

## **AUTOEFICÁCIA DE ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO PARA A PARTICIPAÇÃO EM ESPORTES E EM JOGOS CONVENCIONAIS: EXPERIÊNCIAS DE INCLUSÃO POR MEIO DOS JOGOS INTERCULTURAIS**

Raquel Firmino Magalhães Barbosa; Cintia de Assis Ricardo da Silva; Marcio Nogueira de Sá; Catharina Romeiro; Kátia Regina Xavier Pereira da Silva (orientadora)

*Colégio Pedro II – Laboratório de Criatividade, Inclusão e Inovação Pedagógica (LACIIPED)*  
*kekelfla@yahoo.com.br*

### **Resumo**

O trabalho é um recorte de um projeto de pesquisa e analisa indicadores de crenças de autoeficácia de estudantes do Ensino Médio para participação em esportes e em jogos convencionais, nos II Jogos Interculturais do Campus Engenho Novo II (CENII). Este evento é anual para os discentes do Ensino Médio do Colégio Pedro II (CPII), sendo organizado por alunos e mediado pela equipe de Educação Física. Trata-se de uma pesquisa-ação, qualitativa, com natureza interpretativa, promovida pelo Laboratório de Criatividade, Inclusão e Inovação Pedagógica (LACIIPED), composto por docentes e discentes da Educação Básica, licenciandos e pesquisadores de instituições de Ensino Superior. O *corpus* de análise constituiu-se de formulário digital, aplicado por meio da plataforma *surveymonkey.com*. Baseado nesses resultados, houve reuniões para organizar equipes, garantindo equidade e aumento da participação discente. Organizaram equipes mistas, com alunos e alunas, baseados em um questionário que inclui a autodeclaração do desempenho de meninos e de meninas. O objetivo foi agrupar os alunos baseando-se no “querer participar jogando” e não somente em ganhar. A percepção da autoeficácia pôde possibilitar aos discentes o exercício de buscar, da melhor maneira, atingir e/ou superar seus objetivos e, nos processos de aprendizado, ser uma ferramenta para avaliar constantemente suas decisões frente aos desafios que podem surgir em situações pedagógicas. Palavras-chave: Autoeficácia; Protagonismo Juvenil; Ensino Médio; Educação Física.

### **Introdução**

O presente trabalho analisa indicadores de crenças de autoeficácia de estudantes do Ensino Médio (EM) para a participação em esportes e jogos convencionais, a partir de dados oriundos do formulário de inscrições nos Jogos Interculturais do Campus Engenho Novo II (CENII), um evento anual que conta com alunos e alunas do Ensino Médio do Colégio Pedro II (CPII) e é organizado por alunos e mediado pela equipe de Educação Física do CENII (Campus Engenho Novo II).

O trabalho é um recorte do projeto denominado *Ressignificando o quadrado mágico: uma proposta de trabalho com esportes pautada na ancoragem social dos conhecimentos*, implementado na referida instituição no ano de 2017 e, que tem como objetivo geral construir uma proposta de adaptação das regras e sistemáticas de organização prática do futsal, do voleibol, do basquete e do handebol, a partir da ancoragem social dos conhecimentos sobre essas

(83) 3322.3222

contato@ceduce.com.br

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

manifestações da cultura corporal no CENII, visando à ampliação da participação dos estudantes nas aulas de Educação Física.

O referido formulário foi implementado para que, no ato de inscrição, os estudantes pudessem direcionar seus interesses na escolha das modalidades que gostariam de participar e, ao mesmo tempo, que a organização das equipes fosse feita de forma a atender a princípios democráticos, nos quais a inclusão e horizontalização dos saberes são fundamentais.

Os Jogos Interculturais do CENII fazem parte do calendário anual do Campus. A segunda edição, realizada no ano de 2017, passou a incluir a participação efetiva dos estudantes no processo de planejamento, execução e avaliação dos jogos, além da tradicional participação como jogadores nas modalidades esportivas.

Compreendemos que a participação efetiva dos alunos na organização dos jogos nos ajudou a pensar nas implicações pedagógicas que fazem parte de um trabalho com vistas ao exercício democrático. Foi possível perceber que, desde a organização até a culminância do evento, muitas questões surgiram e nos desafiaram a construir estratégias inovadoras de mediação e execução de ações, de forma a garantir o diálogo e a democratização das relações.

As dificuldades que iam surgindo no processo eram debatidas e as soluções pensadas em conjunto, para a melhor operacionalização das ações. Uma questão que veio à tona foi a estratégia de organização das equipes nas modalidades esportivas tradicionais e nos jogos convencionais. Foram muitas as reflexões acerca dos objetivos do evento e da necessidade de participação dos próprios estudantes nessa etapa da construção do evento. A partir das reuniões da comissão organizadora geral (composta por professores da Equipe de Educação Física e por alunos da Iniciação Científica Júnior), foram criadas comissões específicas, encabeçadas e formadas pelos próprios alunos, que ficaram responsáveis pelos desdobramentos e organizações das ações dos Jogos.

Assim, definiu-se como estratégia que a estruturação das equipes de futsal, vôlei, basquete, handebol e queimado levaria em consideração a autoavaliação dos alunos que fizeram a inscrição, por meio de um questionário digital, objetivando a diminuição de possíveis assimetrias, principalmente em relação ao desempenho autodeclarado e o conhecimento sobre a autoeficácia desses alunos em suas participações em esportes e jogos convencionais.

Autoeficácia é o nome atribuído por Bandura (2008) a crenças construídas pelos indivíduos a

respeito do que se julgam capazes de fazer para atingir objetivos estabelecidos em áreas de domínio específicas. Quanto maiores as crenças de autoeficácia, maiores são os objetivos traçados pelos sujeitos e mais intensos são os seus esforços para atingir esses objetivos, apesar das possíveis dificuldades enfrentadas. As crenças de autoeficácia são, não só potenciais preditoras das ações dos indivíduos, como também são reguladoras da motivação e do esforço em se manter no foco para atingir as metas estabelecidas (AZZI; POLYDORO, 2006). Pajares e Olaz (2008), esclarecem que a autoeficácia é construída a partir de quatro fontes: a experiência direta ou de domínio; a observação vicária; a persuasão social; e, a percepção/regulação dos estados fisiológicos.

Portanto, o presente trabalho parte dessas premissas teóricas e busca refletir sobre pistas a respeito da autoeficácia discente para participar dos esportes e jogos convencionais, a partir de dados oriundos do formulário de inscrição.

## **Metodologia**

Trata-se de uma pesquisa-ação que foi desenvolvida e concluída em 2017, no contexto dos encontros de estudo e de formação continuada promovidos pelo Laboratório de Criatividade, Inclusão e Inovação Pedagógica (LACIIPED), um grupo composto por docentes e discentes da Educação Básica, licenciandos de diferentes áreas do conhecimento e pesquisadores de instituições de Ensino Superior. Por meio de encontros quinzenais e de rodas de conversa o grupo estuda, discute e analisa referenciais teóricos que versam sobre o ensino e a aprendizagem, com o intuito de aprimorar a prática pedagógica *na e a partir* da ação. Nessas reuniões, o grupo é desafiado a mobilizar a tríade “teoria-prática-troca” e a produzir *sobre e a partir* de ações e reflexões.

Este trabalho se baseia, portanto, em uma pesquisa qualitativa, com natureza interpretativa e, reflete sobre resultados de práticas docentes em Educação Física escolar. O *corpus* de análise foi constituído pelos dados oriundos de um formulário digital aplicado a estudantes do Ensino Médio, por meio da plataforma *surveymonkey.com*. Um dos itens do formulário apresentava uma relação de modalidades que os estudantes poderiam se inscrever nos Jogos Interculturais: queimado, handebol, basquete, voleibol, futsal, dança, cubo mágico, corda, jogo eletrônico de movimento (*Just Dance*), badminton e jogo de oposição. Especificamente em relação aos esportes convencionais (handebol, basquete, voleibol, futsal) e ao queimado, solicitava-se que os estudantes

fizessem uma autoavaliação, com base em cinco opções de resposta:

(a) Eu não me considero bom/boa; (b) Eu não me considero muito bom/boa, mas gosto de jogar!; (c) Eu me considero regular; (d) Eu me considero muito bom/boa e acho que me destaco nessa prática corporal; (e) Eu me considero excelente e acho que posso fazer parte de equipes oficiais do CPII.

Com base na análise desses resultados, foram feitas reuniões entre docentes e discentes para organizar as equipes, garantindo o exercício da equidade e o aumento da participação de todos os estudantes nas referidas modalidades. Para o desenvolvimento da competição foram reunidos grupos mistos, com alunos e alunas, com base na autodeclaração do desempenho, de modo que nas equipes estivessem presentes tanto aqueles que se consideravam excelentes, regulares, quanto os que não se consideravam tão bons/boas assim. O objetivo foi a interação e agrupamento com base no “querer participar jogando” e não somente em ganhar.

Responderam o questionário 340 alunos do Ensino Médio, matriculados do primeiro ao terceiro ano. Finalizadas as inscrições, a plataforma *surveymonkey.com* gerou gráficos e estatísticas que nos auxiliaram na análise dos resultados.

## **Resultados e Discussão**

Por meio de reuniões com os alunos que antecederam as inscrições para definir quais práticas corporais integrariam o evento, da formação de comissões para organizá-lo e do uso do questionário digital para produzir os dados a fim de organizar as equipes, foi possível observar muitos elementos que possibilitaram o aprofundamento das reflexões sobre a autoeficácia dos estudantes.

A experiência direta ou de domínio que, segundo Pajares e Olaz (2008), se refere ao conjunto de ações que integram: realizações do indivíduo, resultados de suas ações, características e contexto da tarefa. Tais ações possibilitaram que os alunos tivessem a experiência de perceber seus progressos através do protagonismo para a organização e a participação nos Jogos Interculturais, bem como ao *feedback* vindo dos seus próprios pares.

As estratégias criadas com o intuito de motivar os alunos a participar dos jogos, dentre as quais as modificações e as adequações às regras, a divisão mais justa das equipes e a autoavaliação

realizada pelos próprios alunos no ato da inscrição, encorajaram a participação daqueles que se julgavam menos aptos a determinadas modalidades, visto que essas ações objetivavam equilibrar as destrezas motoras e tornar as equipes mais equânimes.

Esse processo avaliativo de autoeficácia pelo julgamento de suas ações motoras nos leva a ratificar a tese de Bzuneck (2009) de que não são os sucessos ou fracassos que vão definir o julgamento das capacidades do indivíduo, mas a forma como o sujeito tem a percepção e se posiciona frente aos resultados.

Além disso, pode-se perceber que com a criação das comissões organizadoras, os alunos participaram efetivamente e se sentiram incluídos no processo de construção dos II Jogos Interculturais CENII. Esse protagonismo juvenil, segundo Boghossian e Minayo (1999), de escuta e de participação dos jovens em situações reais na escola, na comunidade e na vida social, tem em vista tanto a transformação social como a formação integral.

Na segunda edição dos Jogos Interculturais CENII foi possível abrir espaço para que os alunos se inscrevessem naquilo em que eles sentissem mais confiantes em participar. Para Pajares e Olaz (2008), os indivíduos tomam decisões baseando-se no sentido de autoeficácia que possuem acerca de sua capacidade para realizar a tarefa. Nessa mesma perspectiva, Azzi, Polydoro e Bzuneck (2006) reforçam que é necessário confiar que o que se ensina vai reverberar positivamente na aprendizagem dos estudantes. No momento em que os professores proporcionam ambientes de aprendizagens democráticos, inclusivos e dialógicos, os alunos se sentem à vontade para participar e reconhecer que podem ter experiências enriquecedoras, a partir do exercício de protagonismo de suas ações, decisões e confrontos com a realidade.

A modalidade convencional do jogo de queimado foi a que teve a maior procura por parte dos estudantes (110 inscrições). Do total de inscritos, 48 eram meninas e 62 meninos. A segunda modalidade mais procurada foi o futsal, que teve 97 inscrições. Dessas, 12 meninas e 85 meninos. A terceira modalidade mais procurada foi o voleibol, com 78 inscrições, dentre as quais 27 meninas e 51 meninos. O handebol foi a quarta modalidade mais procurada, com 58 inscritos (17 meninas e 41 meninos). A modalidade convencional que obteve menos inscrições foi o basquete, com um total de 53 inscrições, sendo 6 meninas e 47 meninos.

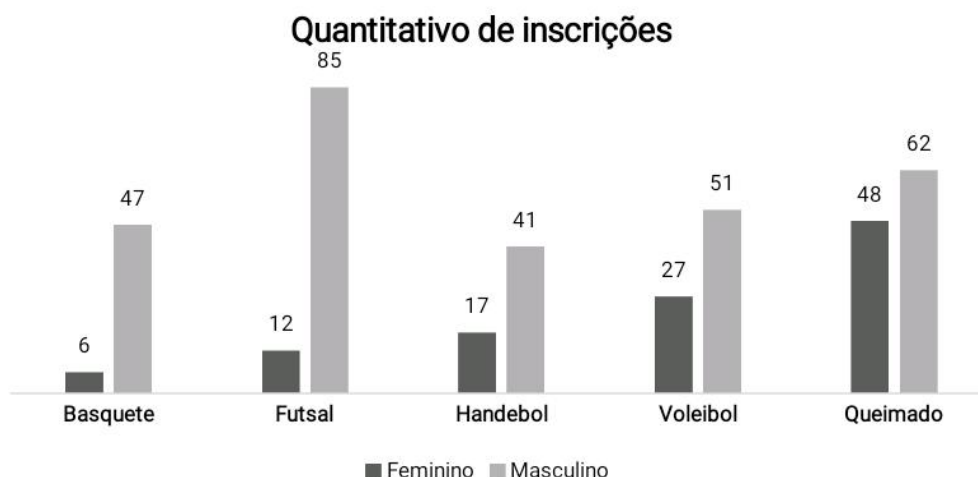
É interessante notar que a autoavaliação do desempenho foi classificada pela maioria dos estudantes inscritos, como “regular” no queimado (45%). Nas demais modalidades, 45% não se consideram bons no handebol, 46% não se

consideram bons no basquete, 32% não se consideram bons no voleibol e 42% não se considera bom no futsal, apesar de ter sido esta última a segunda modalidade mais procurada pelos estudantes.

O fato de boa parte dos alunos não terem considerado a sua capacidade motora excelente pode estar relacionada tanto as experiências vicárias como as de persuasão social (PAJARES; OLAZ, 2008). A primeira diz respeito a observação, motivando o sujeito a partir de um modelo, provocando similaridade ou enfraquecimento da percepção de suas capacidades. A segunda se refere a observação verbal, conduzindo os sujeitos a *feedbacks* positivos, de modo a encorajar e empoderar, como *feedbacks* negativos, com o intuito de enfraquecer e frustrar os indivíduos. Nesse sentido, conjecturamos que experiências anteriores esportivas, modelos midiáticos e/ou falta de motivação podem ditar o percurso de julgamento das ações motoras.

No que se refere à questão de gênero, durante as aulas de Educação Física do CENII, meninos e meninas participam juntos, com os mesmos direitos e oportunidades. Busca-se, através das aulas mistas, “[...] dar oportunidade para que meninos e meninas convivam, observem-se, descubram-se e possam aprender a ser tolerantes, a não discriminar e a compreender as diferenças, de forma a não reproduzir estereotipadamente relações sociais autoritárias (BRASIL, 1997, p. 25). Contudo, a sociedade enxerga a ideia do feminino e do masculino como o primeiro sendo frágil e delicado e, o segundo, sendo forte. Por consequência, essa classificação acaba definindo a identidade motora para participação em esportes (MARTINS; MOURÃO, 2005).

No entanto, um dos objetivos dos Jogos foi integrar os alunos e alunas das várias turmas do CENII dentro das diversas práticas corporais oferecidas pelo evento. Abaixo, segue o gráfico com o quantitativo de inscrições, a partir das escolhas de gênero:



Ao analisarmos os resultados das inscrições, observamos que apesar de os professores sempre trabalharem com aulas mistas e com a inserção de todos nas diferentes práticas corporais em aula, ainda foi possível perceber que o número de inscrições de meninas foi inferior ao número de meninos que buscaram participar das modalidades oferecidas nos Jogos Interculturais.

Supomos que tanto o valor dado a participar e a confraternizar no evento, bem como o papel do contexto social de influenciar a participação de alunas em determinados esportes ditos mais masculinizados, como o futsal e o basquetebol, podem ter negativado à procura, limitando as inscrições por conta de crenças e temores sobre as suas capacidades motora. Desta forma, a percepção/regulação dos estados fisiológicos funcionam como “[...] um filtro para a análise da autoeficácia, indicando ansiedade, estresse, cansaço, dor, alegria, bem-estar, etc.” (AZZI; POLYDORO, 2006, p. 16).

Portanto, o desafio é promover a autoeficácia e a motivação nos alunos e nas alunas para que possam participar das próximas edições dos Jogos Interculturais nas mais variadas modalidades e possam refletir e se autorregular, reavaliando “[...] características corporais percebidas socialmente como desfavoráveis à prática de atividades físicas e outro devido a autoavaliação negativa das próprias habilidades motoras” (AZZI, 2016).

## Conclusões

O incentivo ao protagonismo juvenil foi um fator de alto impacto para a construção dos Jogos Interculturais, principalmente com a escolha democrática das modalidades e a formação das equipes de

forma mais equilibrada. No entanto, esse esforço de democratização ainda não conseguiu incentivar, de forma ampla, a participação feminina na maioria das vivências corporais.

Com base nos resultados obtidos no questionário, percebemos a necessidade de investir em práticas mais cooperativas e lúdicas para que haja a inserção e a motivação dos alunos, sobretudo de alunas, nas diferentes práticas corporais vivenciadas em aulas de Educação Física e, posteriormente, nos Jogos Interculturais.

Dessa forma, a percepção da autoeficácia, como uma forma de reconhecimento de capacidades frente aos desafios que podem aparecer no cotidiano, pode possibilitar aos alunos o exercício de buscar, da melhor maneira, atingir e/ou superar seus objetivos e, em seus processos de aprendizado, ser uma ferramenta para que os alunos possam avaliar constantemente suas decisões frente aos desafios que podem surgir em situações pedagógicas.

### **Referências:**

AZZI, R. G. “Bases teóricas da Teoria Social Cognitiva (TSC) e sua importância para práticas educativas”. Palestra proferida no Evento *Práticas gestonárias, qualidade da educação e diálogos com a Teoria Social Cognitiva (TSC)* realizado no dia 05 de dezembro de 2016, no Colégio Pedro II, Campus São Cristóvão, Rio de Janeiro.

AZZI, R. G.; POLYDORO, S. A. J. Autoeficácia proposta por Albert Bandura: algumas discussões. In: AZZI, R. G.; POLYDORO, S. A. J. (Orgs.). *Autoeficácia em diferentes contextos*. São Paulo, SP: Alínea, p. 9-24, 2006.

AZZI, R. G.; POLYDORO, S. A. J.; BZUNECK, J. A. Considerações sobre a autoeficácia docente. In: AZZI, R. G.; POLYDORO, S. A. J. (Org.) **Autoeficácia em Diferentes Contextos**. São Paulo, SP: Alínea, p. 149-160, 2006.

BANDURA, A. A Teoria Social Cognitiva na perspectiva da agência. In: BANDURA, A.; AZZI, R. G.; POLYDORO, S. *Teoria Social Cognitiva: conceitos básicos*. Porto Alegre: Artmed, p. 69- 98, 2008.

BOGHOSSIAN, C. O.; MINAYO, M. C. S. Revisão sistemática sobre juventude e



participação nos últimos 10 anos. **Saúde e Sociedade**, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 411-423, 2009.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BZUNECK, J. A. As crenças de autoeficácia e o seu papel na motivação do aluno. In: BORUCHOVITCH, E.; BZUNECK, J. A. (Org.) **A motivação do aluno: contribuições da psicologia contemporânea**. Petrópolis, RJ: Vozes, p. 116-133, 2009.

MARTINS, S. A. P; MOURÃO, L. Identificações de gênero: jogando e brincando em universos divididos. **Motriz**, Rio Claro, v.11 n.3, p.205-210, set./dez. 2005.

PAJARES, F.; OLAZ, F. Teoria Social Cognitiva e auto-eficácia: uma visão geral. In: BANDURA, A.; AZZI, R. G.; POLYDORO, S. **Teoria Social Cognitiva: conceitos básicos**. Porto Alegre: Artmed, p. 97-114, 2008.