Estudante*. No dia 11 de agosto foi oferecida uma oficina de jogos com participação livre. Participaram estudantes de 7<sup>os</sup> e 8<sup>os</sup> anos e

- *Visita ao SESC Prainha – salão de Jogos de todo Mundo*. Na manhã do dia 10 de novembro aconteceu a visita de 8 estudantes dos 6<sup>os</sup> anos ao Salão de Jogos do SESC Prainha. Para participar desta visita, foram escolhidos os estudantes mais assíduos no projeto, os quais foram devidamente autorizados por seus responsáveis.

No ano de 2017, o projeto *Brincantes* foi oferecido na sala do *Laboratório de Matemática*, mas, como já mencionado anteriormente, com a intenção de continuá-lo itinerante, seguimos para o saguão em frente ao auditório do Colégio. Posteriormente, ocuparam-se as mesas de cimento que se localizam na área externa, sob as árvores, ao lado do auditório. Por duas vezes, tentou-se abrir uma nova estação do projeto no *solarium*, que se localizava ao lado do Galpão. Entretanto,

percebeu-se que os estudantes preferiam o espaço das mesas de cimento, talvez pela maior tranquilidade em termos de ruídos e circulação de pessoas. Desta maneira, concentrou-se neste espaço e somente se ocupou o saguão em frente ao auditório em dias chuvosos.

Nota-se que no ano de 2017 ocorreu um aumento na participação de estudantes dos Anos Finais no *Brincantes*, o que se atribuiu à integração de professores deste segmento ao projeto. Por outro lado, acredita-se que houve maior participação de estudantes do Ensino Médio e dos Anos Iniciais no projeto em decorrência do uso do espaço externo, que acabou dando mais visibilidade a ele. Somado a este fator provavelmente esteve a aquisição de brinquedos como o *girocóptero*, que, ao ser acionado com o uso das mãos, faz uma hélice sobrevoar curtos espaços, sendo muito atrativo para as crianças. Desta maneira, mais uma vez foi oferecida aos estudantes a possibilidade de jogar e brincar nos tempos e espaços não formais da escola (intervalo do almoço), oportunizando a interação social, o desenvolvimento da autonomia intelectual, da criatividade e do cuidado com o manuseio dos jogos.

Ao longo do ano de 2017, o acervo de jogos cresceu, com a doação, construção e aquisição de novos jogos. Destaca-se que houve momentos que fomentaram a reflexão e o diálogo entre os estudantes e destes com os professores do projeto em decorrência da utilização dos jogos. Estudantes dos Anos Iniciais começaram a participar com maior frequência, assim como estudantes público-alvo da Educação Especial. Registra-se também a participação esporádica de colegas de trabalho, dentre eles, professores e técnicos.

O Projeto *Brincantes* seguiu em 2017 com a mesma dinâmica do ano anterior, tendo promovido algumas atividades que se passa a destacar neste momento.

No dia 28 de agosto, o projeto se organizou para receber duas turmas de nonos anos da *Escola Básica Municipal Beatriz Souza Brito*<sup>53</sup>. Uma delas veio no período matutino e a outra no período vespertino. As turmas foram acompanhadas por professoras, orientadora educacional e diretora da escola. Quando chegaram ao Colégio de Aplicação, foram recebidas pelas professoras e direcionadas para o *Laboratório de Matemática*, onde estas apresentaram o projeto e explicaram a dinâmica do encontro ora realizado.

Primeiramente, promoveu-se neste encontro com os estudantes da *Escola Básica Municipal Beatriz Souza Brito* uma *Oficina de Mancala*, na qual os estudantes, em duplas, confeccionaram o tabuleiro do jogo. Para isso, foram disponibilizados materiais como papel cartão, papel *color set*, cola, tesoura, régua e pedrinhas de vidro coloridas para serem utilizadas como peças. Parte destes materiais foi doada pela escola, e outra foi adquirida pelas proponentes do projeto. Depois de as professoras explicarem a história do jogo e suas regras, os estudantes jogaram-no.

Após a vivência do jogo, fez-se uma pausa e um passeio pelo Colégio de Aplicação para conhecer os seus espaços físicos. Na sequência, os estudantes da escola visitante foram liberados para lanche no recreio dos Anos Finais e Ensino Médio, quando puderam se integrar e interagir com os estudantes do Colégio. Constatou-se que nossos estudantes ficaram curiosos com os “visitantes”, o que fomentou a socialização entre eles. Após o recreio, retornaram para o *Laboratório de Matemática*, onde se lhes explicou como funciona o

---

<sup>53</sup> A opção por esta escola se deu em decorrência de sua proximidade geográfica com a UFSC, o que facilitou o deslocamento de seus estudantes até o CA.

edital de ingresso no Colégio de Aplicação<sup>54</sup>. A explicação foi proferida pelo professor Ivan Brognoli, que gentilmente aceitou o convite realizado pela coordenação do projeto para participar desta atividade.

Em setembro de 2017, o Projeto *Brincantes* realizou em seus quatro encontros semanais *Oficinas de Pipas*, nas quais algumas pipas foram confeccionadas pelos estudantes, pelos professores participantes do projeto e outras foram adquiridas. Foi agendado um *Festival* para a soltura destas pipas exatamente durante as Olimpíadas da escola. Entretanto, na data prevista, a condição meteorológica não colaborou, o que ocorreu também na nova data posterior marcada. Por isso, decidiu-se adiar a sua realização para o início do ano letivo de 2018, como atividade de integração e recepção dos estudantes que então entrariam para o 6º ano. Neste momento, o *Festival* aconteceu.

Durante as Olimpíadas do Colégio de Aplicação, que aconteceram entre 21 e 27 de outubro de 2017, foi realizada uma competição de xadrez. A representação da escola na modalidade de xadrez dos *Jogos Escolares de Florianópolis* (JESF) desse ano baseou-se na participação e classificação dos estudantes naquela competição. Alguns deles eram participantes do projeto *Brincantes*; outros começaram a sê-lo depois de serem convidados. Dentre os 12 estudantes inscritos no JESF, 6 compareceram no dia do Torneio e, destes, cinco obtiveram medalhas. O evento foi realizado no ginásio do SESC Prainha, localizado no Centro de Florianópolis.

Ainda durante esta semana de Olimpíadas, foram disponibilizadas aos estudantes algumas atividades alternativas, coordenadas pela Professora de Educação Especial Ciriane Casagrande. Em uma delas, o projeto dispôs de seu acervo de *Jogos da*

---

<sup>54</sup> O ingresso no Colégio de Aplicação da UFSC acontece a partir de sorteio. Informações sobre como participar do processo, que ocorre anualmente, são disponibilizadas no site da escola.

*Onça*<sup>55</sup>, cujos tabuleiros foram construídos com tábuas divisórias – provenientes de armários de salas de aula – que estavam sendo descartadas. Para confeccioná-los, foram necessários, além do referido material, lápis, caneta permanente, régua e tampas de garrafa plástica.

O *Jogo da Onça* é o único jogo de tabuleiro tipicamente brasileiro, de origem indígena, no qual uma onça, representado por uma peça, tem por objetivo capturar 6 de 15 cachorros, representados estes por 15 peças. Já, os cachorros têm por objetivo cercar a onça, impedindo que ela consiga se movimentar. Este jogo despertou bastante o interesse de estudantes e professoras do projeto. Por exemplo, os estudantes que o conheceram trouxeram novos participantes ao projeto com o objetivo de jogar com eles.

No dia 18 de novembro de 2017, quando foi realizada na escola a *Mostra Pedagógica*, o Projeto *Brincantes* montou e apresentou seu acervo de materiais a estudantes, pais, servidores (professores, técnicos) e funcionários terceirizados que então puderam brincar e jogar com ele. Houve também a disponibilização de pipas que, ao serem utilizadas, foram doadas aos “pipeiros”.

Em 2018, o projeto ocorreu duas vezes por semana, no horário das 12h20 às 13h20, com a disponibilização do acervo de jogos aos estudantes nas quartas, e dos jogos de xadrez, nas quintas. No início do ano, o projeto foi oferecido no espaço externo em que se encontram as mesas de cimento (ao lado do auditório) nas quartas, e no Laboratório de Matemática nas quintas. Esta situação perdurou até o início do mês de outubro, quando o período de chuvas nos levou a

---

<sup>55</sup> O contato com este jogo ocorreu quando duas professoras integrantes do projeto participaram do Curso de “Formação de Educadores Brinquedistas”, promovido pelo Programa de Extensão “Brinquedos e Brincadeiras: um Caleidoscópio de Ideias e Vivências” do Centro de Ciências Humanas e da Educação da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).

suspender o projeto no espaço externo. Com isso, ele passou a se dedicar à participação de estudantes na modalidade de xadrez dos *Jogos Escolares de Florianópolis*.

A primeira atividade realizada no ano de 2018 incluiu as boas-vindas, com a soltura de pipas, aos estudantes do 6º ano C no pátio da escola. Entretanto, nas demais turmas de 6º Ano a atividade foi suspensa pela dificuldade de conciliar as datas disponíveis com a contribuição de um dia ensolarado à soltura de pipas.

Já, no mês de setembro deste ano, os *jogos de Mancala e da Onça* do projeto foram disponibilizados aos professores de Educação Física dos sétimos anos para serem utilizados nas aulas cujo conteúdo era sobre jogos de tabuleiros.

No mês seguinte, foi recebida uma turma de estudantes da *Escola Básica Municipal Luiz Cândido da Luz*<sup>56</sup>, que se localiza na Vargem do Bom Jesus, Norte da Ilha. Ainda em outubro, houve a participação de estudantes frequentadores do projeto na modalidade de xadrez dos *Jogos Escolares de Florianópolis*. Houve a conquista do primeiro lugar no feminino da categoria sub-13 e a conquista do terceiro e quinto lugares no masculino da categoria sub-16. A participação destes estudantes na competição foi significativa, uma vez que a conquista de medalhas contribuiu para uma boa classificação geral do Colégio e veio a consolidar a sua presença neste evento.

Finalizamos oficialmente o projeto no dia 22 de novembro de 2018, com as atividades de xadrez, quando jogos portáteis de xadrez, adquiridos pelos integrantes do projeto, foram doados aos

---

<sup>56</sup> Esta escola básica entrou em contato com a professora Márcia Bernal com a finalidade de conhecer o Laboratório de Matemática do CA/UFSC. A professora Márcia, então, aproveitou a oportunidade para apresentar o Projeto *Brincantes*, o qual coordenava.

participantes frequentes. Durante a *Mostra Pedagógica* realizada em 1º de dezembro, o projeto novamente realizou uma exposição de seu acervo no pátio dos Anos Finais/Ensino Médio.

Por fim, diante do interesse dos estudantes no xadrez, do grande potencial educativo deste jogo e pela experiência do Projeto *Brincantes*, implantou-se em 2019 o Projeto *Clube de Xadrez – uma proposta brincante*.

## **2. Projeto *Clube de Xadrez – uma proposta brincante***

O Projeto de Extensão *Clube de Xadrez – uma proposta brincante* surgiu em 2019 no contexto de outro projeto, que se encerrou no final de 2018 e que foi abordado no tópico anterior. Naquela época, os participantes deste projeto já demonstravam muito interesse pelo xadrez. Com a transformação do Projeto *Brincantes* em um projeto com foco específico no xadrez, constatou-se o crescente interesse e participação dos estudantes no mesmo, principalmente dos Anos Iniciais, em sua maioria, provenientes de segundos e terceiros anos. Como resultado, houve, e haveria ainda, a participação expressiva dos estudantes da escola nos *Jogos Escolares de Florianópolis* em 2017, 2018 e 2019, sempre com a conquista de medalhas.

O Projeto *Clube de Xadrez – uma proposta brincante* tinha como objetivo oferecer aos estudantes do Ensino Fundamental (Anos Iniciais e Anos Finais) e do Ensino Médio do CA/UFSC oficinas semanais de xadrez, por meio de atividades e jogos em tempos e espaços não formais, proporcionando oportunidades de socialização, interação social, diálogo, resolução de conflitos, desenvolvimento de habilidades estratégicas de jogo, capacidade de reflexão na definição de jogadas, assim como o incentivo à participação em torneios e atividades de outros clubes de xadrez.

Em 2019, divulgou-se e organizou-se o início do *Clube de Xadrez* no mês de fevereiro, culminando na divulgação para os estudantes através de um cartaz. As atividades com os estudantes iniciaram no dia 7 de março, e seguiu por todas as quintas-feiras no *Laboratório de Matemática*, das 12h20 às 13h20. Tais encontros só foram suspensos nos dias coincidentes com atividades suspensas pela escola ou que coincidiram com outras atividades como o Festival de Atletismo e as Olimpíadas.

Desde o início, a participação de estudantes dos Anos Iniciais, principalmente de segundos e terceiros anos, foi majoritária. Em menor número, tivemos estudantes do Ensino Médio. Dos Anos Finais, a série mais ativa no projeto foi o 6º Ano. A metodologia comumente empregada consistiu em disponibilizar os jogos e incentivar o jogo propriamente dito, acompanhando, orientando e ensinando os movimentos, estratégias e princípios, fosse a estudantes que estavam tendo o primeiro contato com o jogo ou àqueles que já possuíam certo domínio do mesmo. Desafios eram propostos, individual ou coletivamente, bem como indagações sobre outras opções de jogadas, visando à reflexão das possibilidades e previsão de jogadas futuras, do próprio jogador ou adversário.

Antes do término do primeiro semestre de 2019, o projeto recebeu um convite da Biblioteca Livre do Campeche (Bilica) para ajudar na implantação de um Clube de Xadrez naquele espaço. O contato, por parte dela, foi realizado pela professora aposentada de Inglês e ex-diretora do CA/UFSC Josalba Ramalho Vieira. Em quatro ocasiões, a professora Paula Pereira Rotelli participou de reuniões de elaboração e encontros de oficinas na sede da Bilica. Esta troca oportunizou a aquisição de conhecimentos sobre a didática do ensino do xadrez.

Já, no segundo semestre, em parceria com o *Projeto Chuá – esporte no CA*, os estudantes interessados e frequentadores do

Projeto *Clube de Xadrez* puderam ser inscritos na modalidade de xadrez dos *Jogos Escolares de Florianópolis* – edição 2019, representando a escola nos naipes masculino e feminino das categorias sub-13 e sub-16. O evento ocorreu no mês de dezembro na sede do *Clube de Xadrez de Florianópolis*, localizado no centro da cidade. Pelo período, acabou coincidindo com as avaliações finais da escola e, por isso, nem todos os estudantes inscritos compareceram. A escola conquistou a medalha de terceiro lugar no masculino da categoria sub-16.

Por fim, o projeto foi encerrado em 2019 com a exposição de fotos – da participação dos estudantes e professores no JESF – na *Mostra Pedagógica* do Colégio de Aplicação que aconteceu no dia 30 de novembro. Destaca-se que até o início do segundo semestre de 2019, a coordenação do projeto foi exercida pela professora Márcia Maria Bernal que, após sua aposentadoria, passou a coordenação para a professora Mara Cristina Schneider. Porém, tanto a professora Márcia, quanto a professora aposentada Gláucia Schramm Schenkel, continuaram a participar dos encontros semanais, contribuindo para a sua qualificação. Em 2020, além das professoras Mara e Paula, passou a integrar o projeto o professor Victor Julierme Santos da Conceição.

### **3. Projeto Chuá – Esporte no CA**

Considerando a participação no JESF em 2017 dos estudantes do Colégio de Aplicação oportunizada pelo Projeto *Brancantes* na modalidade de xadrez, a possibilidade de participar de competições escolares, levou os estudantes a demonstrar interesse em participar destas em outras modalidades também. Então, em decorrência deste interesse, surgiu, também em 2018, o Projeto *Chuá – esporte no CA*. Este foi iniciado pela professora Paula e professor Victor, com a participação e o apoio da professora Gláucia. Hoje conta também com

a participação oficial da professora Mara. Em 2019, houve a participação do professor Eduardo Dallegrove, bem como da professora Mara, de maneira voluntária, contribuindo para o projeto.

O Projeto *Chuí* tinha inicialmente como público-alvo (ex-)estudantes do CA/UFSC, oferecendo suas oficinas de práticas esportivas no contraturno, mas houve também a participação de estudantes da *Escola Básica Municipal Beatriz de Souza Brito* no Núcleo de Basquetebol que o projeto mantinha em parceria com a Federação Catarinense de Basketball (FCB). Entretanto, também atuou juntamente ao público de professores e técnicos do CA, ainda em 2018, ao organiza-los para a participação nos *Jogos de Integração dos Servidores* (JIS) da UFSC, o que ocorreu novamente em 2019.

O projeto pretendia desenvolver habilidades motoras relacionadas aos fundamentos e regras do basquetebol e futsal, visando a desenvolver a socialização, a interação grupal, o desenvolvimento de fundamentos e técnicas, assim como o desenvolvimento da tática de jogo. Também tinha como finalidade promover a participação dos estudantes em campeonatos esportivos e jogos amistosos, mas, em 2019, pelo interesse crescente dos estudantes, ampliou as oficinas para voleibol, handebol e tênis de mesa. No caso do tênis de mesa, foi ofertada uma oficina duas vezes por semana, nos turnos matutino e vespertino, com parceria da Associação de Mesatenistas de Florianópolis, que manteve um núcleo de treinamento na escola.

No prosseguimento da participação do Colégio no JESF em 2018, estes ocorreram entre os meses de outubro e dezembro, com a escola obtendo significativas classificações em futsal, basquetebol, atletismo, tênis, xadrez e tênis de mesa. Tal participação levou a escola a ser classificada com a terceira colocação geral nos *Jogos*.

Em 2019, portanto, devido à ampliação da oferta de modalidades no Projeto *Chuí*, aumentou-se o número de estudantes

inscritos no JESF, bem como o número de categorias, naipes e modalidades inscritas, como o vôlei de praia. Também, no início de 2019, em decorrência da conquista do primeiro lugar no futsal masculino sub-16 em 2018, a escola representou a cidade de Florianópolis na fase regional dos *Jogos Escolares de Santa Catarina* (JESC), que ocorreu na cidade de Antônio Carlos (Grande Florianópolis), conquistando o segundo lugar. Ainda em 2018, (ex-)estudantes do CA também participaram do *Torneio de Basquete 3x3* promovido pela Liga Metropolitana de Basquetebol, com a participação de duas equipes masculinas.

No que se refere à atuação com os professores e técnicos do CA, o projeto, ao estimular a sua participação no JIS, promoveu alguns momentos de organização técnica e tática com as equipes. Em 2018, por exemplo, realizou-se a inscrição e organização de equipes nas modalidades de vôlei feminino, vôlei masculino, basquete masculino, futebol 7 masculino, xadrez misto, canastra mista e rústica mista, totalizando o envolvimento de 45 servidores do CA. As equipes conseguiram significativas classificações nas referidas modalidades, a saber: quinto lugar no xadrez; segundo lugar na canastra; segundo lugar no vôlei feminino; segundo lugar no basquete masculino; segundo lugar na rústica.

Em 2019, a formação das equipes também foi organizada pelo *Projeto Chuá*, mas desta vez, diferente do que ocorreu em 2018, cada equipe, após ser formada, ficou com um representante da mesma responsável pela inscrição final. As equipes obtiveram as seguintes classificações: terceiro lugar no basquete masculino; segundo e terceiro lugar no basquete feminino 3x3; segundo lugar no futsal feminino; terceiro lugar no voleibol masculino; segundo lugar no voleibol feminino e segundo e nono lugar na corrida rústica.

Desde o início, o projeto contou com a participação da servidora técnica Corina Martins Espíndola. Sua participação no projeto tem sido

essencial para garantir a realização das atividades semanais no contraturno, assim como para promover o diálogo e a orientação para com os estudantes e seus responsáveis, repassando informações a estes quando da participação de seus filhos nos *Jogos*, o que só é possível mediante a autorização dos responsáveis por cada estudante. Em 2020 foi apresentada a continuidade do projeto com a participação dos servidores docentes da disciplina de Educação Física: Paula (coordenadora do projeto), Victor, Mara e Glúcia (professora aposentada da disciplina), bem como da servidora técnica Corina.

### **Considerações finais**

Os autores dos projetos relatados, que ocorreram entre 2016 e 2019, objetivaram desenvolver em seus participantes (estudantes e professores) capacidades e potencialidades humanas vinculadas às relações sociais, como aprendizagem, troca de conhecimentos, diálogo/comunicação, cooperação, reflexão, autonomia, criatividade, alegria e cuidado com os materiais utilizados. Para além destes objetivos, que se acredita ter alcançado, obteve-se a construção e o fortalecimento de amizades; a aproximação entre si de estudantes de distintas séries e etapas de ensino (Anos Iniciais, Anos Finais e Ensino Médio); o surgimento e a resolução de conflitos, oriundos tanto de discordâncias na aplicação ou interpretação das regras do brinquedo, jogo ou esporte, como do nível de competitividade de alguns participantes, que fez com que vencer, e não participar, se tornasse a meta; a visita de estudantes e professores de duas escolas públicas da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis, o que possibilitou apresentar o CA, assim como o processo de ingresso por sorteio que ele adota; a participação de estudantes do CA/UFSC em diferentes edições dos Jogos Escolares de Florianópolis; entre outros.

Pretende-se dar continuidade aos projetos, pois o que motiva seus autores também é a percepção de que brincar, jogar, conhecer, participar, se aproximar, interagir, cooperar e trabalhar coletivamente são ações que podem ser estimuladas e orientadas pelo trabalho pedagógico do professor, mas também pela mediação e cooperação dos estudantes mais experientes, tal como defende Vygotsky (1989) na perspectiva histórico-cultural. Aprendem-se as regras do jogo na atividade de jogar (VYGOTSKY, 1989), mas para jogar é preciso, muitas vezes, oportunidades específicas, que ultrapassam os limites da sala de aula. Por isso são importantes as ações de extensão realizadas pelos professores no âmbito desta escola pública. Como instância constituinte de uma Universidade Federal, o Colégio de Aplicação da UFSC sustenta suas atividades no tripé ensino, pesquisa e extensão, o que qualifica sobremaneira a formação intelectual, artística, científica e cultural de seus estudantes.

Uma questão importante, quando se pensa em jogos escolares, que infelizmente acirram na maior parte das vezes a competitividade, o individualismo, a exclusão de crianças e adolescentes - e por isso precisam ser repensados -, parece ser a necessidade de se aprender a perder e a vencer individual e coletivamente, o que pode contribuir para uma formação humana ampliada. É importante para professores e estudantes identificar e valorizar as oportunidades de aprendizado, sobretudo crítico, que surgem no/do brinquedo/jogo e nos/dos jogos escolares. Com isso, os projetos avançam para atender a sua perspectiva de formação humana.

Jogos que podem ser ganhos ou perdidos, como os jogos esportivos ou escolares, frequentemente são fonte de desprazer para os grupos ou escolas cujo resultado foi desfavorável. Nesse sentido, Vygotsky (1989, p. 105) alerta, referindo-se ao brinquedo, que “o prazer não pode ser visto como uma característica definidora [sua]”, isto é, como “uma atividade que dá prazer à criança”. Por quê? Porque

o brinquedo, incluindo aqui o jogo, satisfaz necessidades da criança, e estas necessidades amadurecem ao longo do seu desenvolvimento. Portanto, para Vygotsky (1989), é importante compreender as motivações e necessidades que levam a criança e o adolescente a brincar e a jogar.

Este é um aprendizado importante para os autores dos projetos relatados, uma vez que sinaliza também a importância de compreender, nas propostas futuras, as motivações e necessidades que transformaram estudantes do CA/UFSC em participantes desses projetos. O que os fez buscar as experiências, aprendizados, aproximações e interações oferecidas na forma de brinquedos, jogos e esportes nesses projetos? Foi simplesmente o tempo ocioso entre os turnos nos espaços da escola? Foi o “prazer” de brincar e jogar? São questões que podem nos orientar no seguimento dos projetos.

Para finalizar, destaca-se, de acordo com Vygotsky (1989, p. 107), que o jogo com regras, ou seja, o “brinquedo baseado em regras”, desenvolve-se, sobretudo, durante a idade escolar. Para o autor, “não existe brinquedo sem regras” (VYGOTSKY, 1989, p. 108):

Da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginária. Jogar xadrez, por exemplo, cria uma situação imaginária. Por quê? Porque o cavalo, o rei, a rainha, etc. só podem se mover de maneiras determinadas; porque proteger e [capturar] [...] peças são, puramente, conceitos de xadrez. Embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é, sem dúvida, um tipo de situação imaginária. O mais simples jogo com regras transforma-se imediatamente numa situação imaginária, no sentido de que, assim que o jogo é regulamentado por certas regras, várias

possibilidades de ação são eliminadas (VYGOTSKY, 1989, p. 109).

Baseados na relação dialética que existe entre situação imaginária e regras de comportamento no brinquedo, no jogo e no esporte, é possível constatar que os projetos aqui relatados avançaram nos objetivos propostos, uma vez que ao aprender as regras inerentes a cada atividade, os estudantes tiveram e têm a possibilidade de colocar em movimento a sua imaginação, seja de forma individual, em duplas ou coletiva.

## Referências

- ALVENTOSA, J.P. M.; VERLET, C. P.; DEVÍS, J. D. Un estudio sobre los materiales curriculares impresos en Educación Física: implicaciones para la formación del profesorado. **Movimento**, Porto Alegre, v. 10, n. 1, jan./abr. 2004.
- KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijuí, 1994.
- VYGOTSKY, LEV S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- VIGOTSKII, LEV. S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VIGOTSKII, LEV S.; LURIA, ALEXANDER R.; LEONTIEV, ALEXIS N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 15. ed. São Paulo: Ícone, 2017, p. 103-117.

