

GINCANA DE ESPORTE, ARTE E LAZER: A CONTRIBUIÇÃO DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA UFPA NO DESENVOLVIMENTO DE PRÁTICAS CORPORAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

LISBOA, Luiz Felipe Almeida ¹

BASTOS, Robson dos Santos ²

SILVA, Maria Eduarda Nascimento ³

MOTA, Joselene Ferreira ⁴

RESUMO: Trata-se de um estudo que buscou analisar a contribuição da Gincana de Esporte, Arte e Lazer no trabalho com práticas corporais desenvolvidas na EEEFM Teodora Bentes em parceria com o Programa Residência Pedagógica da FEF/UFPA. Como estratégia metodológica, fez-se uso de uma pesquisa de campo, sobre a lente materialista histórica de investigação, cuja coleta de dados foi feita por meio de um questionário fechado aplicado a 265 alunos que participaram deste evento, realizado no interior da escola, em novembro de 2023. O resultado do estudo indica que houve uma contribuição significativa no trabalho pedagógico desenvolvido na Educação Física antes e durante a Gincana, pois a maioria dos alunos investigados revelaram que se sentiram estimulados a participar das diferentes atividades propostas, em especial as atividades recreativas e artísticas. A maioria dos alunos investigados nunca havia participado de evento que diferenciasse dos jogos escolares. O que nos mostrou resultados positivos, por meio da proposta desenvolvida na gincana que problematiza a superação do modelo tradicional de jogos escolares com base na pedagogia histórico crítica, cuja centralidade está em compartilhar conhecimentos historicamente e socialmente produzidos pela humanidade.

PALAVRAS-CHAVE: Práticas Corporais; Gincana; Educação Física; Esporte.

INTRODUÇÃO

A presença dos jogos internos escolares é uma tradição anual nas escolas brasileiras, atraindo as atenções de grande parte da comunidade escolar, principalmente pela relação histórica que o esporte possui com a disciplina Educação Física Escolar. Isso porque é comum os jogos escolares reproduzirem o formato das grandes competições esportivas e, com isso, a valorização do individualismo, do rendimento e da competição entre equipes e torcidas.

¹ Graduando em Licenciatura Educação física, bolsista do Programa Residência Pedagógica, UFPA, *Campus* Belém, luiz.flp.lisboa@hotmail.com

² Licenciado em Educação Física, professor Preceptor na Escola Estadual Teodora Bentes, Bolsista do Programa Residência Pedagógica, Subprojeto da Faculdade de Educação Física da UFPA, *Campus* Belém, robsonbastos@hotmail.com

³ Graduando em Licenciatura Educação física, bolsista do Programa Residência Pedagógica, UFPA, *Campus* Belém, mariaae.crispo@gmail.com

⁴ Licenciada em Educação Física, professora coordenadora do Programa Residência Pedagógica da Faculdade de Educação Física da UFPA, *Campus* Belém, joselenefmota@yahoo.com

Esse modelo de jogos escolares limita as práticas corporais às modalidades esportivas e dificulta a participação dos alunos que apresentam poucas habilidades nos esportes, tornando esse evento uma prática que não inclui a totalidade dos alunos. Partindo dessa problemática, os professores de Educação Física da Escola Estadual Teodora Bentes⁵, juntamente com os bolsistas do Programa Residência Pedagógica (PRP) da Faculdade de Educação Física (FEF) da Universidade Federal do Pará (UFPA) — Campus Belém, propuseram um novo modelo de “Jogos Internos” em formato de gincana, denominado de Gincana de Esporte, Arte e Lazer.

Esta proposta foi desenvolvida a partir do trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo de 2023 com os conteúdos da Educação Física em parceria com o PRP/FEF/UFPA. A Pedagogia Histórico-Crítica (PHC) foi a teoria pedagógica que deu subsídio ao trabalho desenvolvido com os conteúdos, nesse sentido, partimos do pressuposto que a PHC busca superar a reprodução dos conhecimentos básicos, considerando a escola com um local em que o saber deve ser manifestado em seu mais alto nível intelectual e sistematizado, provido de conhecimentos escolares específicos, em concordância aos saberes coletivos da realidade dos alunos, tornando o estudante capaz de agir criticamente, associando a teoria às práticas sociais globais e compreendendo os problemas que lhes são apresentados em sua relação com a realidade social (JESUS; SANTOS; ANDRADE, 2019, p. 2).

A Gincana de Esporte, Arte e Lazer foi proposta como uma atividade educativa que visa valorizar a aprendizagem dos conhecimentos desenvolvidos ao longo do ano letivo na disciplina Educação Física (ginástica, esporte, jogo e dança), estimulando a participação ampla dos alunos e dos professores através de ações político-pedagógicas que potencializem a participação, a cooperação, as relações humanas e a aprendizagem sobre os conhecimentos da Cultura Corporal.

O objetivo deste estudo é analisar a contribuição da Gincana de Esporte, Arte e Lazer no trabalho com práticas corporais desenvolvidas na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio da Professora Teodora Bentes em parceria com o Programa Residência Pedagógica (PRP) da Faculdade de Educação Física (FEF) da Universidade Federal do Pará (UFPA). Para tal, buscamos apresentar o processo de constituição da Gincana; descrever o conjunto de ações realizadas durante o processo

⁵A Escola Estadual de Ensino Médio e Fundamental Prof.^a Teodora Bentes, está localizada no distrito de Icoaraci, em Belém do Pará.

de desenvolvimento do evento; e analisar a percepção dos alunos sobre as atividades propostas para a gincana.

Para alcançar o objetivo, foi realizada uma pesquisa de campo sobre a lente materialista histórica de investigação, tendo como sujeitos desta pesquisa 265 estudantes que participaram da gincana. Alunos de turmas do 6º ano do Ensino Fundamental ao 3º ano do Ensino Médio, dos turnos matutino e vespertino, a coleta de dados ocorreu por meio de um questionário elaborado na plataforma *Google Forms* e encaminhado aos estudantes pelo aplicativo de comunicação WhatsApp.

A constituição da Gincana de Esporte, Arte e Lazer

Os Jogos Escolares Brasileiros (JEBs) foram criados com o intuito de integrar a nação brasileira e identificar novos talentos esportivos. Décadas após sua criação, este evento passou a ser de interesse do Comitê Olímpico Brasileiro (COI), uma vez que os objetivos da instituição com os JEBs se deram por este ser um evento que dá visibilidade a jovens talentos no esporte (ARANTES; MARTINS; SARMENTO, 2012).

Esse modelo de jogos é o que em grande parte determina o formato dos jogos internos realizados nas escolas brasileiras, ou seja, um espaço de reprodução dos megaeventos esportivos, marcado principalmente pela competição, tornando a prática esportiva excludente, visto que há uma seletividade imposta por uma cultura que segrega os “mais habilidosos” dos “menos habilidosos”. Essa realidade é revelada pela pesquisa desenvolvida por Neuenfeldt e Klein (2020), na qual professores revelaram que viam a necessidade de alteração na estrutura dos jogos escolares, pois “a competição [...] tem um lado positivo, mas tem um lado que me incomoda que é o de não todo mundo participar” (NEUENFELDT; KLEIN, 2020, p. 165).

Historicamente, os jogos escolares no Brasil criam uma grande expectativa nos alunos por ser uma dinâmica que, em muitos casos, se coloca como prática diferenciada do processo de ensino-aprendizado vivido no cotidiano da escola e se apresenta como uma atividade extracurricular. Além disso, é comum ver uma pequena porcentagem de alunos participando do modelo tradicional de jogos escolares, haja vista a supervalorização da competição que predomina na disputa das modalidades esportivas — reproduzindo a cultura do esporte de alto rendimento, a qual ainda se faz muito presente no interior da escola.

Em geral, os jogos escolares tradicionais, apesar de se basear um discurso de professores pautado na preocupação com a participação, são desenvolvidos em um formato que não promove a participação do grande quantitativo do alunado, sobretudo aqueles que têm poucas habilidades na prática esportiva, sendo subestimados e excluídos desta ação pedagógica que deveria promover o aprofundamento dos conhecimentos tratados na Educação Física, a integração e a confraternização entre a comunidade escolar.

Por conta dessa problemática, a Gincana de Esporte Arte e Lazer foi proposta como uma ação inovadora para substituir o modelo tradicional de jogos internos que tradicionalmente era desenvolvido na EEEFM Professora Teodora Bentes. Uma proposta baseada em práticas pedagógicas que envolvem ações de arte, esporte e lazer por meio da realização de uma gincana.

Para que isso pudesse acontecer na escola, os professores de Educação Física da escola e os monitores do PRP apresentaram a proposta da gincana à coordenação pedagógica e ao conjunto de professores da escola, colocando esta ação como um novo paradigma sobre as práticas corporais comum aos jogos internos, desvinculando a ideia conservadora de que só participam dos jogos os alunos mais habilidosos nas práticas esportivas. Para isso, foi fundamental o diálogo com o conjunto de educadores a partir de uma concepção de jogos baseada em uma perspectiva histórico-crítica, que se pautou a relevância social e acadêmica, visto que a gincana busca promover uma reflexão crítica sobre os valores que se fazem presentes na sociedade a partir da cultura dos megaeventos esportivos, bem como contribuir para que esses valores sejam problematizados no cotidiano das aulas de Artes e Educação Física.

Com isso, o processo de planejamento da gincana pôde acontecer envolvendo o conjunto de professores e coordenação pedagógica da escola, no qual todos os envolvidos puderam se sentir sujeitos desse processo, e não só os professores de Educação Física. Desta forma, ações foram pensadas em conjunto com os professores, bem como a distribuições de funções e responsabilidades. A partir desse momento, a proposta deixou de ser do professor preceptor e os monitores do PRP para ser uma proposta da EEEFM Teodora Bentes.

O conjunto de ações realizadas durante a Gincana de Esporte, Arte e Lazer

O conjunto de ações realizadas durante o processo de desenvolvimento do evento partiu da apresentação do projeto à Coordenação Pedagógica da escola e ao coletivo de professores, no sentido de problematizar o modelo tradicional de jogos escolares para, em seguida, expor os princípios e as diretrizes que fundamentam as ações do projeto e estimular o envolvimento dos professores no planejamento e na realização da gincana, o momento seguinte foi de apresentar a proposta aos alunos da escola. A problematização do modelo tradicional de jogos escolares foi uma estratégia metodológica histórico-crítica, para que seus princípios e diretrizes sejam mais bem compreendidos e aceitos pela comunidade escolar.

A Gincana ocorreu em um período de uma semana e envolveu as seguintes atividades propostas:

- a) Atividades artísticas (canto, dança, teatro, exposições artísticas, dentre outros), apresentações culturais em que as Equipes/Turmas somam pontos pela simples participação/apresentação. Destinando cinco pontos para o grupo que apresentar uma atividade artística durante os dias da gincana;
- b) Atividades esportivas (futsal, voleibol e tênis de mesa), as quais correspondem às práticas esportivas desenvolvidas por meio de campeonatos, organizados por chaves, em que todas as equipes de cada chave jogam entre si. Nessas atividades, os pontos para a gincana são destinados às quatro equipes com melhor colocação em cada chave, ex.: 1ª colocada – 10 pontos; 2ª colocada – 7 pontos; 3ª colocada – 5 pontos; e 4ª colocada – 3 pontos;
- c) Jogos de salão (dama, dominó, xadrez e uno), realizados por meio de um torneio, onde os quatro mais bem colocados no torneio serão pontuados, ex: 1ª colocada – 10 pontos; 2ª colocada – 7 pontos; 3ª colocada – 5 pontos; e 4ª colocada – 3 pontos;
- d) Jogos recreativos (cabo de guerra, queimada e bandeirinha, pula corda, jogo da velha com garrafa em pé, “slackline” e corridas de estafeta com balão e com enchimento de garrafa), os quais foram realizados no mesmo formato dos jogos de salão.

No total foram 18 atividades, em que todas as turmas, independentemente do nível de ensino, puderam participar. As atividades relacionadas às práticas de esporte e lazer foram desenvolvidas em categorias, de acordo com os níveis de ensino. As

categorias foram divididas no seguinte formato: **Categoria A** – turmas do 6º e 7º ano; **Categoria B** – turmas do 8º e 9º ano; **Categoria C** – turmas do Ensino Médio.

Ao longo dos dias do evento, os pontos foram disputados pelas Equipes/Turmas dentro das categorias correspondentes (com exceção das atividades artísticas). Contudo, a somatória dos pontos foi divulgada no último dia do evento. Desta forma, buscou-se evitar que a competição entre as Equipes/Turmas pudesse ser evidenciada.

Ao longo da gincana, a Equipe/Turma que conseguisse acumular o maior número de pontos no seu turno e em sua categoria, seria considerada a campeã de sua categoria do turno e com isso receberia um troféu de premiação. Para participar da gincana, as Equipes/Turmas deveriam realizar suas inscrições previamente, identificando os integrantes participantes das atividades propostas.

O evento contou com equipes de coordenação compostas pelos professores da escola, os quais foram responsáveis pela organização e realização das atividades desenvolvidas. As equipes de coordenação foram: a) Coordenação geral; b) Coordenação das atividades esportivas; c) Coordenação dos jogos de salão; d) Coordenação dos Jogos recreativos; e) Coordenação das atividades artísticas;

As responsabilidades de cada coordenação, bem como o regulamento da gincana e das atividades propostas foram definidas pela coordenação geral, a qual era composta pelos professores de Educação Física. O bom andamento da gincana dependeu da colaboração e da solidariedade de todos os alunos e funcionários, pois, com o envolvimento do coletivo, os aspectos valorativos do evento seriam evidenciados e materializados com sucesso.

A percepção dos alunos sobre a gincana

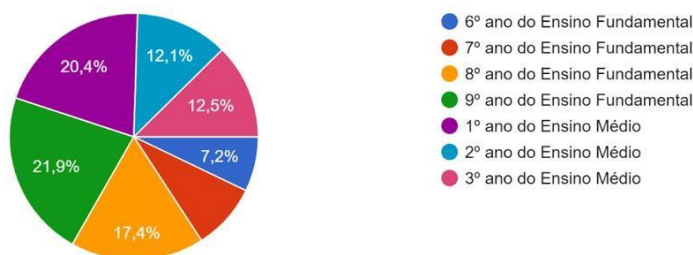
Com o intuito de analisar a percepção dos alunos sobre as atividades realizadas durante a gincana, realizou-se uma pesquisa de campo, composta por uma amostragem de 265 alunos da escola, um percentual de 22% do total de alunos matriculados na escola, no ano de realização do evento, distribuídos nos turnos da manhã e da tarde, do 6º ano do ensino fundamental ao 3º ano do ensino médio. Utilizou-se a plataforma Google Forms como ferramenta para a coleta de dados, visto que para Mota (2019) a coleta de dados via Google Forms permite que o pesquisador possa enviar para os sujeitos da pesquisa o instrumento de coleta de dados de várias maneiras, assim como podem responder de qualquer lugar.

Além disso, os resultados coletados via Google Forms são organizados automaticamente em forma de gráficos e planilhas, proporcionando ao pesquisador um resultado rápido, o que ajuda na análise de dados de forma mais prática e organizada e facilita a identificação de informações importantes para o desenvolvimento do estudo realizado (MOTA, 2019, p. 3).

Diante dos dados coletados, destacaram-se pontos relevantes, principalmente no que compete à participação dos alunos em diferentes práticas corporais para além do esporte. Outro aspecto observado foi a participação em número maior das turmas dos anos finais, tanto do fundamental quanto do médio. Já sobre a participação dos turnos, houve um envolvimento um pouco maior dos alunos do turno da manhã, tal qual nos revelam os gráficos 1 e 2:

Gráfico 01. Ano em que o aluno estuda

Ano que estuda
265 respostas



Fonte: Questionário aplicado pela comissão organizadora do evento, em 2023.

Gráfico 02. Turno em que o aluno estuda



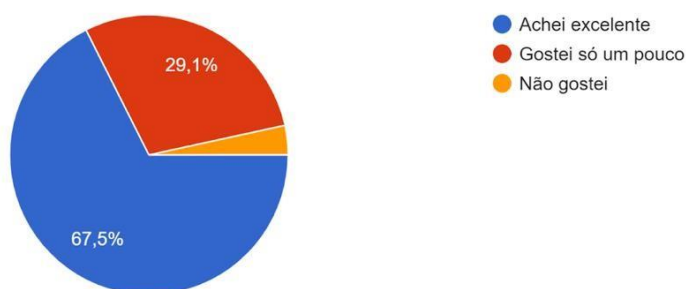
Fonte: Questionário aplicado pela comissão organizadora do evento, em 2023.

Sobre o nível de satisfação dos alunos ao participar da gincana, o gráfico 3 nos revela que a maioria dos alunos avaliou como excelente o evento e aproximadamente

1/3, apesar de ter gostado do evento, deixa indicativos de que é preciso avançar em alguns pontos, apenas 3,4% demonstraram insatisfação com a proposta.

Gráfico 03. O nível de satisfação dos alunos com a Gincana

Qual o seu nível de satisfação com Gincana?
265 respostas



Fonte: Questionário aplicado pela comissão organizadora do evento, em 2023.

Este gráfico nos mostra que houve uma avaliação muito positiva sobre a percepção dos alunos diante dos aspectos inovadores propostos na gincana, ou seja, para além das práticas esportivas, as atividades recreativas e artísticas podem ter contribuído para essa avaliação positiva da maior parte dos alunos. Essa observação ganha mais destaque se considerarmos que quase a metade dos alunos que participaram da gincana nunca haviam participado antes de jogos escolares.

Isso porque, no questionário, buscou-se identificar se os estudantes já haviam participado de jogos escolares em algum outro momento de sua vida estudantil, seja na EEEFM Teodora Bentes ou em outra instituição educacional. Os dados nos revelaram que apenas 51,3%, cerca de 135 alunos, já haviam participado de jogos internos em outra escola; enquanto 48,7%, cerca 130 alunos, responderam que nunca haviam participado de jogos escolares. O modelo tradicional de jogos escolares, contribui para que os protagonistas dos jogos sejam quase sempre reduzidos a um pequeno grupo, alimentando estereótipos de que só os melhores participam, o que dificulta a possibilidade da participação de alunos que não possuem habilidades nas práticas esportivas (REVERDITO et al., 2008, p. 3).

A dicotomia exclusão *versus* inclusão em jogos escolares é uma problemática que deve ser trabalhada nas aulas de Educação Física, devido à construção social que envolve o esporte escolar, sobretudo no que tange à problematização sobre as implicações do esporte de alto rendimento no ambiente escolar. A competição

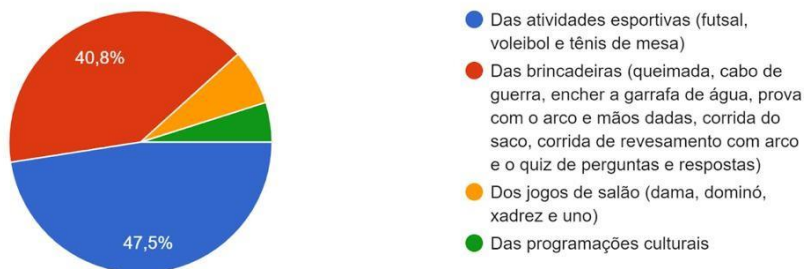
exagerada que os jogos escolares tradicionais proporcionam despertam a seletividade em meio aos participantes, tendo em vista que muitos alunos querem disputar apenas com o intuito de ser campeões.

Segundo Frizzo (2013), a competitividade assume um caráter de disputa exacerbada, própria do modelo esportivo hegemônico difundido como mercadoria. Isso proporciona um ambiente desfavorável para o ensino crítico da Educação Física, principalmente no que compete ao trato pedagógico com esporte nos jogos escolares, reflexo da lógica capitalista que transformou o esporte em mercadoria e mercador, em mais um veículo de lucratividade, esse ambiente competitivo predomina entre os atletas de alto rendimento, caracterizados pela competição, individualidade e rendimento.

A necessidade de desenvolver atividades mais diversificadas em eventos como este no interior da escola se mostrou mais evidente ao analisarmos os dados correspondente ao gráfico 4, no qual são reveladas as atividades que os estudantes mais gostaram de participar na 1ª Gincana de Esportes, Arte e Lazer.

Gráfico 04. Atividade que o aluno mais gostou de participar da gincana

De qual atividade você MAIS GOSTOU de participar na Gincana?
265 respostas



Fonte: Questionário aplicado pela comissão organizadora do evento, em 2023.

Nota-se que mais da metade dos estudantes (52,5%) gostaram das atividades não esportivas, como os jogos de salão, programações culturais e das brincadeiras (queimada, futsal, cabos de guerra, prova com arco, entre outras), o que contrapõe a ideia popularizada de que os estudantes se identificam mais com as modalidades esportivas do que com outras atividades. Sendo assim, são necessárias ações pedagógicas que tratam o esporte enquanto um fenômeno social.

A Lei nº 8.672 de 06 de julho de 1993 estabelece que o esporte nas escolas deveria evitar a seletividade e a competitividade, ao contrário, ele deve contribuir para

o desenvolvimento completo do aluno, rejeitando as práticas do esporte de alto rendimento em seu âmbito. No entanto, ainda é comum o trato com esse conteúdo de forma reduzida. A exemplo, o estudo de Darido e Rangel (2003) feito sobre as aulas de professores no ensino do esporte de rendimento na escola, a partir da observação das aulas, notou que vários alunos ficavam de fora das aulas, simplesmente por não possuírem habilidade em determinada prática esportiva.

Para Moreira (1995), o esporte dentro da escola deve mudar seu sentido, sendo necessário que seu objetivo seja o jogo, recuperando a imaginação e fantasia da infância, por meio de modalidades motrizes de expressão humana; desvinculando, assim, o caráter da esportivização dos jogos tradicionais e predominando a prática de forma desinteressada e descontraída. Quando o esporte se desassocia dos conhecimentos rasos, ele contribui para o desenvolvimento da participação e da inclusão como aliados da aprendizagem, tornando um evento excludente, como os jogos internos, acessível e menos seletivo. O gráfico 4 nos mostra que as atividades de arte, lazer, jogos e brincadeiras obtiveram um índice superior de participação e de preferência dos estudantes, haja vista que foram espaços capazes de incluir os alunos ditos “não habilidosos”.

As estratégias adotadas na gincana para valorizar a participação estimularam o envolvimento dos estudantes em diversas atividades, as quais não privilegiavam comportamentos comuns ao esporte de rendimento, tornando-o um momento de cooperação entre alunos em busca de um objetivo comum, somar pontos para gincana. Apesar de a competição permanecer presente no evento, ela ocorreu de uma forma pedagógica, o que proporcionou um ambiente amistoso e saudável dentro da escola, distante dos modelos tradicionais dos jogos internos, marcados pela rivalidade, competição e tensão geradas entre as equipes.

No geral, a 1ª Gincana de Esporte, Arte e Lazer, realizada em novembro de 2023 na EEEFM Teodora Bentes, recebeu avaliação positiva dos alunos da escola. Tal fato corrobora a ideia de que o modelo de jogos escolares tradicionais precisa ser ressignificado para que o trato pedagógico dado aos conteúdos da Educação Física Escolar seja correspondente às especificidades da educação escolar. A proposta desenvolvida pelos professores de Educação Física da escola, juntamente com os monitores do PRP e os demais professores, foi revolucionária, pois se apresentou com o compromisso de buscar dialogar com as demandas da comunidade escolar acerca das práticas corporais esportivas, recreativas e artísticas.

Considerações finais

Diante do exposto, sobretudo os dados analisados, podemos considerar que os alunos da EEEFM Teodora Bentes sobre a 1ª Gincana de Esporte, Arte e Lazer conseguiram reconhecer o valor pedagógico e revolucionário que este evento teve para o desenvolvimento educacional de todos os sujeitos envolvidos nesse processo. Ademais, os dados nos revelam o potencial educativo que esta proposta tem, além disso o nível de satisfação dos alunos sobre a proposta desenvolvida no evento foi muito alto, a maioria dos alunos se envolveram nas diferentes atividades propostas, em especial as recreativas e artísticas. Dessa forma, compreendemos que se os diferentes conteúdos da Educação Física forem abordados de forma problematizadora e superadora, com base em uma teoria pedagógica histórico-crítica, tal como foi a proposta desenvolvida com os conteúdos da Educação Física na Escola Teodora Bentes, qualquer evento que potencialize o trabalho realizado nas aulas poderá ter êxito enquanto atividade pedagógica crítica e superadora.

Nas próximas etapas das aulas, deve-se buscar fortalecer os aspectos que foram significativos para o trabalho pedagógico desenvolvido na escola, estimulando o desenvolvimento de novas experiências no Programa Residência Pedagógica e nas demais disciplinas trabalhadas no currículo escolar. A proposta construída para a Gincana de Esporte, Arte e Lazer tem um grande potencial pedagógico que precisa ser disseminado em diferentes espaços educacionais. Além disso, essa experiência, potencializada pelo Programa Residência Pedagógica, por meio do subprojeto da Faculdade de Educação Física da UFPA, a qual fortalece a relação universidade-escola, deve ganhar visibilidade e notoriedade no meio acadêmico, para estimular novos estudos e vivências na formação de professores.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Luiz Gustavo da Silva Bispo; DOS SANTOS, Juliane; DE JESUS, Lucas Antonio Feitosa. Aspectos gerais da pedagogia histórico-crítica. **Educação Profissional e Tecnológica em Revista**, v. 3, n. 1, p. 71-86, 2019.

ARANTES, A.; MARTINS, F.; SARMENTO, P. Jogos escolares brasileiros: reconstrução histórica. **Motricidade**, v. 8, n. 2, p. 916-924, 2012.

BRASIL. **Lei Nº 8.672, de 06 de julho de 1993**. Institui normas gerais sobre desportos e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8672.htm. Acesso em: 23 mar. 2024.

DARIDO, S.C.; RANGEL, I.C.A. **Educação Física na Escola**: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

GOMES, Carlos Alberto Silva; GALDINO, Francisco Flavio Sales; COELHO, Dayvid Wellington da Silva. A influência do esporte de rendimento no esporte escolar: um breve histórico. **EFDeportes.com**, Buenos Aires, v. 17, n. 174, 2012.

MOREIRA, Wagner Wey. **Educação Física Escolar, uma abordagem fenomenológica**. 3ª ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1995

MOTA, J. S. Utilização do google forms na pesquisa acadêmica. **Revista Humanidades e Inovação**, v. 6, n. 12, p. 372-380, 2019. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/116>. Acesso em: 13 mar. 2024.

NEUENFELDT, D. J.; KLEIN, J. L. Jogos escolares e Educação Física Escolar: investigando esta (des)articulação. **Revista Thema**, v. 17, n. 1, p. 151-171, 2020.

REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J.; SILVA, S. A. D. da; GOMES, T. M. R.; PESUTO, C. de L.; BACCARELLI, W. 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, 2008. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/1207>. Acesso em: 15 mar. 2024