


■ DOSSIÊ - RELATOS DE EXPERIÊNCIA

■ Copa do Mundo de Futegeude e Futeso7 com produção de álbum

Futegeude and Futeso7 World Cup with album production

 Marli Pereira da Silva *
Wellington dos Santos **

Resumo: O presente relato de experiência visa apresentar os resultados da execução do projeto *Copa do Mundo de Futegeude e Futeso7 com produção de álbum*, que consistiu em desenvolver o conteúdo da grade curricular, propiciar a interação do conhecimento entre os estudantes, fomentar o protagonismo e a autoestima, através do tema Copa do Mundo de Futebol FIFA 2022, utilização de jogos de tabuleiro e produção de álbum. As ações do projeto foram realizadas na Escola Classe Aprodarmas, na Região Administrativa de Planaltina, Distrito Federal, Brasil, com estudantes do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental que participavam da Educação em Tempo Integral. Objetivou-se também contextualizar o conhecimento, na aplicação do Currículo em Movimento do Distrito Federal, levando em consideração o campo de interesse da maioria da comunidade escolar participante do projeto, com possibilidades de interação social, protagonismo do estudante e tornando o cenário pedagógico lúdico. Os aportes teóricos utilizados consistem na perspectiva epistemológica da Subjetividade de Fernando González Rey, com uma abordagem qualitativo-interpretativa que está em consonância com a teoria de González Rey e com a Pedagogia Histórico-Crítica de Saviani.

Palavras-chave: Protagonismo. Ludicidade. Interação. Aprendizagem.

Abstract: This Experience Report aims to present the results of the implementation of the Football World Cup and futeso7 Project with album production, which consisted of developing the content of the curriculum, promoting the interaction of knowledge among students, fostering protagonism and high self-esteem, through the FIFA 2022 World Cup theme, use of board games and album production. The project was carried out at the Escola Classe Aprodarmas, in the Planaltina Administrative Region, Distrito Federal, Brazil, with students from the 3rd to the 5th year of elementary school, who were taking part in Full-Time Education. The aim was also to contextualize knowledge in the application of the Federal District's Curriculum on the Move, taking into account the field of interest of the majority of the school community participating in the project, with possibilities for social interaction, student protagonism and making the pedagogical scenario playful. The theoretical contributions used were from the epistemological perspective of Fernando Gonzalez Rey's Subjectivity, with a qualitative-interpretative approach that is in line with the Gonzalez Rey's theory and Saviani's Historical-Critical Pedagogy.

Keywords: Protagonism. Playfulness. Interaction. Learning.

* Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Goiás (UEG), especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional, Orientação e Gestão Escolar. Professora da Educação Básica da Secretaria de Educação do Distrito Federal (SEEDF). Contato: marylilsilva06@gmail.com.

** Graduado em Pedagogia pela Universidade Estadual de Goiás (UEG), especialização em Gestão, Supervisão e Orientação Educacional (UCM) e Neuroaprendizagem (FSG), Educação Financeira EAD (FACULESTE). Professor da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF). Contato: wscafe@hotmail.com.

Introdução

A ideia do *Projeto Copa do Mundo de Futegude e Futeso7 com produção de álbum* surgiu na perspectiva de trabalho aliado ao campo de interesse dos estudantes da Escola Classe Aprodarmas e com a necessidade de desenvolver as aprendizagens conjuntamente com as diretrizes da Educação Integral e a proposta político-pedagógica da escola. A Educação em Tempo Integral da unidade de ensino Aprodarmas atendia 105 estudantes, os quais fizeram parte do projeto. Vivenciava-se o período de Copa do Mundo de Futebol FIFA 2022, evento que envolve vários países que representam todos os continentes, e na unidade de ensino, os estudantes praticavam os jogos de tabuleiro Futegude e Futeso7, que são jogos relacionados ao futebol e que geram muita interação entre os discentes.

O Futegude é um jogo de tabuleiro revestido por grama sintética com marcações semelhantes ao campo de futebol onde os jogadores eram representados por bolas de gude e o goleiro representado por um obstáculo na frente do gol. Os estudantes utilizavam um taco de madeira para movimentar a bola de gude até o gol. O Futeso7 também é um jogo de tabuleiro revestido por grama sintética com marcações de um campo de futebol com um elástico fazendo a linha central do campo. Este elástico era utilizado pelos estudantes para impulsionar a bola de *ping pong* até gol. Estes jogos são analógicos e se usa diversas peças: bola de gude, bolinhas de *ping pong* etc. criados e adaptados no contexto desta unidade escolar para diversificar as oficinas da Educação em Tempo Integral (Figura 1).

É comum na Educação em tempo integral da Escola Classe Aprodarmas o emprego de jogos analógicos como ferramenta pedagógica, utilizando-se de diversos meios de produção de materiais com a participação dos estudantes. Segundo Santos e Santos (2020, p. 44), o uso de jogos analógicos como ferramenta de aprendizagem favorece a expressão da ludicidade no contexto escolar. De acordo com Kishimoto (2003, p. 25), “quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa”.

A Educação em Tempo Integral está presente na unidade de ensino Aprodarmas, seguindo os objetivos descritos nas Diretrizes Pedagógicas e Operacionais para a Educação em Tempo Integral (Distrito Federal, 2018b). Para o desenvolvimento do projeto *Futegude e Futeso 7*, contemplam-se objetivos que visam estimular o vínculo da escola com a comunidade e promover o protagonismo juvenil. A Educação em Tempo Integral é um direito de todos os estudantes brasileiros e visa a formação integral do cidadão, com ampliação do espaço-tempo de aprendizagem possibilitando ao estudante envolver-se em diversas atividades educativas, esportivas e de lazer promovendo uma prática pedagógica com desenvolvimento das aprendizagens. Nesse sentido, a Educação em Tempo Integral visa contribuir na implementação das disciplinas de língua portuguesa e matemática com atividades diversificadas e dinâmicas, além da inserção do esporte, do lazer e da cultura, de forma interdisciplinar (Distrito Federal, 2018b).

1. Fundamentação teórica

Essa proposta pedagógica foi desenvolvida na perspectiva teórica epistemológica da Subjetividade de González Rey. A teoria da Subjetividade desenvolvida por González Rey nos permite compreender os complexos psicológicos humanos produzidos nos diferentes espaços sociais, considerando todos os contextos em

Figura 1 – Tabuleiro de Futegude e interação das crianças com os jogos



Fonte: arquivo pessoal.

que o indivíduo está inserido: cultural, histórico, social e emocional (Alcântara; Oliveira, 2020). A pesquisa qualitativo-interpretativa contribuiu para que as ações desenvolvidas no projeto *Copa do Mundo de Futegude e Futeso7* fossem construídas principalmente pela relação dialógica, permitindo assim que o estudante seja protagonista do seu conhecimento. A teoria da Subjetividade está em consonância com a concepção da pedagogia histórico-crítica (Saviani, 2011), contribuindo para compreender o estudante como resultado da interação social e educacional. Neste sentido:

Considerar a prática social como ponto de partida para a construção do conhecimento significa trabalhar os conhecimentos acadêmicos a partir da articulação dialética de saberes do senso comum, escolares, culturais, científicos, assumindo a igualdade entre todos eles. O trabalho pedagógico assim concebido compreende que a transformação da prática social se inicia a partir do reconhecimento dos educandos no processo educativo. A mediação entre a escola e seus diversos sujeitos fortalece o sentido da aprendizagem construída e sustentada na participação e na colaboração dos atores (Distrito Federal, 2014, p. 31-32).

No contexto de produção e realização deste projeto, foi levado em consideração os aspectos individuais e sociais dos estudantes na realização da *Copa do Mundo de Futegude e Futeso7* com produção de álbum, com ênfase na interação, na apropriação do conhecimento historicamente construído e socialmente compartilhado e na autonomia do estudante e mobilização de recursos subjetivos para a promoção de ensino e aprendizagem. Nessa perspectiva, as estratégias desenvolvidas foram baseadas nas metodologias ativas, permitindo que os estudantes aprendessem de maneira participativa por meio de situações reais.

2. Surgimento do projeto

O ano letivo de 2022 na Escola Classe Aprodarmas trouxe alguns desafios quanto ao cenário de atenção dos discentes na Educação em Tempo Integral, modalidade de ensino da Educação Básica brasileira que, de maneira espontânea, requer ludicidade e dinamicidade ao trabalho pedagógico. As atividades desenvolvidas na escola eram em formato de oficinas para que os estudantes tivessem maior interação e oportunidade de um trabalho coletivo para a construção de uma aprendizagem significativa. Como os estudantes, em sua maioria, gostavam de futebol, estavam empolgados com a realização da Copa do Mundo de Futebol FIFA 2022 e sempre traziam de casa informações e figurinhas da copa, entre uma aula e outra esse era o tema que ocupava o diálogo entre os estudantes.

A escola não possuía quadra poliesportiva para a prática de futebol e como não poderíamos deixar de fazer a articulação entre a escola e o acontecimento social do momento, a Copa do Mundo, surgiu então a possibilidade de dar sequência a uma ideia já vigente na unidade de ensino, em anos anteriores, que era futebol com bolas de gude e a implementação do álbum com as figurinhas dos discentes.

3. Metodologia

A *Copa do Mundo de Futegude e Futeso7* com produção de álbum foi realizada entre maio e agosto de 2022 na Escola Classe Aprodarmas da Regional de Ensino de Planaltina, projeto realizado no espaço-tempo da Educação em Tempo Integral, em que eram atendidos estudantes do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental, nos turnos matutino e vespertino. Neste mesmo período, estava ocorrendo a Copa do Mundo de Futebol, torneio que envolve vários países e mobiliza a sociedade para o evento. Essa temática também fazia parte do cotidiano escolar, além do auge do álbum da Copa do Mundo FIFA 2022, que engajou os torcedores para que pudessem colecionar figurinhas dos jogadores.

O álbum da Copa do Mundo fazia parte dos momentos de intervalos, recreações e das diversas aulas, sendo, por parte dos discentes, o assunto do momento, porém, nem todos os estudantes tinham álbum e nem figurinhas, pois a condição socioeconômica da comunidade escolar não permitia a aquisição deste passatempo. Todas as quintas-feiras, a Educação em Tempo Integral realizava atividades diversificadas contemplando a parte flexível das Diretrizes Pedagógicas da Educação em Tempo Integral, sendo estas realizadas em formato de oficinas. Dentre delas, existia a de Futegude e Futeso7. As oficinas se configuravam como o momento em que os estudantes aprendiam a jogar e interagiam uns com os outros devido à dinâmica do jogo.

No desenvolvimento do projeto, os estudantes aprenderam como brincar nos tabuleiros, as regras dos jogos e algumas oficinas foram dedicadas a conhecer a Copa do Mundo de Futebol, bem como as seleções e países participantes. Durante os meses de abril e maio, foram realizados jogos entre os estudantes para que representassem os países selecionados para os jogos da copa e produção dos álbuns com fotos, montagem da história das seleções e breve histórico dos jogos de tabuleiro que fariam parte do projeto.

Em determinado momento do projeto, foi necessário fazer adaptação da *Copa do Mundo de Futegude e Futeso7* com a Copa do Mundo de Futebol. De acordo com a tabela desta competição, seriam 32 seleções e ao final do campeonato restaria apenas uma campeã. Interessante destacar que foram levadas em consideração

Figura 2 – Alunos envolvidos com o Futeso7



Fonte: arquivo pessoal.

as competências e habilidades dos jogadores e nível de interesse pelo jogo. Ao mesmo tempo que aconteciam os jogos da copa do mundo, acontecia também a produção do álbum com participação de todos os estudantes.

O álbum foi produzido semelhante ao álbum oficial que estava à venda com informações de jogadores dos 32 países participantes da copa. Em cada página do álbum produzido pela escola, havia um breve histórico de um país participante da copa, espaço para colar uma figurinha do jogador do Futegude, jogador do Futeso7 e a foto oficial dos jogadores da seleção de cada país. Todos os estudantes foram fotografados e suas fotos transformadas em figurinhas da *Copa do Futegude e Futeso7* com os nomes dos países que representavam. Como no álbum oficial havia os jogadores ouro, no álbum dos estudantes também haviam as figurinhas raras, que foram representadas pelas fotografias dos professores envolvidos no projeto.

Cada estudante participante recebeu um álbum sem figurinhas. Vale destacar que as figurinhas do álbum retratavam os próprios discentes: havia a foto do estudante, sua seleção de escolha, bandeira do país e breve relato sobre a seleção participante da copa. Os estudantes adquiriam as figurinhas com dinheirinho sem valor que era conquistado através do desenvolvimento nos conteúdos, valorização do patrimônio escolar, entre outros, e isso permitia obter valores para que fossem gastos nos momentos específicos de compra e venda de figurinhas.

A atividade de utilizar o dinheiro sem valor de mercado para a compra das figurinhas do álbum visava educar o estudante sobre as finanças de maneira lúdica, aprender e mudar sua relação com o dinheiro, conseguindo fazer escolhas mais assertivas e tendo noção de como lidar e enfrentar problemas financeiros. Essas figurinhas estavam embaladas em saquinhos, pois a surpresa de encontrar os

Figura 3 – Crianças interagindo com o álbum



Fonte: arquivo pessoal.

colegas era imensa e quando encontravam uma que já possuíam, os estudantes precisavam interagir para realizar a troca. Com essa dinâmica, os estudantes perceberam que seu ídolo poderia ser alguém bem próximo de si.

Os jogos do Futegude envolveram os estudantes dos 4º e 5º anos e do Futeso7 os estudantes dos 3º anos. As duas modalidades dos jogos iam acontecendo e, ao mesmo tempo, as emoções afloravam e os sentimentos de alegria, de tristeza, de competitividade e outros ganhavam destaque, mas sempre tinha um professor para orientar e ajudar os alunos a lidarem com suas emoções e sentimentos, tendo em vista que o ambiente do jogo permite que o estudante adquira iniciativa e autoconfiança.

Nesse processo, uns jogavam, outros assistiam, outros ajudavam na organização das torcidas e assim havia aprendizagem pela interação e participação de todos. Além disso, foi trabalhada a educação socioemocional, que reconhece as emoções com papel fundamental na vida dos estudantes, influenciando sua capacidade de aprender, resolver conflitos e tomar decisões (Rodrigues, 2022). Na fase final da *Copa do Futegude e Futeso7*, reuniram-se todos os estudantes para acompanharem as finais da copa e completarem seus álbuns por meio da interação e troca de figurinhas.

4. Resultados e discussões

Com a realização do projeto *Futegude e Futeso7*, os estudantes vivenciaram de forma concreta dentro da instituição de ensino o que estava acontecendo na sociedade. Com as ações implementadas no projeto, foram desenvolvidas as habilidades procedimentais e socioemocionais dos estudantes, por meio de vivências teórico-práticas nos diversos segmentos que constituem sua trajetória de vida (Distrito Federal, 2018a, p. 19).

O projeto, além de contextualizar diversos conteúdos relacionados aos países, cultura, esporte, lazer e explorar o letramento e raciocínio lógico matemático, trazia a possibilidade da interação entre os estudantes, o uso dos jogos de tabuleiro, incentivo à diminuição do tempo de tela, bem como favoreceu a autoestima através do álbum.

Considerações finais

O ponto alto da execução do projeto foi a empolgação dos estudantes, estímulo e engajamento, observado pelas suas relações em sala de aula e envolvimento nos conteúdos, nos corredores da escola, intervalos e recreio. A temática Copa do Mundo era vivenciada pelos estudantes de forma prática e aliada ao contexto escolar, criando um elo com o conhecimento e favorecendo a aprendizagem de forma participativa e com valorização do protagonismo do estudante, dando a oportunidade para que a equipe pedagógica que coordenou as atividades e os professores pudessem interagir com os discentes, elaborando conjuntamente novas ideias e facilitando a mediação de conflitos que surgiam, de forma espontânea, por meio da interação e socialização, contribuindo assim para o controle das emoções.

Durante a implementação do projeto, houve dificuldade para a impressão das figurinhas e dos álbuns, pois estes foram impressos em papel fotográfico e com tintas coloridas. Para sanar essa dificuldade, contamos com o apoio de toda a equipe gestora da escola na aquisição dos materiais, já que todos os estudantes participantes do projeto receberam.

A articulação da Copa do Mundo no cenário pedagógico com a produção do álbum, valorizando os próprios estudantes bem como a participação deles como jogadores e representantes de uma seleção, sendo assim a estrela do evento, favoreceu uma aprendizagem efetiva, pois permitiu ao estudante fazer parte do processo de ensino-aprendizagem.

É possível que essa estrutura de trabalho possa funcionar em outros espaços escolares, na aplicação de determinado projeto adotado pela escola ou turma, mas o que é verdadeiramente significativo é a valorização do discente em suas produções e em suas afinidades temáticas. Neste caso, o campo de interesse foi o jogo, o futebol, a copa e o álbum de figurinhas, mas podendo ser igual a metodologia ativa utilizada em projetos com diferentes interesses geradores. ■

Referências

- ALCÂNTARA, Raquel de; OLIVEIRA, Andressa Martins do Carmo de. Aportes da epistemologia qualitativa e da metodologia construtivo-interpretativa de González Rey à pesquisa educacional: um estudo de caso. *In: Actualidades Investigativas en Educación*, v. 20, n. 2, 2020. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/447/44765828001/html/>. Acesso em: 28 abr. 2024.
- DISTRITO FEDERAL. **Currículo em Movimento da Educação Básica**: pressupostos teóricos. Distrito Federal, 2014. Disponível em: https://www.educacao.df.gov.br/wpconteudo/uploads/2018/02/1_pressupostos_teoricos.pdf. Acesso em: 21 fev. 2024
- DISTRITO FEDERAL. **Currículo em Movimento do Distrito Federal**: Ensino Fundamental: Anos Iniciais, Anos Finais. Brasília, 2018a. Disponível em: https://www.educacao.df.gov.br/wpconteudo/uploads/2018/02/Curriculo-em-Movimento-Ens-Fundamental_17dez18.pdf. Acesso em: 21 fev.2024
- DISTRITO FEDERAL. **Diretrizes Pedagógicas e Operacionais para a Educação em Tempo Integral nas Unidades Escolares da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal**. 2018b. Disponível em: https://www.educacao.df.gov.br/wpconteudo/uploads/2018/02/Diretrizes_ed_integral_08ago2018.pdf. Acesso em: 20 fev. 2024.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez Editora, 2023.
- RODRIGUES, Laís. Quais são as competências socioemocionais na BNCC? Competências socioemocionais. **Árvore**. 19 set. 2022. [s.l]. Disponível em: <https://www.arvore.com.br/blog/quais-sao-as-competencias-socioemocionais>. Acesso em: 28 abr. 2024.
- SANTOS, Elias Batista; SANTOS, Wellington. Utilização de jogos analógicos como possibilidade de aprendizagem nas séries iniciais do Ensino Fundamental. *In: PURIFICAÇÃO*, Marcelo Máximo; VITORINO, César Costa; RODRIGUES, Emer Merari (Orgs.). **Investigação científica nas ciências humanas 4** (recurso eletrônico). Ponta Grossa-PR: Atena, 2020. Disponível em: <https://atenaeditora.com.br/catalogo/ebook/investigacao-cientifica-nas-ciencias-humanas-4>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia histórico-crítica**: primeiras aproximações. 11ª ed. Campinas: Autores Associados, 2011.