

**FACULDADE VALE DO CRICARÉ
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL
EM CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**

LUDMILA COVRE DA COSTA

**O PROGRAMA JOGOS NA REDE VERSUS DESEMPENHO DOS ALUNOS DAS
ESCOLAS ESTADUAIS DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO: RELAÇÃO ENTRE
A PARTICIPAÇÃO E O FLUXO ESCOLAR**

**SÃO MATEUS
2018**

LUDMILA COVRE DA COSTA

O PROGRAMA JOGOS NA REDE VERSUS DESEMPENHO DOS ALUNOS DAS
ESCOLAS ESTADUAIS DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO: RELAÇÃO ENTRE
A PARTICIPAÇÃO E O FLUXO ESCOLAR

Dissertação apresentada para obtenção do
título de Mestre; Faculdade Vale do Cricaré;
Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia
e Educação.

Área de Concentração: Educação

Orientador: Professor Doutor Joccitel Dias da
Silva

SÃO MATEUS
2018

Autorizada a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na publicação

Mestrado Profissional em Gestão Social, Educação e Desenvolvimento Regional

Faculdade Vale do Cricaré – São Mateus – ES

C837p

COSTA, Ludmila Covre da.

O Programa Jogos Na Rede versus desempenho dos alunos das Escolas Estaduais do Estado do Espírito Santo: relação entre a participação e o fluxo escolar / Ludmila Covre da Costa – São Mateus - ES, 2018.

135 f.: il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Gestão Social, Educação e Desenvolvimento Regional) – Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2018.

Orientação: Prof. Dr. Joccitel Dias da Silva.

1. Educação. 2. Educação Física. 3. Esporte. 4. Esporte.
5. Fluxo. I. Silva, Joccitel Dias da. II. Título.

LUDMILA COVRE DA COSTA

**O PROGRAMA JOGOS NA REDE VERSUS DESEMPENHO DOS
ALUNOS DAS ESCOLAS ESTADUAIS DO ESTADO DO
ESPÍRITO SANTO: RELAÇÃO ENTRE A PARTICIPAÇÃO E O
FLUXO ESCOLAR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Educação da Faculdade Vale do Cricaré (FVC), como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Ciência, Tecnologia e Educação, na área de concentração Ciência, Tecnologia e Educação.

Aprovada em 29 de agosto de 2018.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Joccitiel Dias da Silva
Faculdade Vale do Cricaré (FVC)
Orientador

Prof. Dr. José Geraldo Ferreira da Silva
Faculdade Vale do Cricaré (FVC)

Profa. Dra. Regina Celia Mendes Senatore
Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus pelo que sou e pela força que me deu.

À minha mãe, pelo apoio, incentivo e por transformar o impossível em possível, sempre!

Ao meu pai, pelo apoio, serenidade, colo e palavras de conforto em todos os momentos.

Ao meu irmão, o melhor irmão que eu podia ter nessa vida! Amo você!

À minha avó, Dália, por ser fonte de inspiração e sabedoria.

À Andréa, minha irmãzinha do coração.

À minha grande amiga Érica, por estar ao meu lado em todos os momentos, por ser um anjo na vida de todos que tem a sorte de te conhecer. Sem você eu não teria iniciado e nem finalizado esta etapa da minha vida... Serei eternamente grata a você!

Aos meus tios Denice e Hélio, pelo apoio, carinho e confiança.

Aos meus amigos e colegas da Secretaria de Educação, pela ajuda e paciência.

Ao Professor Doutor Joccitel, meu orientador, por todos os ensinamentos.

À todos os demais amigos e familiares.

RESUMO

COSTA, L. C. **O Programa Jogos Na Rede versus desempenho dos alunos das Escolas Estaduais do Estado do Espírito Santo: relação entre participação e fluxo escolar.** Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação). Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus, ES, 2018.

O presente trabalho tem como objeto de estudo os Jogos Escolares da Rede Estadual de Ensino, intitulado Jogos Na Rede, e sua relação com o fluxo escolar. Os Jogos Na Rede foram criados pela Secretaria de Estado da Educação do Espírito Santo em 2008 visando ampliar a atratividade da escola de forma a influenciar positivamente o fluxo escolar e a formação, sob uma perspectiva mais ampla contribuindo, assim, para o trabalho em equipe, além da melhoria da cidadania e da disciplina. Com base nos propósitos didático-pedagógicos da ação, o objetivo central desta pesquisa foi investigar se a participação na ação Jogos Na Rede influencia na melhoria do fluxo escolar dos alunos da Escola Estadual de Ensino Médio “Colégio Estadual”, localizada no município de Vitória/ES. A pesquisa foi realizada por meio de levantamento de dados oficiais tais como taxa de reprovação, de abandono e de aprovação, divulgados em sites governamentais, mapeamento individual dos estudantes da escola escolhida como locus de pesquisa, e questionários online para averiguar as percepções dos participantes da etapa final dos Jogos Na Rede. A partir da análise dos dados, constatamos a progressão nos índices médios de aprovação e de abandono das instituições participantes, e, algumas evidências sobre como o esporte, quando utilizado como uma ferramenta pedagógica, com objetivos bem definidos e alinhados, pode impactar na vida pessoal, social e acadêmica dos praticantes.

Palavras-chave: Educação. Educação Física. Esporte. Fluxo Escolar.

ABSTRACT

COSTA, L.C. "**Jogos Na Rede**" program versus students' outcome in the **Espirito Santo schools: relation between participating and school flow**. Master Thesis (Professional Master in Science, Technology and Education). College of Cricaré Valley, São Mateus, ES, 2018.

The present work has as object of study the School Games of the State Educational System, entitled Jogos na Rede, and its relation with the school flow. Jogos Na Rede were created by the state of Espírito Santo's Education Office in 2008 to increase the school attractiveness in order to influence positively the school flow and the school education, from a broader perspective, thus contributing to teamwork, as well as improving citizenship and discipline. Based on the didactic-pedagogical purposes of the action, the central aim of this research was to investigate if the participation in the action Jogos Na Rede influences in the improvement of the student's school flow of the public High School "*Colégio Estadual*", situated in the city of Vitória / ES. The research was conducted by means of the survey of official data, such as failure, school dropout and approval rate, published in governmental sites, mapping of the students, of the chosen school as a locus of the research, and the online survey to verify the participants' perceptions, who were at the final stage of Jogos Na Rede. From the data analysis, we note the progression in the average approval and dropout rates of the participating institutions, and, some evidences on how sport, when used as a pedagogical tool, with well-defined and aligned goals, can impact in the personal, social and academics participants' life.

Keywords: Education. Physical Education. Sport. School Flow.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Taxas de aprovação, reprovação, abandono no ensino médio para a região sudeste, seus estados e o Brasil (2016)	15
Tabela 2	Ideb observado e meta projetada para o ensino médio do estado do Espírito Santo até 2021.....	16
Tabela 3	Percentuais e total de excluídos do sistema educacional do Brasil, da Região Sudeste e seus estados, na faixa etária de 15 a 17 anos.....	21
Tabela 4	Relação entre vagas ofertadas e total de matrículas efetivadas no estado do Espírito Santo (2011-2018)	22
Tabela 5	Taxas de reprovação, abandono e aprovação no ensino médio para a rede pública estadual do Espírito Santo (2011 – 2016)	24
Tabela 6	Evolução do quantitativo de escolas adesas nos Jogos na Rede por SRE (2014-2017)	51

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Evolução gráfica das taxas de aprovação, reprovação, abandono no ensino médio no Espírito Santo (2011-2016)15
Gráfico 2	Matrículas do ensino médio da rede pública estadual do Espírito Santo (2011 – 2017)23
Gráfico 3 (a-b)	Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Afonso Cláudio (2014-2016)52
Gráfico 4 (a-b)	Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Barra de São Francisco (2014-2016)53
Gráfico 5 (a-b)	Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Cachoeiro de Itapemirim (2014-2016)54
Gráfico 6 (a-b)	Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Carapina (2014-2016)55
Gráfico 7 (a-b)	Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Cariacica (2014-2016)56
Gráfico 8 (a-b)	Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Colatina (2014-2016)57
Gráfico 9 (a-b)	Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Guaçuí (2014-2016)58
Gráfico 10 (a-b)	Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Linhares (2014-2016)59
Gráfico 11 (a-b)	Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Nova Venécia (2014-2016)60

Gráfico 12 (a-b)	Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE São Mateus (2014-2016)61
Gráfico 13 (a-b)	Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Vila Velha (2014-2016)62
Gráfico 14	Comparativo dos resultados de reprovação dos alunos participantes com a escola, a SRE e a rede estadual de ensino do ES (2015-2017)64
Gráfico 15	Comparativo dos resultados de reprovação dos alunos participantes com a escola, a SRE e a rede estadual de ensino do ES (2015-2017)65
Gráfico 16	Comparativo dos resultados de reprovação dos alunos participantes com a escola, a SRE e a rede estadual de ensino do ES (2015-2017)66
Gráfico 17 (a-b)	Percepção dos estudantes sobre a relação entre a participação nos Jogos Na Rede e sua permanência na escola (2016/2017)69
Gráfico 18 (a-b)	Percepção dos estudantes sobre a relação entre a participação nos Jogos Na Rede e seu rendimento escolar (2016/2017)70
Gráfico 19 (a-b)	Percepção dos estudantes sobre a relação entre a participação nos Jogos Na Rede e suas relações interpessoais (2016/2017)71
Gráfico 20 (a-b)	Acompanhamento do rendimento escolar dos alunos participantes dos Jogos Na Rede por parte dos professores (2016/2017)72
Gráfico 21 (a-b)	Percepção dos professores sobre a relação entre a participação nos Jogos Na Rede e permanência do aluno na escola (2016/2017)73
Gráfico 22 (a-b)	Percepção dos professores quanto à influência da participação nos Jogos Na Rede sobre rendimento escolar dos alunos (2016/2017)74
Gráfico 23 (a-b)	Percepção dos professores sobre a participação nos Jogos Na Rede e as relações interpessoais dos alunos (2016/2017)75

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CBE	Câmara da Educação Básica
CBEE	Currículo Básico da Escola Estadual
CNE	Conselho Nacional de Educação
EF II	Ensino Fundamental – Anos Finais
EM	Ensino Médio
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
Ideb	Índice de Desenvolvimento da Educação Básica
Inep	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC	Ministério de Educação
OCDE	Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PNAD	Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
PNE	Plano Nacional de Educação
Sedu	Secretaria de Estado da Educação
SRE	Superintendência Regional de Educação
Unesco	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 JUSTIFICATIVA.....	14
1.2 OBJETIVOS.....	18
1.2.1 Objetivo Geral	18
1.2.2 Objetivos Específicos	19
2 REVISÃO DE LITERATURA	21
2.1 FLUXO E DESEMPENHO ESCOLAR.....	21
2.2 O ENSINO MÉDIO E A EDUCAÇÃO FÍSICA.....	26
2.3 O JOGO.....	30
2.4 O ESPORTE ESCOLAR.....	35
2.5 CONTRIBUIÇÃO ACADÊMICA.....	38
3 PERCURSO METODOLÓGICO	45
3.1 OBJETO DA PESQUISA.....	47
3.1.1 Objetivos Educacionais dos Jogos Na Rede	48
3.2 SUJEITOS, POPULAÇÃO E AMOSTRA.....	49
3.2.1 Sujeitos	49
3.2.2 População	49
3.2.3 Amostra	50
3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	50
4 OS RESULTADOS ENCONTRADOS	51
4.1 PANORAMA DE ADESÕES AOS “JOGOS NA REDE”.....	51
4.2 O FLUXO ESCOLAR DAS ESCOLAS ESTADUAIS DE ENSINO MÉDIO DO ESPÍRITO SANTO.....	53
4.3 O FLUXO ESCOLAR DOS PARTICIPANTES DOS JOGOS NA REDE.....	64
4.4 A PERCEPÇÃO DE PROFESSORES E ESTUDANTES PARTICIPANTES DOS JOGOS NA REDE.....	68
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	77
REFERÊNCIAS	81
ANEXO 1 – Regulamento Geral Jogos Na Rede.....	88
ANEXO 2 – Enquete Jogos Na Rede.....	122
ANEXO 3 – Portaria 171-R, de 22 de novembro de 2005.....	135

1 INTRODUÇÃO

A autora da presente pesquisa é graduada em Educação Física, professora efetiva da rede estadual de ensino do Estado do Espírito Santo há 10 anos. Iniciou sua carreira em 2008, lecionando a disciplina de educação física para o ensino médio e em 2013 passou a compor a equipe da Assessoria de Esporte e Cultura na administração central da Secretaria de Estado da Educação (Sedu). Deixou a sala de aula e iniciou trabalho na equipe da coordenação geral da ação pedagógica denominada Jogos Escolares da Rede Estadual de Ensino “Na Rede” (Jogos Na Rede), que se trata de uma ação esportiva desenvolvida pelo Governo do Estado do Espírito Santo destinada a estudantes, entre 15 e 17 anos de idade, matriculados e com frequência regular no Ensino Médio (EM) nas unidades de ensino da rede pública estadual do Espírito Santo.

Durante o período como regente de classe, atuou como treinadora de esportes coletivos e foi destaque durante quatro anos consecutivos na função de técnica, campeã estadual da modalidade basquetebol nos Jogos Na Rede, ação esportiva pedagógica, mencionada anteriormente, mas também deparou-se com alguns desafios da educação em geral, como a realidade da escola e dos alunos e as condições de trabalho. Porém, apesar das adversidades e dificuldades que encontrou, conseguiu se realizar como professora.

Em qualquer nível educacional, existem situações que se sobressaem como obstáculos a serem superados para que seja proporcionado um ensino público de qualidade. É possível destacar: infraestrutura e materiais didáticos disponíveis nas unidades de ensino; motivação de professores e estudantes; métodos e critérios avaliativos e a participação em eventos extraclasse. Estas e outras variáveis influenciam diretamente o desempenho escolar dos alunos e conseqüentemente a permanência dos mesmos nas instituições de ensino.

Muitas alternativas vêm sendo criadas a fim de reduzir este quadro no estado do Espírito Santo e, na busca por estratégias que minimizem ou revertam esta situação, no ano de 2008, a Sedu criou os Jogos Na Rede visando ampliar a atratividade da escola de forma a influenciar positivamente o fluxo escolar e a formação, sob uma perspectiva mais ampla visando contribuir para o trabalho em equipe, além da melhoria da cidadania e da disciplina.

Este programa foi construído com um regulamento adaptado e exclusivo, que preconiza a participação em detrimento do desempenho esportivo, e destaca:

... o caráter pedagógico dos esportes, que têm como finalidade a formação integral do ser humano e não apenas revelar talentos e formar atletas de alto nível, ainda que esses sejam objetivos importantes. Sendo assim, é necessário rever nossas propostas a respeito das práticas esportivas que vêm sendo desenvolvidas, apresentando alternativas didático-metodológicas que possibilitem resgatar o caráter lúdico do movimento humano, tendo o esporte como um meio de socialização, que contribui com o pleno exercício da cidadania.

Nesse sentido, torna-se necessário atrelar a proposta de jogos escolares ao conhecimento, historicamente elaborado, na área da cultura corporal de movimento, compreendendo a instituição esportiva como um dos elementos que compõem o amplo leque de atividades físicas que, por seu caráter histórico, tem a capacidade de mobilizar e de integrar a participação de diferentes grupos sociais. (ANEXO I - Regulamento dos Jogos na Rede).

Elaborado com a proposta de ampliar e sistematizar os conhecimentos dos estudantes sobre as diversas linguagens artísticas e desportivas, além da formação para a cidadania, sua primeira edição, realizada no ano de 2008, contou com a participação de 7.000 (sete mil) alunos de 4 (quatro) Superintendências Regionais de Educação (SRE)¹, sendo elas Carapina, Vila Velha, Cariacica e Cachoeiro de Itapemirim. A previsão para 2018 é de aproximadamente 14.500 (quatorze mil e quinhentos) alunos, envolvendo as 11 (onze) SREs de todos os 78 (setenta e oito) municípios do estado.

O campeonato é dividido em duas etapas: a primeira envolve as escolas de EM de cada SRE, que disputam entre si. Contemplando 4 (quatro) modalidades coletivas: Basquete, Futsal, Handebol e Voleibol; além de 2 (duas) individuais: Atletismo e Xadrez. Os campeões de cada modalidade se classificam para a fase final, que reúne representantes de todas as regionais.

Vale destacar que a ação 'Jogos Na Rede', foi notícia internacional nos anos de 2010 e 2011, ao ser apresentado no Fórum Mundial de Esporte e Lazer, realizado na Argentina, onde surpreendeu com a perspectiva de esporte pedagógico, além disso, concorreu ao Prêmio Inoves² 2012. A ação apresenta como um dos objetivos

¹ A Secretaria de Estado da Educação do Espírito Santo divide os 78 (setenta e oito) municípios do estado em 11 (onze) regionais denominadas Superintendências Regionais de Educação (SRE).

² O Prêmio Inoves é um Programa do Governo do Estado do Espírito Santo que estimula o desenvolvimento de uma cultura de inovação e empreendedorismo no serviço público capixaba. No contexto do programa, destaca e

“Contribuir para o aumento da taxa de matrícula e melhoria do desempenho escolar (por meio da redução das taxas de evasão e repetência e ampliação da taxa de promoção)” (ESPÍRITO SANTO, 2015, p.1).

Diante do exposto, uma questão foi responsável pela delimitação da pesquisa:

De que forma a participação em eventos esportivos influencia positivamente o fluxo escolar dos alunos de ensino médio da rede pública estadual do Espírito Santo?

1.1 JUSTIFICATIVA

Desde a década de 1990, as chamadas avaliações externas em larga escala foram incorporadas como experiências necessárias para monitorar o funcionamento das redes de ensino, a aprendizagem dos estudantes e, conseqüentemente, o fomento de políticas públicas educacionais. Para além das avaliações de aprendizagem, outro parâmetro utilizado é o Censo Escolar, aplicado anualmente, que coleta informações sobre as matrículas, a infraestrutura, as taxas de rendimento e a distorção idade-série em todos os níveis educacionais.

Ao analisarmos e compararmos dados do Censo Escolar de 2016, disponibilizados no portal QEdu³, podemos perceber resultados insatisfatórios no que se refere às taxas de aprovação, de reprovação e de abandono no EM da rede pública estadual do Espírito Santo e demais estados da Região Sudeste, da média regional e do Brasil, conforme mostra a Tabela 1.

premia trabalhos inovadores, desenvolvidos por equipes de profissionais do serviço público, que modernizam a gestão, melhoram a vida do cidadão e transformam a realidade. Mais informações disponíveis em <<http://www.inoves.es.gov.br/>>.

³ QEdu: portal público que contém informações sobre a qualidade do aprendizado em cada escola, município e estado do Brasil. O portal entrou para o “Banco de Propostas Inovadoras da Educação Básica” do Inep/MEC em outubro de 2013. Para mais informações, acesse <<http://www.qedu.org.br/>>.

Tabela 1 – Taxas de aprovação, reprovação, abandono no EM para a região sudeste, seus estados e o Brasil (2016)

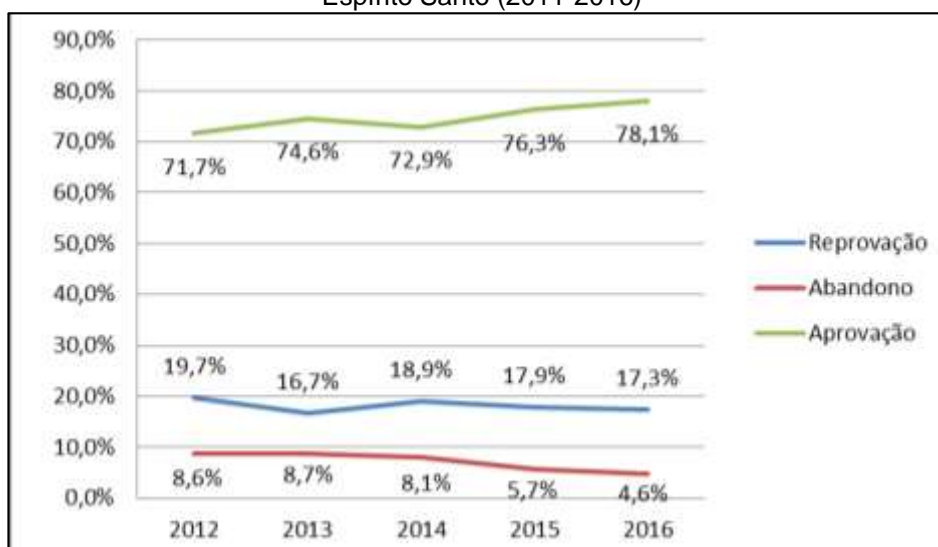
	Espírito Santo	Minas Gerais	Rio de Janeiro	São Paulo	Média Sudeste	Brasil
Reprovação	17,30%	13,80%	17,30%	10,90%	14,83%	13,10%
Abandono	4,60%	7,00%	8,90%	4,40%	6,23%	7,60%
Aprovação	78,10%	79,20%	73,80%	84,70%	78,95%	79,30%

Fonte: Tabela elaborada a partir dos dados do Censo/Inep, 2016, disponibilizados no portal QEdU. Disponível em <www.qedu.org.br>. Acessado em 06/11/2017.

Os dados apresentados na Tabela 1 indicam que os resultados relativos a educação pública estadual do Espírito Santo, apesar de similares aos dos demais estados da região sudeste, são relativamente melhores apenas quando comparados ao Rio de Janeiro, mas ainda estão aquém em relação a Minas Gerais e São Paulo, à média da região sudeste e à média brasileira.

O Gráfico 1 exibe a evolução das taxas de aprovação, de reprovação e de abandono do EM no Espírito Santo dos anos de 2012 à 2016.

Gráfico 1 – Evolução gráfica das taxas de aprovação, reprovação, abandono no ensino médio no Espírito Santo (2011-2016)



Fonte: Gráfico elaborado pela autora a partir de dados do Censo/Inep de 2012 a 2016, disponibilizados no portal QEdU. Disponível em: <www.qedu.org.br>. Acessado em 06/11/2017.

É notório que, apesar de oscilantes, os valores mostram melhorias progressivas e consecutivas no fluxo escolar a partir de 2014.

No que tange aos indicadores de desempenho, os valores observados do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb)⁴, e suas respectivas metas projetadas pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira/Ministério da Educação (INEP/MEC)⁵ para o EM da rede pública estadual do Espírito Santo, no período de 2005 a 2021, podem ser visualizados na Tabela 2.

Tabela 2 – Ideb observado e meta projetada para o EM do estado do Espírito Santo até 2021

	2005	2007	2009	2011	2013	2015	2017	2019	2021
Ideb Observado	3,1	3,2	3,4	3,3	3,4	3,7	--	--	--
Metas Projetadas	--	3,1	3,2	3,4	3,6	4,0	4,4	4,7	4,9

Fonte: Tabela elaborada a partir dos dados INEP. Disponível em: <<http://ideb.inep.gov.br/>>. Acessado em 18/10/2017.

Os índices destacados na Tabela 2 mostram que apenas em 2007 e em 2009 o valor observado superou a meta projetada. O Ideb é principal indicador de qualidade da educação básica no Brasil e, ao observar o exposto, nota-se que ele é insatisfatório para o estado do Espírito Santo. A evolução gráfica destes dados, e dos dados do país, pode ser observada na Figura 1.

Figura 1: Evolução do Ideb na Rede Pública Estadual do Espírito Santo e no Brasil (2005-2015)



Fonte: Dados do Ideb/Inep 2015 disponíveis no Portal QEdu. Disponível em: <www.qedu.org.br>. Acessado em 06/11/2017.

⁴ O Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) foi criado em 2007 e reúne, em um só indicador, os resultados de dois conceitos igualmente importantes para a qualidade da educação: o fluxo escolar e as médias de desempenho nas avaliações. Disponível em <<http://portal.inep.gov.br/ideb>> Acesso em 06/11/2017.

⁵ Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep): autarquia federal vinculada ao MEC com a missão de promover estudos, pesquisas e avaliações sobre o Sistema Educacional Brasileiro.

Apesar da curva ascendente de crescimento e o fato de estar acima do índice nacional (Figura 1), ao compararmos o Ideb observado com as metas projetadas, podemos perceber que desde 2011 o estado tem se mantido abaixo da meta estipulada pelo Inep (Tabela 2). Para o ano de 2015, a projeção estadual era 4,0 e o valor alcançado foi 3,7, já o país alcançou 3,5. Apesar da evolução, o estado ainda precisa crescer significativamente de forma que a meta projetada para o ano de 2021 seja alcançada (4,9). É importante destacar que o propósito para o Brasil é atingir a média 6,0 até o ano de 2021, patamar educacional correspondente ao de países da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), como Estados Unidos, Canadá, Inglaterra e Suécia⁶.

Diante desse cenário, o Governo do Espírito Santo, a partir da análise dos indicadores educacionais do estado, elaborou o documento “Orientações Estratégicas 2015-2018”⁷, que menciona “a existência de gargalos, em especial nos anos finais do ensino fundamental (EF II), com impactos no desempenho do EM capixaba” (2015, p. 49) e ainda afirmam

No caso do ensino médio, a situação da rede pública no Estado é ainda mais preocupante e acompanha a tendência nacional de estagnação. Desde 2009, o IDEB do EM praticamente estagnou com nota 3,4 em uma escala de 10 pontos, estando significativamente abaixo do resultado da rede privada do Estado, que apresentou nota 5,7 em 2013. Esse cenário revela o desafio de elevar a qualidade do ensino e da aprendizagem na rede pública do Estado (ESPÍRITO SANTO, 2015, p.50).

Dessa forma, podemos dizer que a reversão de resultados insatisfatórios de aprendizagem em avaliações nacionais, além da redução dos índices de reprovação e abandono, faz parte dos desafios do EM na educação pública estadual.

Visando a reversão desta situação, o Plano de Desenvolvimento Espírito Santo 2025⁸ prevê como prioridades estaduais o aumento da taxa de permanência de jovens

⁶ Informações extraídas do Portal QEdU. Disponível em <<http://academia.qedu.org.br/ideb/>>. Acesso em 07/11/2017.

⁷ Plano Estratégico 2015-2018 do Governo do estado do Espírito Santo: Disponível em <<https://planejamento.es.gov.br/planejamento-estrategico>>. Acesso em 07/11/2017.

⁸ O Plano de Desenvolvimento Espírito Santo é construído participativamente, numa parceria Governo-Sociedade e pode ser considerado, basicamente, uma agenda para a construção de uma realidade com democratização das oportunidades de crescimento individual e coletivo no Espírito Santo. Os quatro grandes pilares de sustentação do ciclo 2025 são a erradicação da pobreza e a redução das desigualdades para ampla inclusão social; o desenvolvimento do capital humano capixaba segundo padrões internacionais de excelência; a diversificação econômica, agregação de valor à produção e adensamento das cadeias produtivas; e o desenvolvimento do capital social e a devoção absoluta à ética republicana por parte das instituições públicas.

no EM e a ampliação do número de anos de estudo da população local. Destaca-se que as ações dos Jogos Na Rede estão contempladas no eixo II “Desenvolvimento da Educação, da Cultura, do Esporte e do Lazer”, no qual um dos desafios é melhorar a qualidade de aprendizagem da educação básica nos programas prioritários do governo.

Para além do exposto, considerando os quatro pilares da educação⁹ previstos pela Unesco (aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser), percebemos que a educação precisa ser concebida como um todo, vislumbrando novos panoramas para a educação que contemplem estratégias mais significativas para o aluno.

A educação física escolar, numa perspectiva da cultura corporal de movimento, “exprime subjetividade e relaciona as significações objetivas com a realidade da própria vida, do seu mundo e das suas motivações” (Coletivo de Autores, 1992, p. 62). Para Guimarães (2013, p. 16), “no aspecto social, tornar mais atrativo um maior número possível de escolas e do seu entorno [sic] na busca de estratégias de luta contra o abandono escolar no ensino médio passa a ser um objetivo da sociedade como um todo”, fundamentando, assim, o relacionamento da educação física com a escola em geral, estabelecendo uma relação direta com aspectos que influenciam na evasão escolar.

Desta forma, conhecer, por meio da investigação científica, a influência da participação na competição no fluxo escolar dos alunos justifica essa pesquisa.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Determinar de que forma a participação na ação Jogos Escolares da Rede Estadual de Ensino “Na Rede” influenciou na melhoria do fluxo escolar¹⁰ dos alunos

⁹ Os 4 Pilares da Educação constam no relatório “Educação – Um Tesouro a Descobrir”, elaborado pela Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI, sob a coordenação de Jaques Delors, para a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization – Unesco). Disponível em <<http://unesdoc.unesco.org/images/0010/001095/109590por.pdf>>.

¹⁰ Fluxo escolar indica a progressão de alunos de uma coorte, em determinado nível de ensino, em relação à sua condição de promovido, repetente ou evadido. Disponível em: <<http://www.gestrado.net.br/?pg=dicionario-verbetes&id=7>>.

da Escola Estadual de Ensino Médio “Colégio Estadual”, localizada no município de Vitória/ES.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Comparar o fluxo escolar de escolas participantes dos Jogos na Rede com escolas não participantes da mesma ação.
- Comparar o fluxo escolar dos participantes dos Jogos na Rede do Colégio Estadual com o da escola, da SRE e da Rede Estadual.
- Analisar a percepção de professores e estudantes, participantes da etapa final dos Jogos na Rede, acerca do impacto da ação com o fluxo escolar.
- Delinear propostas a serem apresentadas à Sedu, a fim de fortalecer a participação dos estudantes em eventos esportivos de forma alinhada aos objetivos didático-pedagógicos propostos.

Para alcançar os objetivos propostos, o presente trabalho está organizado em cinco capítulos, descritos a seguir:

O primeiro capítulo, “Introdução”, apresentou, de forma breve, pontos relevantes como a formulação do problema, sua justificativa e os objetivos geral e específicos do trabalho.

O segundo capítulo, destinado à “Revisão de Literatura”, buscará fundamentação teórica por meio da revisão de literatura e bibliográfica, revisando textos que relacionam a prática esportiva escolar com aspectos biopsicossociais, como motivação e disciplina, além de aspectos como fluxo escolar e alguns programas governamentais destinados aos jovens. Em seguida tratamos das mudanças e da evolução ocorridas na Educação Básica, nas políticas curriculares do EM e na educação física escolar nos últimos anos.

O terceiro capítulo, “Percurso Metodológico”, apresentará o esboço metodológico, com o desenho, o tipo de pesquisa, os recursos e procedimentos utilizados, além do delineamento do campo de estudo, do objeto de pesquisa e os sujeitos e amostra utilizados.

O quarto capítulo, fará a apresentação e análise dos resultados encontrados.

Por fim, o quinto capítulo apresentará conclusões, juntamente com as considerações finais, buscando revelar nossos pensamentos sobre a realidade

encontrada durante a análise e discussão dos resultados e a literatura em que este trabalho é pautado.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Para dar suporte e fundamentar a pesquisa, além da discussão de leis, documentos oficiais, teorias educacionais e literatura sobre esporte escolar, avaliações em larga escala e fluxo escolar, apresentaremos um breve levantamento de dissertações e teses que abordam os aspectos motivacionais e formativos do esporte e questões relacionadas ao desempenho escolar.

2.1 FLUXO E DESEMPENHO ESCOLAR

Discutir os indicadores de fluxo escolar é importante, uma vez que para garantir o direito à educação é necessário, além de oferecer acesso às escolas, que os alunos permaneçam, progridam e finalizem todas as etapas de ensino previstas na educação básica.

A palavra “fluxo” apresenta origem no latim e, segundo o dicionário Michaelis, na língua portuguesa seu significado é “escoamento ou movimento contínuo que segue um curso, uma corrente”. No âmbito da educação, o fluxo escolar avalia “a transição do aluno entre dois anos consecutivos considerando os seguintes cenários possíveis: promoção, repetência, migração para EJA¹¹ e evasão de escola” (INEP, PORTAL, 2017).

Os índices de analfabetismo, de ofertas de vagas e da qualidade escolar no Brasil há muito vem sendo alvo da preocupação nacional e internacional, estimulando a criação de políticas públicas que objetivam não somente a ampliação do número de egressos, do tempo de permanência do estudante na escola e da padronização da qualidade de ensino, mas também o controle do abandono e evasão escolar e a correção de distorções idade-série de alunos.

Estudos realizados pelo Instituto Unibanco mostram que os números são alarmantes.

No Brasil, há atualmente cerca de 10 milhões de jovens entre 15 e 17 anos que, segundo a Constituição Brasileira, deveriam obrigatoriamente estar frequentando a escola. No entanto, 1,5 milhão

¹¹ Educação de Jovens e Adultos (EJA): trata-se de uma modalidade de ensino, que perpassa todos os níveis da Educação Básica. O art. 37º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB, lei nº 9394/96) diz “A educação de jovens e adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos no ensino fundamental e médio na idade própria”.

de jovens sequer se matricula no início do ano letivo. Apenas 8,8 milhões de jovens matriculam-se e desse total, outros 0,7 milhão abandonam a escola antes do final do ano letivo. Como resultado dessa elevada evasão e abandono, apenas 6,1 milhões de jovens entre 15 e 17 anos (59% do total) concluem a educação média com no máximo um ano de atraso (INSTITUTO UNIBANCO et al, 2017, p. 3).

As informações expostas pelo estudo “Políticas Públicas para a redução do abandono e evasão escolar de Jovens”, realizado pelo Instituto Unibanco, são baseadas em dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) e mostram a urgente necessidade de reverter este cenário uma vez que podemos presumir que a escola parece não estar conseguindo cumprir sua atividade fim que é ensinar e manter seu aluno na escola.

O estudo “Alcançar os excluídos da Educação Básica: crianças e jovens fora da escola no Brasil”, realizado pela Unesco, apresentou as taxas de exclusão educacional referentes ao ano de 2009 para o Brasil, para as regiões e para os estados da federação. Partes das informações estão demonstradas na Tabela 3.

Tabela 3 – Percentuais e total de excluídos do sistema educacional do Brasil, da Região Sudeste e seus estados, na faixa etária de 15 a 17 anos

	Percentual de excluídos	Total de excluídos
Brasil	14,8	1.539.811
Região Sudeste	12,2	471.827
Minas Gerais	15,2	158.722
Espírito Santo	15,3	26.265
Rio de Janeiro	9,0	66.862
São Paulo	11,5	219.978

Fonte: Tabela elaborada a partir dos dados do estudo da Unesco (2012). Disponível em <<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002163/216306por.pdf>>. Acesso em 01/05/2018.

As informações disponibilizadas na Tabela 3 indicam que, o percentual de excluídos da educação na Região Sudeste no ano de 2009 foi inferior à média nacional, contudo o resultado para o estado do Espírito Santo mostrou-se

insatisfatório, uma vez que apresentou-se superior tanto em relação ao Sudeste quanto a nível nacional.

Ao mesmo tempo, o número expressivo de jovens que sequer iniciam o ano letivo matriculados não tem relação direta com a oferta de vagas, tendo em vista que “o número agregado de vagas em cada nível educacional já é compatível com o número agregado de jovens” (INSTITUTO UNIBANCO et al, 2017, p. 9).

Esta realidade se reproduz no Espírito Santo e o quantitativo de estudantes matriculados no período de 2011 a 2018 está aquém da oferta de vagas na rede estadual de educação dentro do mesmo período, como demonstrado na Tabela 4.

Tabela 4 – Relação entre o total de vagas ofertadas e de matrículas efetivadas na rede pública estadual do Espírito Santo (2011-2018)

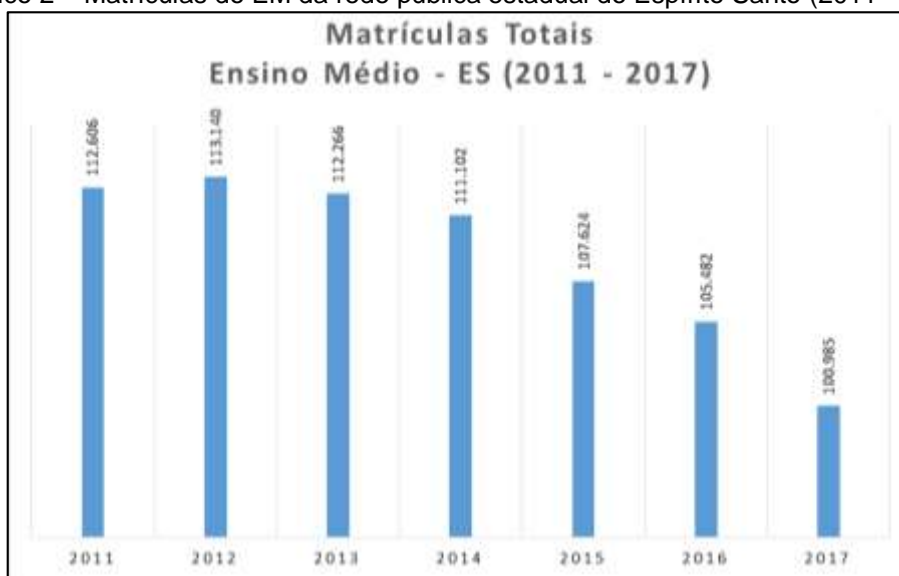
Ano	Vagas ofertadas	Total de matrículas
2011	330.750	285.887
2012	358.239	284.211
2013	360.697	281.342
2014	363.108	276.587
2015	352.861	263.582
2016	276.751	261.033
2017	302.007	265.865
2018	279.116	252.331

Fonte: Tabela elaborada pela autora a partir do cruzamento de dados disponibilizados pelo Sistema de Gestão/Sedu e pelo Portal QEdU.

A Tabela 4 confirma que, apesar do aumento da oferta de vagas na rede pública estadual de ensino do Espírito Santo, acompanhado desde 2011, as informações referentes às matrículas efetivadas apresentaram redução dentro do mesmo período.

De forma complementar, o Gráfico 2 traz as informações referentes ao EM da rede pública estadual (2011-2017) e mostra, graficamente, o total de matrículas efetivadas nesta etapa de ensino.

Gráfico 2 – Matrículas do EM da rede pública estadual do Espírito Santo (2011 – 2017)



Fonte: Gráfico elaborado pela autora a partir de dados levantados do Portal Qedu, referentes ao número de matrículas do EM. Disponível em <<http://www.qedu.org.br/>>. Acessado em 31/05/2018.

Após apreciar a Tabela 4 e o Gráfico 2, confirma-se que o número de vagas ofertadas na rede estadual de educação do Espírito Santo ultrapassa o total de matrículas efetivadas. Além disso, nota-se que o total de matrículas efetivadas vem reduzindo progressivamente ao longo dos anos.

Nesse sentido, o acesso à escola parece não ser mais problema no Brasil, tampouco no Espírito Santo, uma vez que sobram vagas no sistema educacional. Porém, a proporção de adolescentes que abandonam a escola, antes mesmo de concluírem a educação básica, e as taxas de repetência dos estudantes são bastante elevadas.

De maneira geral, a reprovação e o abandono escolar no EM não são um problema recente.

De acordo com uma pesquisa da Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro, realizada em 2009, o principal motivo de abandono da escola entre jovens de 15 anos a 17 anos não é a dificuldade de acesso (10,9%) ou a necessidade de trabalhar (27%), mas a falta de interesse dos alunos em relação ao que é ensinado (40%) (Neri¹², 2010 apud GUIMARÃES, 2013, p. 36).

¹² NERI, M. **Motivos da evasão escolar**. 2010.

Este cenário reforça que a escola não se mostra atrativa para os adolescentes do século XXI, comprovando a necessidade de empenhar-se em processos pedagógicos capazes de criar novas oportunidades para os estudantes.

Faz-se necessário, então, que todas as instâncias educacionais observem as variações do fluxo escolar, de maneira a refletir sobre como as ações pedagógicas podem reverter resultados insatisfatórios de reprovação, de abandono e de aprovação. Estes dados do fluxo escolar relativos ao estado do Espírito Santo, disponibilizados no portal QEdu pelo Censo, podem ser visualizados na Tabela 5.

Tabela 5 – Taxas de reprovação, abandono e aprovação no EM para a rede pública estadual do Espírito Santo (2011 – 2016)

	Reprovação (%)	Abandono (%)	Aprovação (%)
2011	20,8	9,1	70,2
2012	19,7	8,6	71,7
2013	16,7	8,7	74,6
2014	18,9	8,1	72,9
2015	17,9	5,7	76,3
2016	17,3	4,6	78,1

Fonte: Tabela elaborada pela autora a partir de dados extraídos do Portal Qedu. Disponível em <<http://www.qedu.org.br/>>. Acessado em 29/04/2018.

É possível perceber que, a partir de 2011, apesar dos resultados ainda insatisfatórios, houve expressiva redução do abandono escolar no EM, além da melhoria nas taxas de reprovação e de aprovação, sinalizando provável eficácia nas ações implantadas como projetos/programas governamentais.

O abandono escolar é um tema recorrente nos debates sobre a educação pública brasileira e ocupa espaço de relevância no cenário das políticas públicas e, em especial, da educação, revelando realidades que atingem a escola e sua relação com a sociedade.

Um sistema de ensino ideal seria aquele em que todas as crianças e adolescentes tivessem acesso à escola, não desperdiçassem tempo com repetências, não abandonassem a escola precocemente e ao final de tudo, aprendessem (INEP)¹³.

¹³ Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb): Metas intermediárias para a sua trajetória no Brasil, estados, municípios e escolas. Não disponibilizado o ano de publicação Disponível em: <http://download.inep.gov.br/educacao_basica/porta_l_ideb/o_que_sao_as_metas/Artigo_projecoes.pdf>.

Com o intuito de garantir uma educação pública de qualidade, políticas curriculares educacionais vêm sendo criadas, visando aprimorar o padrão de ensino.

2.2 O ENSINO MÉDIO E A EDUCAÇÃO FÍSICA

A Constituição Federal de 1988, com um capítulo próprio da educação, embora estabelecesse que a União, os estados, o Distrito Federal e os municípios devessem organizar seus sistemas de ensino em regime de colaboração, considerava, até 1996, apenas o ensino fundamental como componente da educação básica. Essa, por sua vez, foi alvo da reforma educacional nos anos 90, iniciada após a realização da “Conferência Mundial de Educação para Todos”¹⁴, onde o Brasil foi incentivado a desenvolver políticas educacionais voltadas para a redução das taxas de analfabetismo e à universalização da educação básica para os anos seguintes.

A partir do compromisso assumido nesta Conferência, e em resposta ao art. 212 da Constituição, de “eliminar o analfabetismo e universalizar o ensino fundamental”, foi lançado no Brasil, em 1993, o Plano Nacional Decenal de Educação para Todos¹⁵ que, visando uma reconstrução da educação básica, concentrava recursos e esforços em busca da democratização da educação, construindo um sistema com responsabilidades compartilhadas, tendo em vista garantir não somente vaga para todos, como também um ensino de boa qualidade.

Diante disso, conforme inciso I do art. 21 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9.394/96, o EM passou a compor a educação básica junto com o ensino fundamental e a educação infantil e, de acordo com o art. 22 da referida Lei, tem por finalidades “desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores”.

Nesse sentido, em seu artigo 26¹⁶, a LDB prevê que

Os currículos da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma

¹⁴ Conferência Mundial de Educação Para Todos: realizada em Jomtien, na Tailândia, em 1990, pela Unesco, Unicef, PNUD e Banco Mundial.

¹⁵ Documento elaborado pelo MEC, destinado a cumprir, no período de uma década, as resoluções da Conferência Mundial de Educação Para Todos. É considerado “um conjunto de diretrizes políticas voltado para a recuperação da escola fundamental no país”.

¹⁶ Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013.

parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos (BRASIL, LDB, 1996).

Assim, visando o atendimento ao artigo supracitado, políticas públicas foram criadas nas quais se definiu a necessidade de uma base comum curricular para o EM tais como:

- O Parecer CNE/CEB nº 15/98 e a resolução CNE/CEB nº 03/98 que instituíram as Diretrizes Curriculares Nacionais para o EM, tendo como estruturadores “princípios pedagógicos da Identidade, Diversidade e Autonomia, da Interdisciplinaridade e da Contextualização” (CNE/CEB nº 03/98 art. 6º);
- Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), que dividem o conhecimento escolar em três áreas viabilizando uma leitura crítica do mundo, assim distribuídas: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias; Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias; e Ciências Humanas e suas Tecnologias.

No que diz respeito à educação física, ela foi reconhecida como um componente curricular da educação básica pela LDB, entretanto, a inclusão do termo “obrigatório” após a expressão “curricular” só aconteceu com a publicação da Lei nº 10.328/2001 que alterava o texto original no art. 26 da LDB. Sua legalização se deu no decorrer de várias décadas como mostrado na Figura 2.

Figura 2 – Legalização das aulas de Educação Física a partir da década de 70

Legislação	Texto
Decreto n. 69.450 1 de novembro de 1971	Capítulo 2º. Compensação e controle Art. 6: em qualquer Nível de todos os sistemas de ensino, é facultativa a participação nas atividades físicas programadas
Lei n. 6.503 13 de dezembro 1977	Art. 1º. É facultativa a prática da Educação Física, em todos os graus e ramos do ensino
Lei n. 7.692 20 de dezembro 1988	Art. 1º. da lei 6.503 de 1977, passa a vigorar com a seguinte redação: “Art. 1º.” É facultativa a prática da Educação Física em todos os graus e ramos do ensino, para o aluno que comprove exercer atividade profissional em jornada igual ou superior a 6 horas.
Lei n. 9.394 20 de dezembro 1996	Art. 26, § 3º. – A educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da Educação Básica, ajustando as faixas etárias e as condições da população escolar, sendo facultativa nos cursos noturnos (alterado em 2003)
Lei n. 10.793 1º. de dezembro 2003	Nova redação ao art. 26, §3 da Lei 9.394/96 A educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular obrigatório da educação básica, sendo sua prática facultativa ao aluno: I – que cumpra jornada de trabalho igual ou superior a seis horas; II – maior de trinta anos III – que estiver prestando serviço militar inicial, ou que, em situação similar, estiver obrigado à prática da educação física; IV – (vetado) V – que tenha prole

Fonte: FIORANTE (2008, p. 49).

Dentro da proposta fragmentada e interdisciplinar dos PCN, a educação física encontra-se na área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, o seu objetivo como disciplina é “Aproximar o aluno do Ensino Médio novamente à Educação Física de forma lúdica, educativa e contributiva para o processo de aprofundamento dos conhecimentos” (BRASIL, PCN, 1999, p.33). Ao mesmo tempo, trata a educação física como um ‘caso especial’ com a possibilidade de reunir os alunos por grupos de interesse e necessidades e assim o desenvolvimento de projetos de atividades físicas especiais.

Embora reforce o aspecto facultativo da disciplina, os PCNs destacam que “o professor de educação física deve buscar, a todo custo, uma integração com o trabalho desenvolvido na escola, colocando seu componente curricular no mesmo patamar de seriedade e compromisso com a formação do educando” (BRASIL, PCN, 1999, p. 36).

A partir do modelo de competências e habilidades, a educação física deve desenvolver a compreensão das diferentes manifestações da cultura corporal, reconhecendo e valorizando as diferenças de desempenho, linguagem e expressão, ou seja, os conteúdos da educação física não devem ser resumidos aos aspectos técnicos e fisiológicos e sim integrados ao contexto escolar, imprimindo um enfoque sociocultural na disciplina.

De maneira complementar ao exposto, uma nova reforma do ensino médio vem sendo debatida há anos e em 2014 foi instituído o Plano Nacional de Educação (PNE)¹⁷, que estabelece 20 (vinte) metas para a educação, desdobradas em estratégias, a serem cumpridas pelo Brasil, até o ano de 2024.

Destinada ao ensino médio, a meta 3 do PNE contextualiza

No Brasil, cerca de 2,5 milhões de crianças e jovens de 4 a 17 anos estão fora da escola. Desses, aproximadamente 1,5 milhão são jovens de 15 a 17 anos que deveriam estar cursando o Ensino Médio. O desafio da universalização até 2016, imposto pela Emenda Constitucional nº 59, é monumental.

A recente melhora das taxas de fluxo escolar no Ensino Fundamental faz aumentar o número de matrículas do Ensino Médio, mas o País ainda está longe de alcançar patamares ideais. Altas taxas de evasão persistem no Ensino Médio. O modelo curricular ultrapassado, baseado em um número excessivo de disciplinas torna a etapa

¹⁷ O Plano Nacional de Educação (PNE) é uma lei ordinária, com vigência de dez anos contados a partir de 26/06/2014, prevista no artigo 214 da Constituição Federal. Ele estabelece diretrizes, metas e estratégias de concretização no campo da educação básica.

desinteressante para o jovem do século XXI (OBSERVATÓRIO PNE, PORTAL, 2013).

É importante considerar que a educação física escolar está contemplada no PNE, tendo em vista que a prática de atividades esportivas foi inserida nas estratégias da meta 3, que se refere ao EM.

Meta 3 - Ensino Médio: Universalizar, até 2016, o atendimento escolar para toda a população de 15 a 17 anos e elevar, até o final do período de vigência deste PNE, a taxa líquida de matrículas no Ensino Médio para 85%.

Estratégia 3.1 - Renovação do Ensino Médio: Institucionalizar programa nacional de renovação do ensino médio, a fim de incentivar práticas pedagógicas com abordagens interdisciplinares estruturadas pela relação entre teoria e prática, por meio de currículos escolares que organizem, de maneira flexível e diversificada, conteúdos obrigatórios e eletivos articulados em dimensões como ciência, trabalho, linguagens, tecnologia, cultura e esporte, garantindo-se a aquisição de equipamentos e laboratórios, a produção de material didático específico, a formação continuada de professores e a articulação com instituições acadêmicas, esportivas e culturais.

Estratégia 3.4 - Esportes e Cultura: Garantir a fruição de bens e espaços culturais, de forma regular, bem como a ampliação da prática desportiva, integrada ao currículo escolar (OBSERVATÓRIO PNE, 2013).

Nesse sentido, é importante que seja estabelecida uma relação entre educação e cultura, de maneira a incentivar a prática de esporte na educação.

Essa reforma do EM que vem sendo discutida foi sancionada pela Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, além de outras providências no âmbito da educação. A lei propõe a flexibilização da grade curricular, permitindo que o estudante escolha a área de conhecimento que deseja aprofundar os seus estudos. Sua estrutura terá uma parte flexível e outra obrigatória e comum a todas as unidades de ensino, norteadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC)¹⁸, que

Definirá as competências e conhecimentos essenciais que deverão ser oferecidos a todos os estudantes na parte comum (1.800 horas), abrangendo as quatro áreas do conhecimento e todos os

¹⁸ A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da educação básica, de modo que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE). Para mais informações, acesse <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>.

componentes curriculares do ensino médio definidos na LDB e nas diretrizes curriculares nacionais de educação básica. [...]. As disciplinas obrigatórias nos três anos de ensino médio serão língua portuguesa e matemática. O restante do tempo será dedicado ao aprofundamento acadêmico nas áreas eletivas ou a cursos técnicos (BRASIL, NOVO ENSINO MÉDIO¹⁹).

Documento de caráter normativo, a BNCC visa à formação humana integral em todas as etapas e modalidades da educação básica por meio de aprendizagens essenciais definidas de forma a assegurar aos estudantes o desenvolvimento de dez competências gerais, que unificam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e de desenvolvimento (BRASIL, 2017, p. 8).

Antes da homologação da BNCC para o ensino fundamental, que aconteceu em dezembro de 2017, foram realizadas audiências públicas em todas as regiões do Brasil visando fomentar o debate sobre o tema. Sua implementação será iniciada no segundo ano letivo após essa etapa.

A proposta da BNCC para o EM foi encaminhada ao Conselho Nacional de Educação (CNE) em março de 2018 para discussão. Estudos e práticas de educação física estão contemplados na BNCC do EM, embora não seja um componente curricular obrigatório nas três séries.

2.3 O JOGO

A palavra “jogo” está presente em nosso vocabulário e no inconsciente desde os primeiros anos de vida e se mantém presente de forma ativa durante praticamente sua totalidade. Mas o que esta palavra realmente representa? É possível defini-la?

Ao buscarmos seu significado em dicionários não filosóficos, encontramos aplicações em atividades, objetos, ações e situações diversas. Etimologicamente falando, verificamos que sua origem vem do latim *jocus*, que significa gracejo, mofa, zombaria, porém se tornou mais empregada no sentido de *ludus*: recreação, brinquedo, jogo.

Aprofundando a busca, encontramos em Brougère (1998, p.15), que o termo pode ser considerado uma estrutura que existe de maneira abstrata e sua compreensão se dá na própria ausência de uma definição rigorosa. A diversidade de

¹⁹ Novo Ensino Médio – Dúvidas. Não disponibilizado ano de publicação. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=40361#nem_04>. Acesso em 06/09/2017.

significados é considerada pelo autor “fonte tanto de riqueza e de flexibilidade quanto de dificuldades”.

Ou seja, o uso do termo permite uma designação em situações bastantes diversas. Ao ser utilizado com o mesmo significado de brinquedo ou brincadeira, assume um contexto lúdico, porém ao mesmo tempo, permite a utilização de maneira metafórica, evoluindo em direções distintas, como, por exemplo, ao ser empregado em termos como jogos políticos, jogos de guerra, jogo de cartas ou jogo de chaves.

Desta forma, Brougère (1998, p.16) sugere

A noção de jogo como o conjunto de linguagem funciona em um contexto social; a utilização do termo jogo deve, pois, ser considerada como um fato social: tal designação remete à imagem do jogo encontrada no seio da sociedade que ele é utilizado.

Já para Huizinga (2000, p.5) a preocupação em saber o que é o jogo e o que ele significa para os jogadores não é realmente decisiva, contudo “é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo”.

E ainda sugere que

Devemos, portanto, limitar-nos ao seguinte: o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social (HUIZINGA, 2000, p.8).

As concepções apresentadas pelos autores sinalizam que buscar limites ou regras para o emprego da palavra “jogo” não pode ser mais relevante que desfrutar das experiências que o mesmo proporciona. Desta forma, evidenciamos características que possam conferir sentido e entendimento sobre o jogo.

Ao aproximar a abordagem entre o jogo, sua expressão na linguagem e a cultura corporal, Huizinga (2000, p. 23) apresenta

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’.

Com essa definição, o autor considera que o jogo, ao apresentar-se como uma atividade voluntária, siga regras que sejam consentidas livremente. A partir do momento que o praticante vivencia momentos de tensão, de alegria ou outros sentimentos, o elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano.

Ao aprofundarmos o estudo na caracterização dos jogos, estamos focando sua manifestação humana, uma vez que elementos essenciais do jogo também são realizados por animais, onde Huizinga (2000, p.4) demonstra um aspecto importante

[...] mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um aspecto psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (itálico do autor).

A demonstração de aspectos comuns entre os jogos praticados por humanos e os praticados por animais também é demonstrada por Brougère (1998, p.87), porém este salienta o elo biológico do jogo

O jogo remete ao instinto (ele é natural, universal, biológico); permite o treinamento do instinto (pré-exercício) e resulta da seleção natural. Encontramo-nos frente a uma explicação estritamente darwiniana do jogo. Este existe porque é necessário à espécie: “é a mão da seleção natural que faz com que, desde a juventude, se manifeste no animal o impulso indomável a exercitar-se sem causa séria em atos que deverá executar mais tarde. Nenhuma necessidade de força excedente aqui: por mais tempo que lhe reste de energia não-gasta, o animal obedece às leis que a hereditariedade lhe impôs. ” [...] A fonte do jogo é, pois, o instinto. O jogo também pode servir de recreação (do ponto de vista do adulto), porém não foi o desejo de recreação que criou o jogo. “A razão de ser da juventude é talvez, em parte, o jogo; os animais não jogam porque são jovens, mas são jovens porque devem jogar. ” A finalidade da juventude é o jogo (BROUGÈR, 1998, p.87).

É possível perceber então que o jogo é fundamental para a aprendizagem e o desenvolvimento, tornando os praticantes aptos. Para além disso, ao evidenciarmos aspectos que agreguem sentidos às ações dos seres humanos enquanto o jogo é praticado, a vida social e os fenômenos culturais podem ser percebidos, mesmo que não em primeiro plano. Huizinga (2000, p. 36) afirma que “como é natural, a relação entre cultura e jogo torna-se especialmente evidente nas formas mais elevadas dos

jogos sociais, onde estes consistem na atividade ordenada de um grupo um de dois grupos opostos”.

Nos jogos entre grupos, exibições e competições se fazem presentes, logo o jogo exige conhecimentos, habilidade, dedicação, coragem e força, capazes de atrair e fascinar não só os jogadores como também os espectadores, tornando-se um espetáculo onde a busca pelo êxito, pela vitória, evidencia a busca pela superioridade, em ser o primeiro e ser festejado por isso. Huizinga (2000, p.39) relaciona a ideia de ganhar com o jogo da seguinte forma

Jogamos ou competimos “por” alguma coisa. O objetivo pelo qual jogamos e competimos é antes de mais nada e principalmente a vitória, mas a vitória é acompanhada de diversas maneiras de aproveitá-la como por exemplo a celebração do triunfo por algum grupo, com grande pompa, aplausos e ovações. Os frutos da vitória podem ser a honra, a estima e o prestígio. Via de regra, contudo, está ligada à vitória alguma coisa mais do que a honra: uma coisa que está em jogo, um prêmio, o qual pode ter valor simbólico ou material, ou puramente abstrato (HUIZINGA, 2000, p.39).

Assim podemos afirmar que ao jogarmos, arriscamos, ousamos, corremos riscos, nos colocamos em uma situação de incerteza e de tensão que, ao mesmo tempo, é capaz de proporcionar sabedoria e conhecimento. Desta maneira, é possível dar ao jogo um aspecto pedagógico, educativo, unindo aspectos físicos aos aspectos sociais, intelectuais, psicológicos e emocionais. Nas ideias apresentadas por Brougère (1998) a relação entre o jogo e a educação é orientada na direção da recreação e dos artifícios didáticos, utilizando, por exemplo, jogos coletivos tradicionais para lembrar da educação do corpo.

No que se refere à classificação dos jogos, é possível encontrar conceitos que se aproximam e também que se distanciam entre vários autores, para este estudo destacamos a classificação de Rodrigues (1993) que divide os jogos em motores e não motores, onde os primeiros são caracterizados por atividades de movimentação intensa, envolvendo grandes grupos musculares, realizadas por movimentos naturais como correr, saltar, arremessar, entre outros, e ainda cita uma subdivisão: recreativos e desportivos. Já os segundos, não motores, se caracterizam pelas características opostas, calmos e com pouca movimentação.

Os Jogos Desportivos, individuais e coletivos, citados pela autora e objetos do presente estudo de mestrado, são conteúdos de destaque em ambientes de ensino e

de esporte no Brasil, sejam eles formais ou não formais (PAES, 2001). No ambiente escolar, a compreensão de aspectos cognitivos, afetivos, sociais e expressivos possui a mesma relevância que as características técnicas do esporte.

Como um dos conteúdos da Educação Física Escolar, Paes (2001, p.77) considera que “O jogo tem uma função mágica, pois ao mesmo tempo em que acentua a ludicidade de uma prática que visa ao aprendizado de fundamentos, pode também acentuar exigências técnicas, proporcionando melhor execução de movimentos”. Ou seja, o jogo representa uma possibilidade pedagógica indiscutível para o esporte, além da representatividade do jogo como um fenômeno cultural.

Kroger e Roth (2002) direcionam o jogo para uma sequência no esporte em três pilares básicos: a) “Jogos situacionais” – objetivam a experimentação e a compreensão do ponto de vista tático e das regras; b) “Orientação para capacidades” – trabalham fatores direcionados para as técnicas desportivas e capacidades motoras e coordenativas; c) “Orientação para as habilidades” – desenvolvimento de conceitos e estruturas comuns aos esportes em geral, necessários para a construção do movimento ou contexto situacional necessários para qualquer tipo de técnica que possa ser objetivada a longo prazo.

Diante da multiplicidade de sentidos e tipos de jogos, faz-se necessário definir com clareza qual jogo estamos abordando. Para isso, recorreremos a Orlick que nos apresenta um pensamento cooperativo do jogo ampliando-o ao esporte

Os jogos e os esportes são reflexos da sociedade em que vivemos, mas também servem para criar o que é refletido. Muitos valores importantes e modos de comportamento são aprendidos por meio das brincadeiras, dos jogos e dos esportes (ORLICK, 1978, p. 182).

Os jogos cooperativos representam uma possibilidade de desenvolvimento de aspectos relativos aos jogos desportivos coletivos, uma vez que as ações individuais impactam diretamente no resultado coletivo que, no ambiente escolar devem ser considerados como parte do conteúdo da disciplina de educação física.

O impacto da prática dos jogos coletivos tradicionais na educação dos jovens será aprofundado na sessão seguinte, ao abordarmos o esporte na educação.

2.4 O ESPORTE ESCOLAR

O esporte atualmente destaca-se como um grande fenômeno social e, sua evolução assume múltiplas possibilidades, interessando a setores como, por exemplo, econômico, político, social, cultural, educacional, entre outros.

Encontramos, na literatura, relatos de prática de atividades físicas ou esportivas desde as antigas civilizações, porém os Jogos Gregos, realizados a partir de 480 a.C. aproximadamente, são considerados “os primeiros fatos esportivos, já que o que aconteceram antes foram práticas pré-esportivas” (TUBINO, 2010, p.22).

A restauração dos Jogos Olímpicos, por Pierre de Coubertin, no século XIX, consolidou o Esporte Moderno, com uma perspectiva única de alto rendimento, e agregou o conceito de *Fair-play*, ou jogo limpo, unindo um suporte ético ao esporte. Outro momento de destaque no esporte mundial foi o uso político do mesmo, por Hitler, durante os Jogos Olímpicos de Helsinque, realizados em 1952, que caracterizou um novo cenário da Guerra Fria entre o capitalismo e o socialismo.

Este uso político do esporte tem destaque no Brasil com a criação do Decreto-Lei nº 3.199/1941 - que instituiu no Ministério da Educação e Saúde, o Conselho Nacional do Desporto, destinado a orientar, fiscalizar e incentivar a prática esportiva - e a Lei substituta nº 6.251/1975 (revogada em 1993) que instituíam normas gerais sobre desportos.

O esporte contemporâneo, com a perspectiva de que é um direito de todos, foi consolidado na década de 70, com a publicação da Carta Internacional de Educação Física e Esporte²⁰ (Unesco/1978), com abrangência social, uma vez que preconizava a participação de todos, independentemente de idade, condição física ou habilidade.

No Brasil, o conceito de esporte foi expandido para além do rendimento, com a Constituição Federal de 1988, que estabeleceu como dever do Estado o fomento as práticas esportivas formais e não formais, priorizando recursos públicos para o esporte educacional. Desde então, Leis que instituíam normas gerais sobre desportos foram criadas, das quais destacamos a Lei nº 8.672/93 (conhecida como Lei Zico), revogada pela Lei nº 9.615 de 1998, que, no art. 3º, reconhece o desporto educacional como

²⁰ A carta lançada originalmente em 21 de novembro de 1978 está disponível em <<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002164/216489por.pdf>>.

Praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer (LEI Nº 9.615/98).

Regulamentada pelo Decreto nº 7.984/2013, constituindo o desporto educacional como Esporte Educacional e Esporte Escolar, o primeiro com princípios socioeducativos como inclusão, cooperação e participação e o segundo com princípios de desenvolvimento esportivo, praticado por estudantes com talento esportivo em ambiente escolar.

De acordo com Simões, Bohme e Lucato (1999), no ambiente escolar, o esporte está presente tanto nas aulas de educação física, tanto como um dos conteúdos da educação física escolar, quanto em momentos extracurriculares, sejam em turmas de treinamento esportivo ou na representação em eventos competitivos ou não. Seguindo essa perspectiva, o adolescente em seu período escolar pode participar de diferentes manifestações esportivas, indo desde as orientações educativas das práticas escolares, passando pelas práticas esportivas escolares até a institucionalização dos jogos estudantis.

A função socializadora do esporte escolar é favorecida pelas orientações educacionais e esportivas, pois, segundo Svoboda & Patricksson²¹ (1996, apud SIMÕES; BOHME; LUCATO, 1999, p.38) “é difícil falar do esporte sem referir-se ao desenvolvimento da personalidade, especialmente dos valores educacionais e esportivos envolvidos com as influências ao longo dos caminhos a percorrer”. Em consonância, a Sedu afirma que o esporte articulado ao contexto educacional, considerando o Currículo Básico da Escola Estadual (CBEE), e indo além de seus aspectos biofisiológicos, possui o potencial de contribuir com a formação integral dos alunos, que frequentam as escolas, a fim de atrair os jovens e adolescentes que se encontram fora dela.

Quanto ao sucesso acadêmico, a Unesco (2015, p. 14) afirma que “as evidências mostram a pressuposição de que se os jovens conseguem atingir pelo menos a quantidade diária de atividade física, há ganhos sociais e acadêmicos potencialmente amplos”.

²¹ SVOBODA, B.; PATRIKSSON, G. Socialización. In: VUORI, I. et al. La función del deporte en la sociedad: salud, socialización. Madrid, Ministerio de Educación y Cultura/Consejo de Europa, 1996. p.99-121.

Brach e Almeida (2003) questionam a significação da educação física como componente curricular e a prática esportiva escolar influenciada pelo sistema esportivo intermediado pelo Estado, uma vez que, historicamente, a educação física é objeto de atenção e intervenção tanto de políticas educacionais quanto esportivas, evidenciando a relação entre a educação física e o fenômeno esportivo ao salientarem que as políticas educacionais brasileiras possuem “[...] a intenção velada de atender aos interesses do desporto de alto nível do que propriamente se inserir no processo de garantir ao meio escolar um instrumento de socialização” (Castellani Filho²², 1985 apud BRACH e ALMEIDA, 2003, p. 91-92). E, defendem um trato pedagógico do esporte, para que esse se torne educativo e se constitua efetivamente como um conteúdo da educação física.

Numa perspectiva da cultura corporal de movimento²³, o esporte, segundo o Coletivo de autores (1992, p. 70-71)

[...] subordina-se aos códigos e significados que lhe imprime a sociedade capitalista e, por isso, não pode ser afastado das condições a ela inerentes, especialmente no momento em que se lhe atribuem valores educativos para justifica-lo no currículo escolar. No entanto, as características com que se reveste – exigência de um máximo rendimento atlético, norma de comparação do rendimento que idealiza o princípio de sobrepular, regulamentação rígida (aceita no nível da competição máxima, as olimpíadas) e racionalização dos meios e técnicas – revelam que o processo por ele provocado reproduz, inevitavelmente, as desigualdades sociais. Por essa razão, pode ser considerado uma forma de controle social, pela adaptação do praticante aos valores e normas dominantes defendidos para a ‘funcionalidade’ e desenvolvimento da sociedade.

Desta forma, sugere que o esporte escolar resgate valores que priorizem o coletivo sobre o individual com solidariedade e respeito e, ao mesmo tempo, criando condições de adaptação à realidade sociocultural do grupo que o pratica e o recreia.

²² CASTELLANI FILHO, L. O esporte na Nova República. *Corpo e Movimento*, n. 4, p. 7-10, abril, 1985.

²³ Cultura corporal de movimento é o objeto de estudo de uma abordagem da educação física denominada Crítico Superadora. Relatada no livro *Metodologia de Ensino da Educação Física*, publicado em 1992 e com uma das maiores repercussões na década de 1990 e até nos dias de hoje, foi escrito por um Coletivo de Autores composto por: Carmem Lúcia Soares, Celi Nelza Zulke Taffarel, Elizabeth Varjal, Lino Castellani Filho, Micheli Ortega Escobar e Valter Brach. Destaca a função social da educação física dentro de uma sociedade capitalista marcada pelas diferenças de classes e dominação.

2.5 CONTRIBUIÇÃO ACADÊMICA

A prática de atividades físicas e esportivas está presente desde as antigas civilizações humanas, assim como posto por Betti (1991, p.33) “Ao longo da história do homem, formas de atividade física – considerada esta forma ampla – e mesmo de educação física, surgiram em todos os momentos, em maior ou menor grau, com ou menor institucionalização”. A importância da prática esportiva, da educação física como um todo e da educação física escolar é alvo de inúmeros estudos e publicações, que apontam uma relação direta destes com aspectos biopsicossociais dos praticantes.

Para contribuir com a realização do presente estudo, selecionamos cinco Dissertações que abordam não só a educação física escolar enquanto componente curricular e suas conexões com os fatores emocionais e disciplinares, bem como programas governamentais e suas influências sobre o fluxo escolar. Além disso, elegemos uma Tese concernente à Educação Física e estratégias motivacionais.

Ferreira (2010) em sua dissertação de mestrado em educação, na Faculdade de Juiz de Fora/MG “*A educação física escolar e sua relação com a aprendizagem e as emoções dos alunos no ensino fundamental*”, procurou, por meio de fundamentação teórica e metodológica da teoria da eficácia escolar, evidenciar as relações existentes entre a prática da educação física escolar com variáveis afetivas e com as habilidades cognitivas dos alunos de 5º ano do Ensino Fundamental da Rede Pública de Minas Gerais analisando os resultados de 2009 do Programa de Avaliação da rede pública de Educação Básica (PROEB).

A sustentação teórica do trabalho apontou a relação entre emoções, aprendizado e outras concepções que consideram que os fatores emocionais são relevantes para o contexto escolar. Além da contextualização da educação física escolar, das emoções e a influência desta disciplina nas variáveis emocionais dos alunos, o autor apresentou conceitos para as principais características emocionais dos alunos que têm se mostrado relevantes na explicação de proficiências cognitivas em estudos empíricos, a saber: atitudes, valores, autoestima, *locus of control*²⁴, auto eficácia, interesses, aspirações educacionais e ansiedade.

²⁴ *Locus of control*, ou *Locus* de controle: tendência de um indivíduo atribuir a responsabilidade pelo seu comportamento (ou pelos seus resultados ou por ambos) a fatores externos (outras pessoas, sorte, chance etc.) ou a si próprio (esforço pessoal, competência etc.).

Em sua conclusão, o autor afirmou que há evidências empíricas de que a prática, ministrada pelo menos uma vez por semana, da educação física escolar, está associada a uma maior proficiência dos alunos tanto em língua portuguesa, quanto em matemática. Além de uma associação da prática da educação física escolar com dois dos cinco construtos emocionais medidos, que são o interesse e a atitude.

Sant'Ana (2012) apresentou, por meio do Programa de Pós-Graduação em Educação Física na Área de Teoria e Prática Pedagógica em Educação Física do Centro de Desportos na Universidade Federal de Santa Catarina, sua dissertação de mestrado "*A indisciplina na Educação Física Escolar*". Trata-se de uma pesquisa descritiva orientada pelo Professor Doutor Edson Souza de Azevedo, com foco nos professores de Educação Física. Considerando esta disciplina com uma dinâmica diferenciada na escola, em virtude do local de realização das aulas e por seu objeto de estudo – a cultura corporal de movimento, objetivou investigar não só os problemas de indisciplina nas aulas, bem como as estratégias adotadas pelos professores para minimizar os possíveis prejuízos pedagógicos tanto no ensino fundamental quanto no ensino médio das escolas do Recôncavo Baiano.

O embasamento teórico que sustentou a investigação sobre a problemática da indisciplina foi realizado a partir de estudos publicados em periódicos nacionais e internacionais entre os anos 2000 e 2011, que permitiram a classificação da indisciplina em virtude da dimensão e repercussão que ela alcança: fatores educativos centrados na escola; fatores educativos centrados no estudante; fatores educativos centrados no professor; fatores educativos centrados na relação professor-aluno e fatores sociofamiliares. Citando Yahaya et al.²⁵ (2009, apud SANTANA, 2012, p.35), o autor afirmou que "a indisciplina na escola é um problema de escala mundial, o qual interfere no processo ensino-aprendizagem e é o precursor da evasão escolar e de baixas realizações sociais".

Como conclusão, esse estudo apontou que os professores entrevistados creditam como principal fator associado à indisciplina os fatores sociofamiliares e, reconhecem a influência exercida pela escola no comportamento dos estudantes e destacou: "Quando as aulas práticas de Educação Física não acontecem ou acontecem de maneira improvisada, à revolta dos estudantes pela falta de estrutura da escola transforma-se em indisciplina" (SANT'ANA, 2012, p.84).

²⁵ YAHAYA, Azizi et al. Discipline problems among secondary school students in Johor Bahru, Malaysia. *European Journal of Social Sciences*, v. 11, n. 4, p. 659-675, 2009.

A terceira dissertação foi “*Educação Física Escolar: jogar é preciso*”, de autoria de Fabio Baccin Fiorante, defendida em 2008, por meio do Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Metodista de Piracicaba/SP, sob orientação do Professor Doutor Wagner Wey Moreira, tratou sobre a concepção que os professores de Educação Física, do 2º Ciclo do Ensino Fundamental (3ª e 4ª séries do Ensino Fundamental I) possuem sobre o jogo. A pesquisa de Fiorante objetivou pesquisar o jogo como um instrumento pedagógico importante que se manifesta dentro dos demais conteúdos da Educação Física escolar, a forma que é encontrado nas atuais tendências pedagógicas da Educação Física além de verificar se os discursos dos discentes convergem ou divergem em relação ao referencial teórico proposto neste estudo. Caracterizada como uma pesquisa bibliográfica, utilizando como recurso metodológico a pesquisa de campo com uma abordagem qualitativa, Fiorante (2008, p.15) justificou que “Na atualidade com as pesquisas e contribuições existentes para o âmbito escolar, o jogo apesar de ser confundido com o esporte é um importante instrumento pedagógico sendo constantemente difundido na sociedade contemporânea”.

A sustentação teórica sobre o tema jogo, abordou sua natureza, sua origem, características e classificações utilizadas pelos autores Freire, Morin, Brougère, Kishimoto, Huizinga, Darido, Caillois, Piaget, Friedmann, Brotto, Paes e Gallardo. Os momentos históricos, a legislação, as tendências ou abordagens da Educação Física escolar também foram explorados buscando analisar como os autores refletem acerca do jogo no ambiente escolar.

O autor concluiu que a maioria dos professores entrevistados considera que “o jogo é uma atividade que trabalha a organização, disciplina e regras.” (FIORANTE, 2008, p.115) e ainda

[...] sobre a conceituação dos jogos, os professores foram unânimes em afirmar a utilização dos mesmos em suas aulas e apresentaram uma grande diversidade de tipos de jogos. Entre os apresentados, destacaram-se os jogos pré-desportivos com o maior percentual, seguido dos jogos recreativos, jogos tradicionais e jogos cooperativos. Isso demonstra que os professores começam a fazer a ligação dos jogos com os esportes tradicionais (futebol, voleibol, basquetebol e handebol), possivelmente para direcionar suas aulas de Educação Física nos ciclos posteriores a uma prática das modalidades esportivas (FIORANTE, 2008, p.116).

A quarta dissertação elencada para dar suporte ao presente estudo é intitulada “*Esporte de competição escolar: uma análise do estresse situacional associado ao grau de coesão grupal*”, defendida por Luiz Carlos Delphino de Azevedo Junior, na Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo (USP), no ano de 2008.

Azevedo Junior argumentou que o esporte é utilizado como uma ferramenta educacional, uma vez que seus atributos e valores morais são utilizados vislumbrando a formação e o desenvolvimento humano em todas as fases da história da humanidade. Apesar da proporção que o esporte escolar ocupa na sociedade moderna, pouco se sabe sobre os benefícios psicossociais da prática esportiva para o indivíduo. O autor afirmou que o esporte escolar é similar ao esporte de alto rendimento uma vez que tanto as escolas quanto os professores estão constantemente dispostos a selecionar, treinar e ganhar, não estabelecendo programas condizentes com as necessidades dos grupos envolvidos.

Segundo Jones e Hardy²⁶ (1990, apud AZEVEDO JUNIOR, 2008, p. 2)

Apontam que o desempenho competitivo depende da combinação de três fatores: fisiológico, técnico e psicológico. Entre os fatores psicológicos, o estresse é um dos mais importantes e, às vezes, é aquele que determina o sucesso do desempenho.

Com o objetivo de avaliar o estresse comportamental associado ao grau de coesão grupal de equipes de diferentes modalidades esportivas participantes das competições organizadas e administradas pela Federação Paulista do Desporto Escolar do Estado de São Paulo (FEDEESP) no ano de 2007, o autor justificou que a investigação dos fenômenos interativos e psíquicos do esporte escolar, especialmente com jovens com idade entre 15 e 17 anos, nos proporciona inúmeras indagações, tanto na compreensão adequada do comportamento individual quanto em grupo, concluindo que

As variáveis psico-sociais, a dinâmica grupal e o Padrão de Comportamento individual são responsáveis pelo bom desenvolvimento da harmonia do grupo esportivo. Mas no ambiente educacional, a utilização dessas variáveis para o confronto esportivo, na competição interescolares, deve ser utilizado para o seu objetivo principal, a formação e o desenvolvimento do ser humano, perder esse

²⁶ JONES, Graham; HARDY, Lew. Stress in sport: Experiences of some elite performers. Stress and performance in sport, p. 247-277, 1990.

foco é perder a essência do trabalho, utilizar essas ferramentas somente com vistas à vitória é diminuir o valor do esporte, minimizar a sua função à um mero coadjuvante na meritória pessoal e egoísta. O valor do esporte não deve ser esquecido ou relegado ao segundo plano (AZEVEDO JUNIOR, 2008, p. 83).

Apresentando, desta forma, o valor educacional do esporte em prol do exercício da cidadania.

No que tange o abandono, a reprovação e o fluxo escolar, foi elegida a dissertação de Vivian Isleb, intitulada “*O Programa Ensino Médio Inovador e sua relação com dados do fluxo escolar*”, defendida no ano de 2014, pelo Programa de Pós-Graduação em Educação, do Setor de Educação, da Universidade Federal do Paraná, sob orientação da Professora Doutora Mônica Ribeiro da Silva. Objetivando “monitorar a taxa de abandono e reprovação escolar e averiguar em que medida o ProEMI pode contribuir para o movimento dessas taxas bem como se este movimento sinaliza algum movimento para o cenário nacional” (ISLEB, 2014, p.22).

O Programa Ensino Médio Inovador (PROEMI) foi criado pela Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação no ano de 2009, tendo como público alvo as escolas públicas de ensino médio, e busca a introdução de mudanças curriculares, a ampliação da carga horária e a contribuição para o enfrentamento da reprovação e abandono escolar, com um currículo mais significativo, diversificado e integrado.

Além de contextualizar e descrever o processo de criação do PROEMI, Isleb (2014) apresentou o cenário histórico da educação básica no período compreendido entre os anos 1990 até a primeira década de 2000, trazendo as principais mudanças ocorridas no ensino médio. A autora ainda tratou dos dados do fluxo escolar (abandono e reprovação), e sua relação com a qualidade social almejada e afirmou que

De maneira geral, os dados mostram que a reprovação e o abandono escolar no Ensino Médio não são um problema recente. No caso do abandono, as redes estaduais e municipais têm conseguido diminuir os seus índices nos últimos anos. Em relação à reprovação, é possível perceber que esta problemática tem se mantido e agravado, principalmente nas esferas federal, estadual e privada. Ou seja, os dados do fluxo escolar revelam que muitos jovens podem não demonstrar sucesso na sua trajetória escolar, passando por reprovação, sucessivas repetências ou por abandono dos seus estudos (ISLEB, 2014, p.38).

Diante da análise dos dados levantados em escolas estaduais de 17 (dezessete) estados e no distrito federal, quatro tendências diferentes foram identificadas no movimento do fluxo escolar de cada estado participante e de seu conjunto de escolas com e sem o PROEMI. Isleb comprovou a hipótese de que o programa analisado não influencia da mesma maneira no fluxo escolar nas escolas analisadas e ainda afirmou que

o problema da qualidade da educação não pode ser solucionado apenas pelo viés das políticas curriculares, tal como, por meio do PROEMI. Uma política curricular sozinha não é capaz de enfrentar todas as dificuldades que estão postas no Ensino Médio (ISLEB, 2014, p.154).

Por fim, a Tese “*Programa Esporte na Escola: estratégias motivacionais da disciplina Educação Física*”, apresentada no ano de 2013 por Danilo Abdalla Guimarães ao Programa de Doutorado em Ciências da Educação da Facultad del Estudios de Postgrado da Universidad del Norte (UNINORTE), de Asunción, Paraguay, teve como objetivo

Avaliar a aplicação de um programa de atividades físicas nas escolas de ensino médio da rede estadual de ensino de quatro municípios da Grande Vitória/ES, denominado “Esporte na Escola”, como estratégia motivacional ao ambiente escolar (GUIMARÃES, 2013, p.13).

O programa “Esporte na Escola”, desenvolvido pela Sedu teve como finalidade estabelecer diretrizes para o desenvolvimento da disciplina Educação Física e fomentar a prática pedagógica de atividades físicas e esportivas. É constituído por várias ações, dentre elas: reforma e recuperação de espaços físicos destinados ao esporte e lazer; fornecimento de materiais didáticos para as escolas da rede estadual, atualização e formação continuada de professores de educação física; além da criação de uma competição exclusiva para alunos de ensino médio entre as escolas da rede estadual de ensino, denominada “JOGOS NA REDE”, objeto do presente estudo.

Guimarães construiu o marco teórico de seu estudo sobre eixos temáticos apresentando o desafio de educar no século XXI, a relação entre a educação, a educação física, projetos e programas governamentais direcionados aos jovens, motivação educacional e formação continuada.

Ao final de seu estudo, Guimarães concluiu que os investimentos, por parte da Sedu, na melhoria da infraestrutura e nos materiais didáticos destinados à prática de atividades esportivas nas escolas, tornaram o ambiente escolar mais atrativo e fomentou maior envolvimento de todos os sujeitos do espaço escolar. Por meio da coleta de dados realizada com os alunos, foi possível perceber a satisfação destes em participar dos Jogos Na Rede, em virtude do seu regulamento adaptado, que permitia a participação de todos os inscritos, e também apresentaram indicativos de melhoria na participação nas atividades acadêmicas em geral, fato que foi comprovado pela equipe pedagógica de cada escola pesquisada. Por fim, Guimarães (2013, p.176) afirmou que

Através do método indutivo relacionado aos resultados apresentados e com os indicativos de menor evasão escolar, tal estratégia, aqui representada pela realização do “Programa Esporte na Escola/Jogos Na Rede”, conseguiu em toda sua amostra atingir índices motivacionais intrínsecos e extrínsecos, fortalecendo a ideia de que em qualquer esfera educacional é necessário o envolvimento de todos os sujeitos da escola, bem como o desenvolvimento de novas estratégias de ensino/aprendizagem para que se tenha um caminho para a permanência dos alunos na escola para a sua formação geral.

Nesse sentido, o autor acredita que a participação em ações esportivas como os Jogos na Rede pode tornar o processo educacional mais atrativo e ajudar no envolvimento e interesse dos estudantes.

Embora a Tese em questão discorra sobre o objeto de estudo da presente dissertação, a ação Jogos Na Rede, cabe destacar que as perspectivas são distintas, tendo em vista que enquanto Abdala trata, exclusivamente, de aspectos motivacionais, nosso estudo analisa os impactos da ação sobre o fluxo escolar.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

O propósito deste capítulo é apresentar os caminhos percorridos para alcançar os objetivos deste estudo, ou seja, traçar o percurso metodológico que o norteia.

A metodologia de pesquisa busca encontrar fundamento no pensamento científico. De acordo com Minayo (2002, p.16), o conceito de metodologia pode ser entendido como “o caminho e a prática exercida na abordagem da realidade.” E inclui

As concepções teóricas de abordagem, o conjunto de técnicas que possibilitam a construção da realidade e o sopro divino do potencial criativo do investigador. [...]. Enquanto conjunto de técnicas, a metodologia deve dispor de um instrumental claro, coerente, elaborado, capaz de encaminhar os impasses teóricos para o desafio da prática.

Sua natureza é aplicada, uma vez que aspira gerar conhecimentos para aplicação prática direcionada à solução de problemas específicos, envolvendo verdades e interesses sociais. Localizando a classificação dentro da pesquisa, podemos citar a aplicação prática da ação educacional governamental denominada Jogos Na Rede direcionada para melhoria do fluxo escolar (por meio da redução das taxas de abandono e reprovação e a ampliação da taxa de aprovação).

É possível encontrarmos na literatura, classificações e subclassificações de ciências ou pesquisas de acordo com os objetos a serem pesquisados. Em um primeiro momento, divididas em formais e empíricas, sendo que as primeiras tratam basicamente da matemática e da lógica formal e, as segundas destinadas ao aprofundamento de fatos e de processos, podendo ainda ser subdividida em naturais e sociais.

Para Gil (2008, p.28)

Pode-se definir pesquisa como o processo formal e sistemático de desenvolvimento do método científico. O objetivo fundamental da pesquisa é descobrir respostas para problemas mediante o emprego de procedimentos científicos. A partir dessa conceituação, pode-se, portanto, definir pesquisa social como o processo que, utilizando a metodologia científica, permite a obtenção de novos conhecimentos no campo da realidade social.

Como o objeto do presente estudo é a Educação, consideramos este um Estudo Social. Vemos em Briceño-León (2003, p.158) a reflexão

A ideia singular das ciências sociais talvez se apoie na tese de Dilthey, que, no final do século XIX, afirmou que as ciências sociais (que ele chamava de moral) deviam ter um método científico distinto, pois não procuravam, como nas ciências da natureza, explicar o fenômeno, mas compreendê-lo (Dilthey, 1970). A compreensão, como forma de aproximação ao objeto do estudo, é o que diferencia as ciências sociais. Assim, os fenômenos sociais não são dados objetivos, mas sim repletos de significado, uma vez que o mundo social é construído sobre significações que outorgam os indivíduos num contexto social e cultural, historicamente determinado. As ciências sociais pretendem compreender essas significações, elaborar, como disse Garfinkel (1967), uma significação a partir dos significados da gente. Essa perspectiva compreensiva da vida social levou muitas pessoas a considerar que as ciências sociais devem adotar as técnicas qualitativas, que muitos chamam de métodos qualitativos, como próprios dessas disciplinas. Parece-nos que não é necessariamente assim, pois é possível pretender a compreensão de um processo social utilizando um ou outro tipo de técnica de coleta ou análise de dados.

Utilizando uma abordagem quantitativa, uma vez que apresentamos e analisamos dados quantificados, por meio de técnicas estatísticas para compreender e enfatizar a lógica entre as informações mensuradas. A pesquisa foi realizada por meio de levantamento de dados oficiais divulgados em sites governamentais, tais como taxa de reprovação, de abandono e de aprovação, além do mapeamento individual dos alunos participantes da ação dentro população delimitada e o levantamento das percepções dos participantes da etapa final dos Jogos Na Rede extraídas de questionários *online*.

Com base nos objetivos, o presente trabalho classifica-se com uma pesquisa descritiva uma vez que estudamos as características e as variáveis do fluxo escolar entre grupo de estudantes participantes dos Jogos Na Rede, estabelecendo relações com os não participantes.

Outro critério de classificação das pesquisas, de um ponto de vista empírico, é o delineamento, que se refere

Ao planejamento da pesquisa em sua dimensão mais ampla, que envolve tanto a diagramação quanto a previsão de análise e interpretação de coleta de dados. Entre outros aspectos, o delineamento considera o ambiente em que são coletados os dados e as formas de controle das variáveis envolvidas.

Como o delineamento expressa em linhas gerais o desenvolvimento da pesquisa, com ênfase nos procedimentos técnicos de coleta e análise de dados, torna-se possível, na prática, classificar as pesquisas de acordo com o seu delineamento (GIL, 2006, p.43).

Desse modo, no que se refere à classificação da pesquisa em relação ao delineamento, ou seja, quanto aos procedimentos técnicos, este estudo pode ser classificado como Quase-Experimental.

Ao caracterizar a pesquisa experimental Gil (2006, p.47) afirma que

Quando, porém, se trata de experimentar com objetos sociais, ou seja, com pessoas, grupos ou instituições, as limitações tornam-se bastante evidentes. Considerações éticas e humanas impedem que a experimentação se faça eficientemente nas ciências humanas, razão pela qual os procedimentos experimentais se mostraram adequados apenas a um reduzido número de situações.

Cano se reporta a Campbell e Cook²⁷, no momento em que

[...] reformula a sua descrição da pesquisa experimental com fins de avaliação de programas sociais. Na verdade, não se trata de uma mudança de orientação, mas de um complemento do esquema inicial acrescido de algumas ênfases novas. Esse livro se converteu, como o primeiro, no texto básico dos estudantes e praticantes de avaliação quantitativa (Campbell e Cook, 1979, apud CANO, 2006, p.42).

Desta forma, a característica quase-experimental deste estudo, deve-se ao descumprimento de algumas condições básicas para ser considerada um experimento, tais como a aleatorização aos grupos experimentais e de controle, embora procuremos a máxima similaridade entre os dois grupos citados.

Faz-se necessário, então, a apresentação de forma mais aprofundada do nosso objeto de estudo, no tópico a seguir.

3.1 OBJETO DA PESQUISA

A ação Jogos Na Rede foi desenvolvida e implementada pela Sedu no ano de 2008, com a participação de 7.000 (sete mil) alunos/atletas do EM de 4 (quatro) superintendências (Carapina, Cariacica, Vila Velha e Cachoeiro de Itapemirim). Atualmente atende aproximadamente 17.000 (dezesete mil) alunos/atletas, de 262 (duzentas e sessenta e duas) escolas, de todas as 11 (onze) SREs, com representantes dos 78 (setenta e oito) municípios do estado do Espírito Santo.

²⁷ Cook, T. D. & Campbell, D. T. Quasi-experimentation. Design and analysis issues for field settings. Houghton Mifflin, 1979.

Os jogos, destinados exclusivamente para estudantes do EM da rede pública estadual do Espírito Santo, com até 17 anos de idade, é dividido em duas etapas: a primeira envolve as escolas de cada SRE, que disputam entre si. Contemplando 4 (quatro) modalidades coletivas: Basquete, Futsal, Handebol e Voleibol além de 2 (duas) individuais: Atletismo e Xadrez. Os campeões de cada modalidade se classificam para a fase final, que reúne representantes de escolas de todo o estado.

Com um regulamento adaptado, conforme Anexo I, construído por técnicos educacionais da Sedu juntamente com professores coordenadores das SREs, revisado e atualizado anualmente, é articulado ao contexto educacional considerando o Currículo Básico da Escola Estadual (CBEE), e indo além de seus aspectos biofisiológicos, busca contribuir com a formação integral dos alunos que frequentam as escolas, a fim de atrair os jovens e adolescentes que se encontram fora dela.

Sabendo que no âmbito da educação física escolar, é fundamental destacar o caráter pedagógico dos esportes, que têm como finalidade a formação integral do ser humano e não apenas revelar talentos e formar atletas de alto nível, ainda que esses sejam objetivos importantes. Sendo assim, é necessário rever as propostas a respeito das práticas esportivas que vêm sendo desenvolvidas, apresentando alternativas didático-metodológicas que possibilitem resgatar o caráter lúdico do movimento humano, tendo o esporte como um meio de socialização, que contribui com o pleno exercício da cidadania.

Nesse sentido, torna-se necessário atrelar a proposta de jogos escolares ao conhecimento, historicamente elaborado, na área da cultura corporal de movimento, compreendendo a instituição esportiva como um dos elementos que compõem o amplo leque de atividades físicas que, por seu caráter histórico, tem a capacidade de mobilizar e de integrar a participação de diferentes grupos sociais. Como ressalta Nascimento e Melo (2007), os jogos devem ser articulados ao processo ensino-aprendizagem de forma a permitir ao aluno a percepção da natureza histórica dos conteúdos (...), a fim de despertar-lhe o entendimento de suas possibilidades de intervenção nos rumos da sua vida individual e social, contrapondo-se a uma abordagem unicamente vinculada ao desenvolvimento da aptidão física.

²⁸ Os Objetivos Educacionais dos Jogos Na Rede foram extraídos do “Relatório – Jogos Na Rede – 2015”, documento interno da Assessoria Especial de Esporte e Cultura da Sedu. Não disponível no formato *online*.

3.1.1 Objetivos Educacionais dos Jogos Na Rede

- Desenvolver práticas de atividades esportivas e culturais, criando alternativas para que os jovens permaneçam mais tempo em contato com conteúdos sócio-educacionais capazes de influenciar de forma positiva e ativa na sua percepção da vida, criando neles expectativas de formação, desenvolvimento pessoal e profissional.
- Contribuir para o aumento da taxa de matrícula e melhoria do desempenho escolar (por meio da redução das taxas de abandono e de reprovação e da ampliação da taxa de promoção).
- Realizar os jogos escolares entre estudantes do ensino médio, das escolas da rede pública estadual de educação visando à participação da comunidade escolar nos jogos esportivos e nas atividades culturais como fator de socialização e de integração das práticas curriculares desenvolvidas no cotidiano escolar.
- Qualificar os professores com os conhecimentos necessários para desenvolverem sua prática pedagógica de forma mais eficiente e atrativa, por meio de formação continuada.

3.2 SUJEITOS, POPULAÇÃO E AMOSTRA

3.2.1 Sujeitos

Os sujeitos da pesquisa são compostos por alunos, regularmente matriculados no ensino médio da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Colégio Estadual do Espírito Santo (Colégio Estadual), localizada no município de Vitória/ES e pertencente à SRE Carapina.

3.2.2 População

A população relativa a este estudo se constitui de alunos na faixa etária de até 17 anos, regularmente matriculados no EM da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Colégio Estadual do Espírito Santo, pertencente à SRE

Carapina, no município de Vitória, envolvendo informações tanto de alunos/atletas participantes dos Jogos Na Rede, quanto de alunos não participantes da ação.

3.2.3 Amostra

A amostra deste estudo foi composta por 100% dos alunos do Colégio Estadual do Espírito Santo, no período de 2015 a 2017, com participação regular nos “Jogos Na Rede”.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

A pesquisa foi realizada por meio do levantamento de dados oficiais divulgados em sites governamentais, tais como número de matrículas, taxas de reprovação e de abandono geral e relativo das escolas participantes do projeto.

Estabelecemos um comparativo entre as escolas da rede estadual que ofertam o EM e a quantidade de escolas participantes/investigadas.

Os índices globais de fluxo escolar foram comparados aos resultados do grupo de participantes da 3ª série do ensino médio nos Jogos Na Rede nos últimos 3 (três) anos.

Além disso, também extraímos dados de questionários *online*, elaborados pela equipe da Assessoria de Esporte e Cultura, da Sedu, utilizando a ferramenta “Formulários Google”²⁹. Os formulários foram disponibilizados, por meio eletrônico, aos participantes da etapa final dos Jogos Na Rede nos anos de 2016 e 2017.

Este modelo de formulário permite levantar dados de grande número de pessoas de forma rápida, dinâmica e confiável durante o espaço de tempo desejado. Ademais, a tabulação das respostas é realizada de forma automática.

²⁹ Formulários Google: saiba mais detalhes sobre a ferramenta em <<https://www.google.com/intl/pt-BR/forms/about/>>.

4 OS RESULTADOS ENCONTRADOS

Apreciaremos agora a análise dos resultados encontrados sobre a relação estabelecida entre a ação “Jogos na Rede”, e o fluxo escolar dos estudantes matriculados nas instituições de ensino do estado do Espírito Santo.

Além dos dados constantes nos portais educacionais validados pelo MEC, utilizamos informações disponibilizadas pela Secretaria de Educação do Espírito Santo, fidedignas e atualizadas, que permitiram uma análise aprofundada.

4.1 PANORAMA DE ADESÕES AOS “JOGOS NA REDE”

A ação Jogos Na Rede teve início no ano de 2008 com a pretensão de cumprir sua tarefa de integrar a proposta curricular de todas as instituições de ensino da rede estadual, tornando-as mais atrativas, contribuindo, assim, com a formação integral dos estudantes. Para incentivar e facilitar a participação, a Sedu disponibiliza apoio técnico e financeiro às escolas públicas estaduais de EM do Espírito Santo, além de uniformes e premiação.

A organização institucional da Sedu divide as instituições de ensino localizadas nos 78 (setenta e oito) municípios do Espírito Santo em 11 (onze) SREs, a saber: Afonso Cláudio (AC), Barra de São Francisco (BSF), Cachoeiro de Itapemirim (CI), Carapina (Cp), Cariacica (Cr), Colatina (Co), Guaçuí (Gç), Linhares (Li), Nova Venécia (NV), São Mateus (SM) e, Vila Velha (VV).

Como Técnica Pedagógica da Secretaria de Educação, foi-me disponibilizado acesso ao histórico do movimento de adesão das unidades escolares, contudo, no presente estudo, analisaremos as informações referentes ao período de 2014 à 2017. A Tabela 6 mostra, então, o quantitativo de escolas adesas à ação no recorte de tempo mencionado.

Tabela 6 – Evolução do quantitativo de escolas adesas nos Jogos na Rede por SRE (2014-2017)

SRE	Total de escolas de EM (2017)	2014	2015	2016	2017
Afonso Cláudio	27	24	24	24	25
Barra de São Francisco	14	13	11	13	14
Cachoeiro de Itapemirim	34	34	35	34	30
Carapina	41	36	36	37	41
Cariacica	33	27	28	26	27
Colatina	28	26	26	25	25
Guaçuí	29	26	24	21	23
Linhares	22	21	22	20	19
Nova Venécia	22	21	22	22	19
São Mateus	16	13	11	14	13
Vila Velha	30	28	26	26	25
TOTAL	295	269	265	262	261

Fonte: Tabela elaborada pela autora a partir de dados internos da Assessoria Especial de Esporte e Cultura (Sedu, 2017).

A Tabela 6 mostra que a rede estadual de educação conta com 295 (duzentas e noventa e cinco) instituições de ensino que ofertam o EM. Percebe-se que houve, ano a ano, uma redução no número de adesões para os Jogos Na Rede. Na edição realizada em 2014, por exemplo, a ação teve a participação de 269 (duzentas e sessenta e nove) escolas, o que corresponde a 91,19% delas, contra 261 (duzentas e sessenta e uma) escolas no ano de 2017 (ou 88,47% delas). Contudo, apesar desta redução, é notório que, em todas as SREs, quase a totalidade de escolas de EM da rede estadual de educação participa da ação, demonstrando o reconhecimento de sua relevância por parte da comunidade escolar.

Importante ressaltar que o número total de escolas de EM considerado refere-se ao ano de 2017, entretanto, dentro do período destacado na Tabela 6, houve o encerramento das atividades pedagógicas de algumas unidades da rede pública estadual de ensino, além da inauguração de novas instituições, o que pode aparentar divergências de informações ao longo da análise dos resultados referentes aos anos

de 2014, 2015 e 2016. O quantitativo total de escolas, ano a ano, não consta na Tabela em referência uma vez que os dados não nos foram disponibilizados de forma oficial.

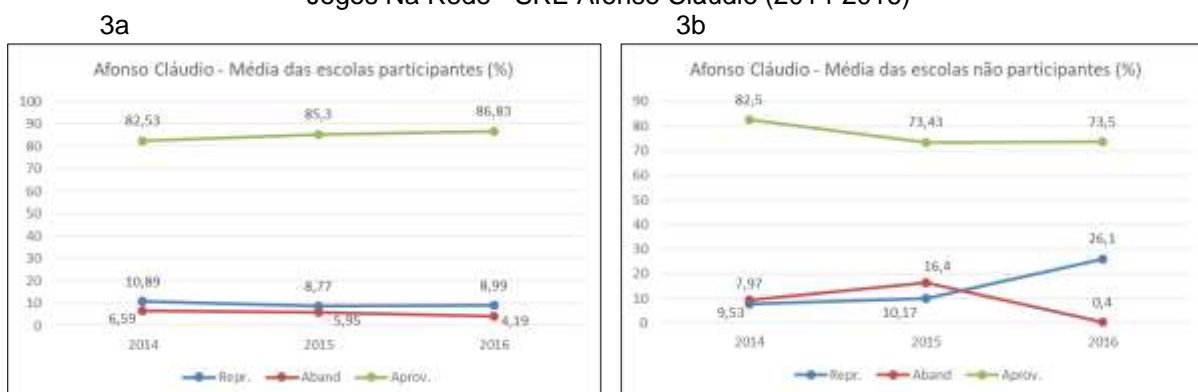
4.2 O FLUXO ESCOLAR DAS ESCOLAS ESTADUAIS DE ENSINO MÉDIO DO ESPÍRITO SANTO

O primeiro objetivo específico proposto para este estudo foi “comparar o fluxo escolar de escolas participantes dos Jogos na Rede com escolas não participantes da mesma ação”. Para explorarmos esse objetivo, utilizamos dados do Censo Escolar disponibilizados no portal QEdu. Os gráficos que apresentaremos exibem a comparação das taxas médias de reprovação, de abandono e de aprovação no EM da rede pública estadual de ensino do Espírito Santo no período de 2014 a 2016³⁰.

As informações das escolas foram agrupadas conforme a organização institucional da Sedu, dentro das 11 (onze) SREs. Os gráficos farão a comparação do grupo de escolas participantes dos Jogos Na Rede com o grupo de escolas que não participa da ação, mostrando, assim, diferentes tendências com o fluxo escolar conforme apresentaremos.

Os Gráficos 3 (a-b) mostra o cenário da SRE Afonso Cláudio em relação à médias das taxas de reprovação, de abandono e de aprovação no EM para as escolas participantes e as não participantes da ação Jogos Na Rede.

Gráfico 3 (a-b) – Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Afonso Cláudio (2014-2016)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados do Censo Escolar extraídos do portal QEdu. Disponível em <www.qedu.org.br>.

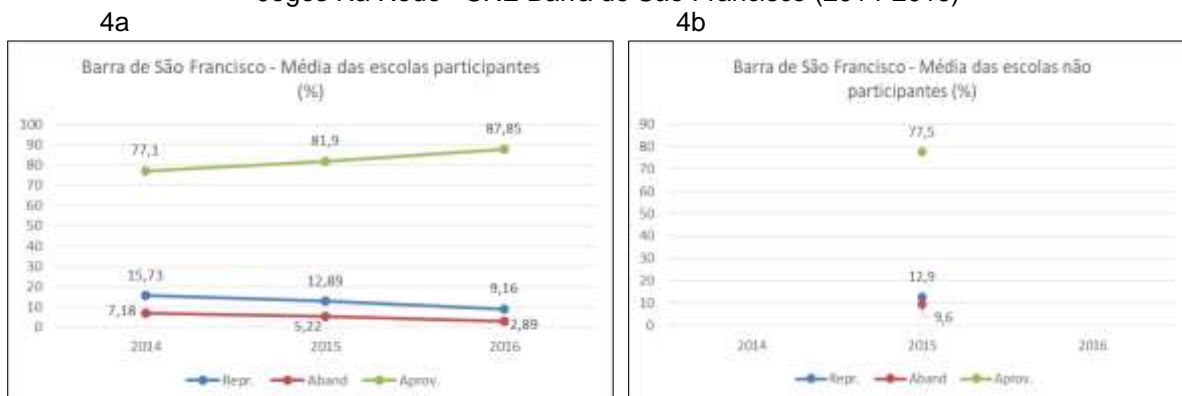
³⁰ As taxas de reprovação, de abandono e de aprovação referentes ao ano de 2017 ainda não foram disponibilizadas pelo Inep/MEC.

O comparativo dos Gráficos 3 (a-b) indica que as taxas de aprovação e de reprovação nas escolas participantes dos Jogos Na Rede apresentam resultados melhores e com movimento contínuo de progresso, especialmente em relação aos índices de aprovação, ao contrário das escolas não participantes, cuja taxa de aprovação está em queda e a taxa de reprovação aumentou abruptamente. Nota-se, também, que, embora a média da taxa de reprovação das escolas participantes tenha sofrido um discreto aumento no período de 2015 para 2016, o resultado ainda possui oscilações menos expressivas quando comparado com os dados das escolas não participantes. No que tange ao abandono, as escolas participantes da ação apresentaram redução linear (6,59% em 2014; 5,05% em 2015 e 4,19% em 2016), entretanto os valores encontram-se aquém em relação à melhoria apresentada pelo grupo das não participantes que, mesmo com o aumento de 8,43% no período de 2014 para 2015, registrou-se uma queda expressiva de 2015 para 2016, saindo de 16,4% para 0,4% na taxa de abandono.

Cabe registrar que a curva mostrada no Gráfico 3b, traz resultados de três escolas nos anos de 2014 e 2015 e de uma escola no ano de 2016, que compõem o grupo das não participantes dentro do período analisado (Tabela 6).

Em relação à SRE Barra de São Francisco, os Gráficos 4 (a-b) também revelam bons resultados de fluxo escolar para as unidades escolares participantes da ação Jogos Na Rede.

Gráfico 4 (a-b) – Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Barra de São Francisco (2014-2016)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados do Censo Escolar extraídos do portal QEdU. Disponível em <www.qedu.org.br>.

Para a regional de Barra de São Francisco, o Gráfico 4a, que retrata o fluxo escolar médio das escolas participantes dos Jogos na Rede, expõe, ano a ano entre

2014 e 2016, resultados positivos e consecutivos, com um crescimento de dez pontos percentuais na taxa de aprovação, além de decréscimos superiores à 6% na taxa de reprovação e 4% na taxa de abandono.

O Gráfico 4b, que se refere às instituições de ensino não participantes da ação, não gerou uma curva de resultados para o fluxo escolar médio em virtude da participação de todas as escolas da microrregião nas edições realizadas nos anos de 2014 e 2016.

As taxas relativas ao fluxo escolar desta SRE (Gráficos 4 a-b) para o ano de 2015, quando é possível comparar os valores alcançados, demonstram que os resultados das escolas participantes da ação estão melhores que os das não participantes. Tais resultados sugerem êxito, especialmente em relação às taxas médias de aprovação e de abandono, embora façam referência a somente uma unidade escolar, uma vez que, de acordo com o exposto na Tabela 6, duas instituições não fizeram parte da ação no ano de 2015, porém, uma delas não ofertava EM no referido ano.

Para a SRE Cachoeiro de Itapemirim, os Gráficos 5 (a-b) explicitam um panorama divergente das Superintendências anteriores, entretanto, as informações também mostram-se favoráveis.

Gráfico 5 (a-b) – Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Cachoeiro de Itapemirim (2014-2016)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados do Censo Escolar extraídos do portal QEdU. Disponível em <qedu.org.br>.

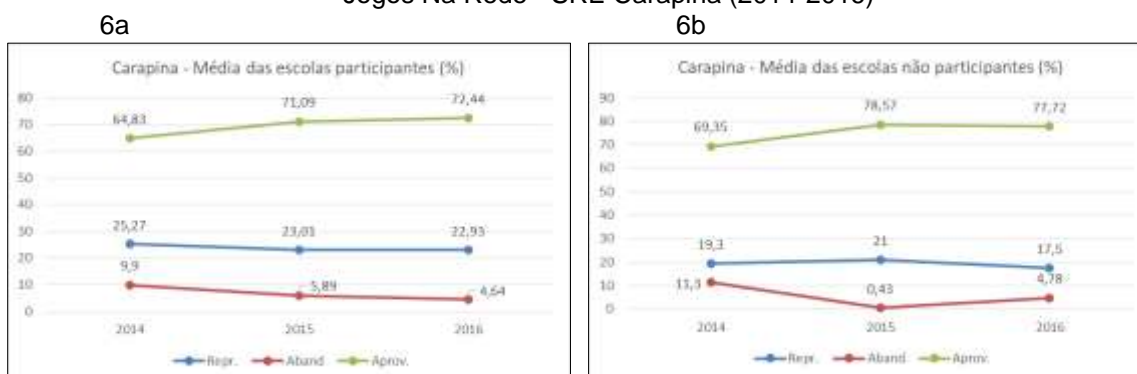
Assim como para a SRE BSF, todas as escolas da microrregião da SRE de Cachoeiro de Itapemirim participaram das edições dos Jogos Na Rede nos anos de 2015 e 2016, não sendo possível, então, gerar uma curva de resultados para o fluxo escolar médio (Gráfico 5b).

Observamos, também, que os resultados relativos ao ano de 2014 das escolas não participantes (Gráfico 5b) estão relativamente melhores que os valores encontrados no Gráfico 5a, para as escolas participantes, contudo, cabe destacar que reflete a realidade de uma única escola que não participou da ação no referido ano (Tabela 6), assim como aconteceu na SRE BSF. A diferença das informações constantes na Tabela 6 indica o encerramento das atividades de uma escola no ano de 2016.

A análise do Gráfico 5a, referente às unidades participantes da ação, mostra que, apesar de não apresentar melhorias contínuas, ao compararmos as taxas médias do ano de 2014 com as do ano de 2016, é possível notar que existe um saldo positivo (3,75% na aprovação; 2,14% na reprovação e 1,6% no abandono). Em relação às variações desfavoráveis dos índices de aprovação e de reprovação, de 2015 para 2016, salientamos que tratam-se de valores pouco expressivos (0,41% e 0,67%, respectivamente). Fato esse que não compromete os ganhos acumulados no período analisado pelo presente estudo.

O contexto da SRE Carapina é apresentado nos Gráficos 6 (a-b).

Gráfico 6 (a-b) – Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Carapina (2014-2016)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados do Censo Escolar extraídos do portal QEdU. Disponível em <qedu.org.br>.

A apreciação dos Gráficos 6 (a-b), referentes à SRE Carapina, nos traz cenários divergentes das demais SREs analisadas até aqui, uma vez que os resultados de fluxo escolar das unidades participantes da ação estão pouco abaixo das taxas das instituições de ensino não participantes (72,44% contra 77,72% de aprovação; 22,93% contra 17,5% de reprovação; 4,64% contra 4,78% de abandono, para o ano de 2016).

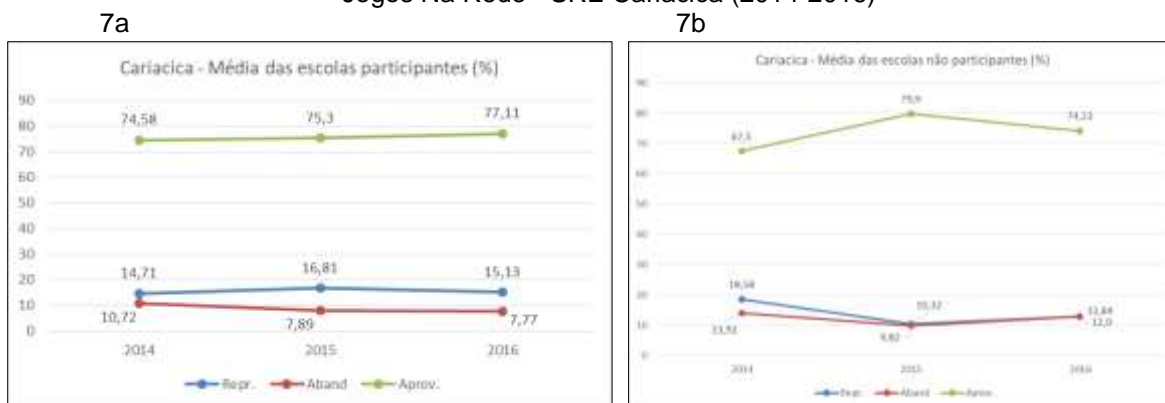
Entretanto, nota-se que, enquanto os resultados das escolas participantes apresentaram uma curva suave de melhoria, o fluxo escolar referente às instituições não participantes dos Jogos Na Rede oscilou de um ano para o outro, como se pode notar nos dados de aprovação e de abandono dos anos de 2015 e de 2016, que decresceram 0,85% e 4,35%, respectivamente.

Apesar do resultados de fluxo para as escolas participante estarem aquém do almejado, o Gráfico 6a revela que a SRE apresenta melhorias ano a ano, não sendo percebidas discrepâncias significativas, tendo em conta o crescimento de 7,61% na aprovação, redução de 2,34% na reprovação e redução de 5,26% no abandono.

Em relação às adesões, registamos que mais de 87% das escolas desta SRE participaram dos Jogos Na Rede dentro do período analisado. Assim, destaca-se que o grupo das não participantes é composto por duas escolas em 2014, três em 2015 e cinco em 2016. A diferença entre os quantitativos citados aqui e os dados constantes na Tabela 6, se devem à abertura de duas novas unidades de ensino.

Os Gráficos 7 (a-b) trazem os dados de fluxo escolar da SRE Cariacica.

Gráfico 7 (a-b) – Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Cariacica (2014-2016)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados do Censo Escolar extraídos do portal QEdu. Disponível em <qedu.org.br>.

Os dados das escolas participantes da SRE Cariacica (Gráfico 7a) mostraram uma discreta melhoria dentro do período analisado, com aumento das taxas de aprovação e queda nas taxas de abandono, apesar da pequena elevação nos índices de reprovação nos anos de 2014 para 2015 (subiu de 14,71% para 16,81%, o que significa um aumento de 2,1%).

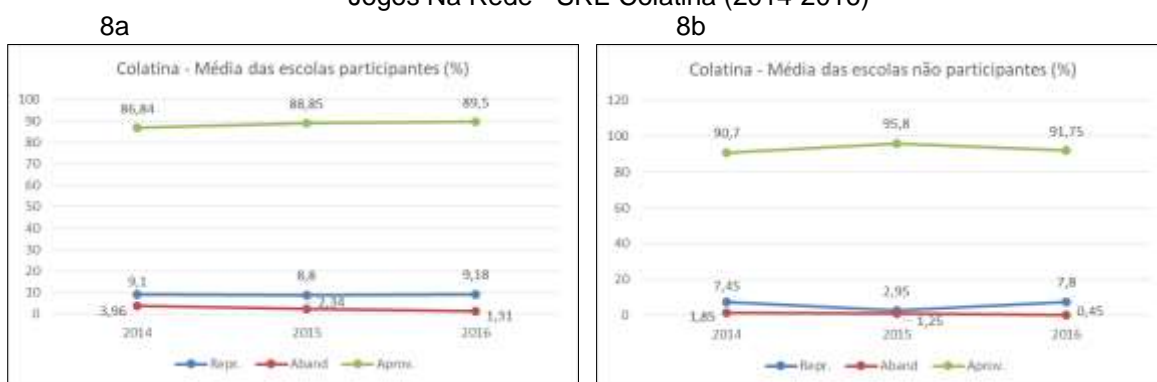
Em contrapartida, os valores referentes às escolas não participantes (Gráfico 7b) apresentaram comportamento bastante instável, além de serem menos

satisfatórios, com melhorias bastantes relevantes no período de 2014 para 2015 e quedas significativas de 2015 para 2016. As informações referentes à aprovação e ao abandono em 2016, por exemplo, mostram resultados melhores nas escolas participantes (77,11% e 7,77%, respectivamente) que nas escolas não participantes (74,23% e 12,84%, respectivamente). Contudo, apesar da melhoria no fluxo registrada de 2014 para 2015, os dados de aprovação das instituições não participantes (Gráfico 7-b) reduziram, assim como as taxas de reprovação e de abandono aumentaram de 2015 para 2016 (79,9% para 74,23% na aprovação; 10,32% para 12,84% na reprovação; 9,82% para 12,9% no abandono). Variação esta não observada nas escolas participantes.

Em relação às adesões da SRE Cariacica, ao observarmos a Tabela 6, percebemos que o cenário exposto no Gráfico 7a exprime a realidade de mais de 78% das instituições de ensino da regional. Por sua vez, o Gráfico 7b se refere a cinco escolas em 2014, seis em 2015 e sete em 2016. Importante considerar, ainda, que, dentro do grupo das escolas participantes, temos uma que encerrou suas atividades em 2016 e, dentro do grupo das não participantes, temos uma que iniciou a oferta do EM no ano de 2015.

No que se refere à SRE Colatina, os Gráficos 8 (a-b) exibem o seguinte panorama.

Gráfico 8 (a-b) – Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Colatina (2014-2016)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados do Censo Escolar extraídos do portal QEdU. Disponível em <qedu.org.br>.

Os resultados de fluxo escolar das escolas não participantes da ação (Gráfico 8b) apresentam valores melhores que às escolas participantes (Gráfico 8a). Todavia, percebe-se que os resultados de aprovação, de reprovação e de abandono de 2016

das escolas participantes, quando comparados a 2014, mostram avanços ligeiramente acima em relação às escolas não participantes.

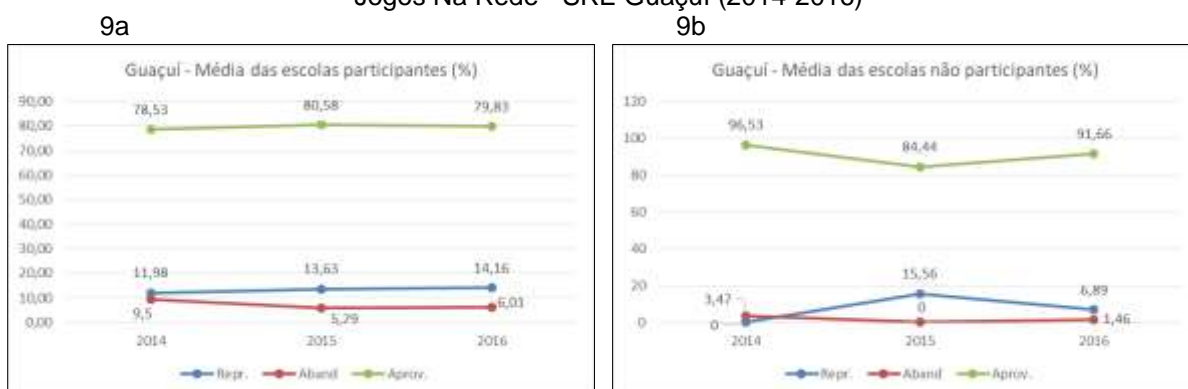
A taxa de aprovação, por exemplo, evoluiu 2,66% nas unidades escolares que participaram da ação (Gráfico 8a), contra 1,05% de evolução das que não participaram (Gráfico 8b). No que tange ao abandono, houve uma redução de 2,65% na taxa das instituições participantes, enquanto as não participantes reduziram somente 1,4%. Em relação aos dados de reprovação, é possível considerar a variação dos índices se manteve praticamente estática para ambos os casos (0,08% para as participantes e 0,35% para as não participantes).

Além do exposto, assim como registrado nas SRE Carapina e Cariacica, percebeu-se resultados negativos de aprovação e de abandono (de 2015 para 2016) das escolas que não participaram dos Jogos Na Rede. Tal movimento não foi observado nas escolas participantes.

Dentro do período avaliado, o grupo das escolas não participantes é composto constantemente por duas unidades de ensino. A diferença percebida em relação à Tabela 6 se deu em decorrência do encerramento das atividades de uma instituição com participação frequente nos jogos.

Para a SRE Guaçuí, o fluxo escolar médio pode ser observado a partir da apreciação dos Gráficos 9 (a-b).

Gráfico 9 (a-b) – Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Guaçuí (2014-2016)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados do Censo Escolar extraídos do portal QEdu. Disponível em <qedu.org.br>.

Com a apreciação dos resultados da SRE Guaçuí, Gráficos 9 (a-b), é possível perceber oscilações de fluxo tanto nas escolas participantes, quanto nas não participantes, entretanto essas se mostram mais acentuadas no grupo de não

participantes. Além disso, notamos melhorias, mesmo que discretas, com destaque para as taxas de abandono, que reduziram 3,12% nas escolas participantes contra 2,01% nas não participantes, e os índices de reprovação, que aumentaram em ambas as situações, porém nas escolas participantes o acréscimo foi de 2,14% enquanto nas não participantes foi de 6,89% dentro do período analisado.

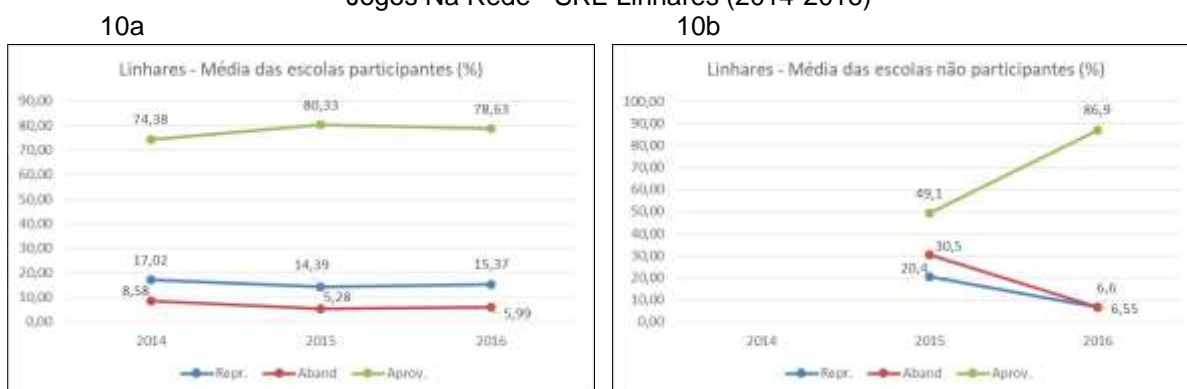
Contudo, assim como a SRE Carapina, as médias de fluxo escolar das unidades que participam dos Jogos na Rede se mostram inferiores às médias das instituições que não participam (79,83% contra 91,66% de aprovação; 14,16% contra 6,89% de reprovação; 6,01% contra 1,46% de abandono, para o ano de 2016).

De forma complementar, nas escolas não participantes, observamos que as taxas de aprovação reduziram 4,87% de 2014 para 2016 (Gráfico 9b) e, nas participantes, mesmo com o crescimento da reprovação, a aprovação se manteve crescente no mesmo período (0,98%), o que pode ser reflexo da redução do abandono supracitada (Gráfico 9a).

No que se refere às adesões aos Jogos Na Rede, ao observarmos a Tabela 6, foi possível notar que a SRE Guaçuá é regional que possui o maior número absoluto de escolas não participantes (oito), representando 27,59% do total de escolas de EM.

Na SRE Linhares, o quadro relativo às informações de aprovação, reprovação e abandono pode ser observado nos Gráficos 10 (a-b).

Gráfico 10 (a-b) – Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Linhares (2014-2016)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados do Censo Escolar extraídos do portal QEdu. Disponível em <qedu.org.br>.

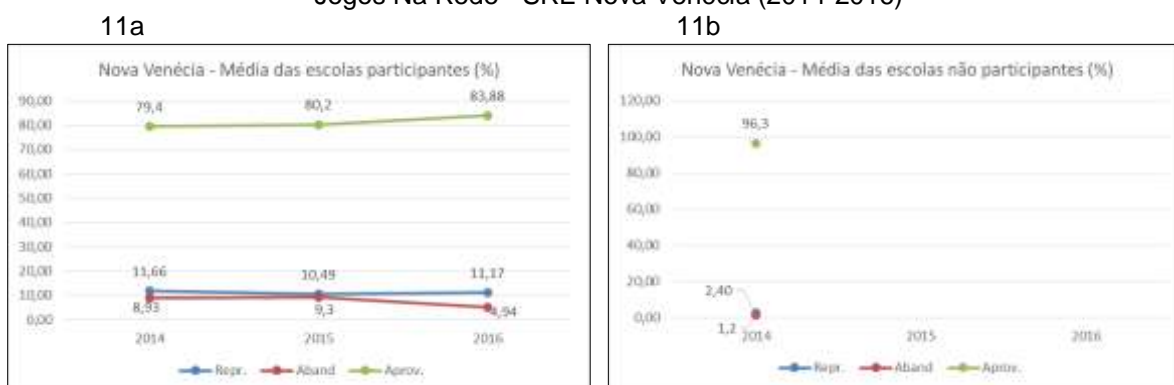
No ano de 2014, a totalidade das escolas da Regional Linhares participou dos Jogos Na Rede. Esta SRE conduz a um contexto bem divergente, uma vez que o fluxo escolar se comportou de maneira destoante das demais.

O Gráfico 10a, que se refere às escolas participantes, mostra uma oscilação do fluxo, entretanto, apesar da variação desagradável de 2015 para 2016 (redução de 1,7% na aprovação; aumento de 0,98% na reprovação e de 0,71% no abandono), nota-se um saldo positivo ao longo de todo o período considerado (aumento de 4,25% na aprovação; redução de 1,65% na reprovação e de 2,59% de abandono).

Para as instituições de ensino não participantes, o Gráfico 10b exibe resultados abruptamente melhores, com um salto de 37,8% na aprovação e redução de 13,8% na reprovação e de 24% no abandono. Todavia cabe salientar que, de acordo com a Tabela 6, este resultado retrata a realidade de somente uma escola em 2015, cuja oferta de EM teve início neste mesmo ano, e de duas escolas no ano de 2016.

A SRE Nova Venécia tem o fluxo escolar de suas instituições de ensino médio demonstrado nos Gráficos 11 (a-b).

Gráfico 11 (a-b) – Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Nova Venécia (2014-2016)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados do Censo Escolar extraídos do portal QEdu. Disponível em <qedu.org.br>.

A Regional Nova Venécia, assim como às SRE BSF e Cachoeiro de Itapemirim, teve participação de todas as escolas de sua microrregião nos anos de 2015 e 2016, isso justifica a ausência de uma curva de resultados para o fluxo escolar médio (Gráfico 11b). Tal fato sugere o empenho das instituições dessas SRE na participação de suas escolas em atividades pedagógicas propostas pela Secretaria de Educação.

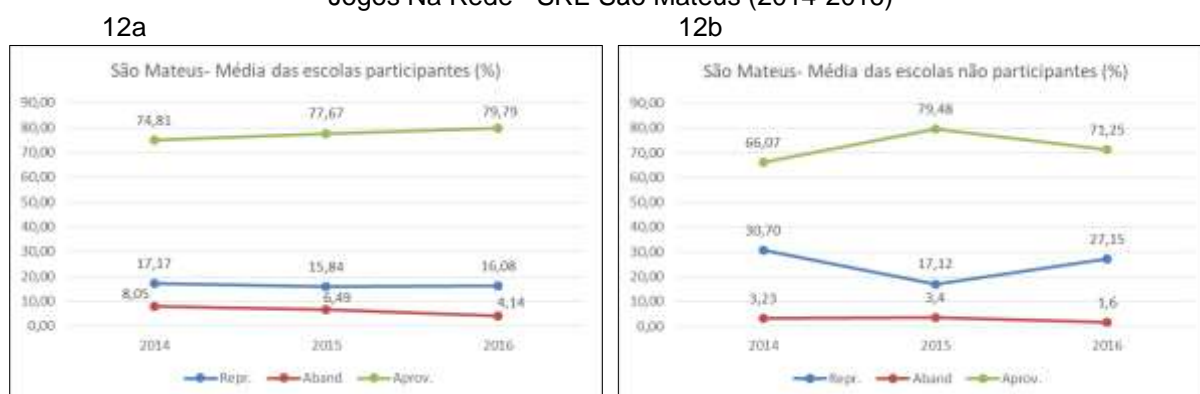
No que tange às escolas participantes (Gráfico 11a), percebemos melhorias anuais para os resultados de aprovação, somando um crescimento de 4,48% no período acumulado. Em relação às taxas médias de reprovação, embora não sigam a linearidade, também observa-se um saldo positivo de 0,49%. Para os dados

referentes ao abandono escolar, apesar de ter alcançado o índice de 9,3% no 2015, no período seguinte (2015-2016) houve um decréscimo de 4,36%.

Os resultados relativos às instituições não participantes, exibidos no Gráfico 11b, apresentaram valores significativamente melhores (96,3% de aprovação; 2,4% de reprovação e 1,2% de abandono), porém, é importante destacar que tais resultados aceitáveis de fluxo escolar retratam o cenário de uma única instituição de ensino em 2014, assim como mostrado na Tabela 6.

O cenário da SRE São Mateus mostra resultados favoráveis, como se pode verificar a partir da análise dos Gráficos 12 (a-b).

Gráfico 12 (a-b) – Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE São Mateus (2014-2016)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados do Censo Escolar extraídos do portal QEdU. Disponível em <qedu.org.br>.

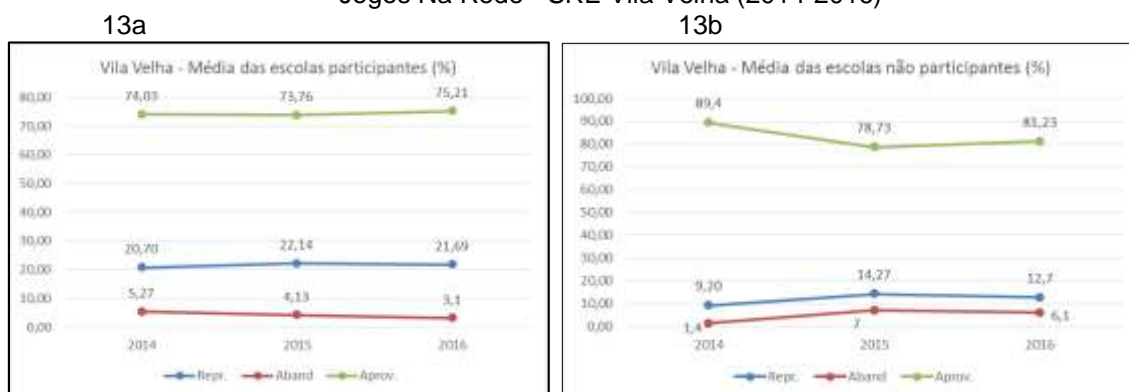
As escolas participantes dos Jogos Na Rede da SRE São Mateus obtiveram êxito não só nos dados de aprovação, mas também nos de reprovação e de abandono escolar, totalizando melhorias de 4,98%, 1,09% e 3,91%, respectivamente no período de 2014 à 2016 (Gráfico 12a).

As escolas não participantes (Gráfico 12b) também apresentaram melhorias dentro do período analisado (aumento de 5,18% na aprovação; redução de 3,55% na reprovação e de 1,63% no abandono), entretanto, os valores encontrados estão aquém do desejado, considerando os elevados índices de reprovação (30,7% em 2014; 17,12% em 2015 e 27,15% em 2016).

Um ponto que merece reflexão, é que, a apreciação da Tabela 6, nos mostra que a regional São Mateus possui grande número de escolas que não participam dos Jogos Na Rede, chegando a alcançar 31,25% de abstenções no ano de 2015 (cinco escolas de EM), superando o percentual apresentado pela SRE Guaçuí.

Por fim, os Gráficos 13 (a-b) apresentam as informações do fluxo referentes às unidades escolares da SRE Vila Velha.

Gráfico 13 (a-b) – Comparativo do fluxo escolar entre escolas participantes e não participantes dos Jogos Na Rede - SRE Vila Velha (2014-2016)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados do Censo Escolar extraídos do portal QEdu. Disponível em <qedu.org.br>.

As informações de fluxo escolar médio da SRE Vila Velha se comportam de forma similar ao cenário da regional Carapina, tendo em vista que as escolas não participantes da ação apresentam resultados melhores que as instituições participantes, com exceção das taxas de abandono escolar, que reduziram 2,17% nas escolas participantes, contra um aumento de 4,7% nas não participantes, dentro do período acumulado.

Além disso, apesar dos melhores resultados nas escolas não participantes, percebe-se que as taxas médias de fluxo sofreram um agravamento, com redução dos dados de aprovação e aumento dos dados de reprovação e abandono (Gráfico 13b), movimento este que não se observa no Gráfico 13a, referente às instituições participantes, que conseguiram manter um cenário favorável, de forma relativamente linear, ainda que bastante discreto, tanto com o aprimoramento das taxas de aprovação quanto com a redução das taxas de reprovação e de abandono escolar.

Ao completar a análise deste primeiro objetivo, identificamos que a grande maioria das unidades escolares que ofertam o EM na rede pública estadual de ensino do Espírito Santo, independente da regional de ensino, participa da ação Jogos Na Rede (91,19% das escolas em 2014; 89,83% em 2015; 88,81% em 2016 e 88,47% em 2017).

Para as escolas participantes da ação, todas as SRE analisadas exibiram progresso nos índices médios de aprovação e de abandono. Dentro das onze

regionais, apenas três delas (Cariacica, Guaçuí e Vila Velha) não apresentaram melhorias nas taxas médias de reprovação (27,27% delas). Em contrapartida, para as escolas não participantes, os gráficos analisados mostraram resultados insatisfatórios nos três quesitos que compõem o fluxo escolar a saber: redução da taxa de aprovação em três regionais (Afonso Cláudio, Guaçuí e Vila Velha), aumento da taxa de reprovação em quatro regionais (Afonso Cláudio, Colatina, Guaçuí e Vila Velha) além do aumento do abandono escolar na SRE Vila Velha. Outro ponto que merece destaque é que para três SRE (BSF, Cachoeiro de Itapemirim e Nova Venécia) não foi possível traçar uma curva de resultados para o fluxo escolar das instituições não participantes, tendo em conta que todas elas aderiram à ação, o que sugere o reconhecimento e a relevância da proposta pedagógica para o cenário escolar.

4.3 O FLUXO ESCOLAR DOS PARTICIPANTES DOS JOGOS NA REDE

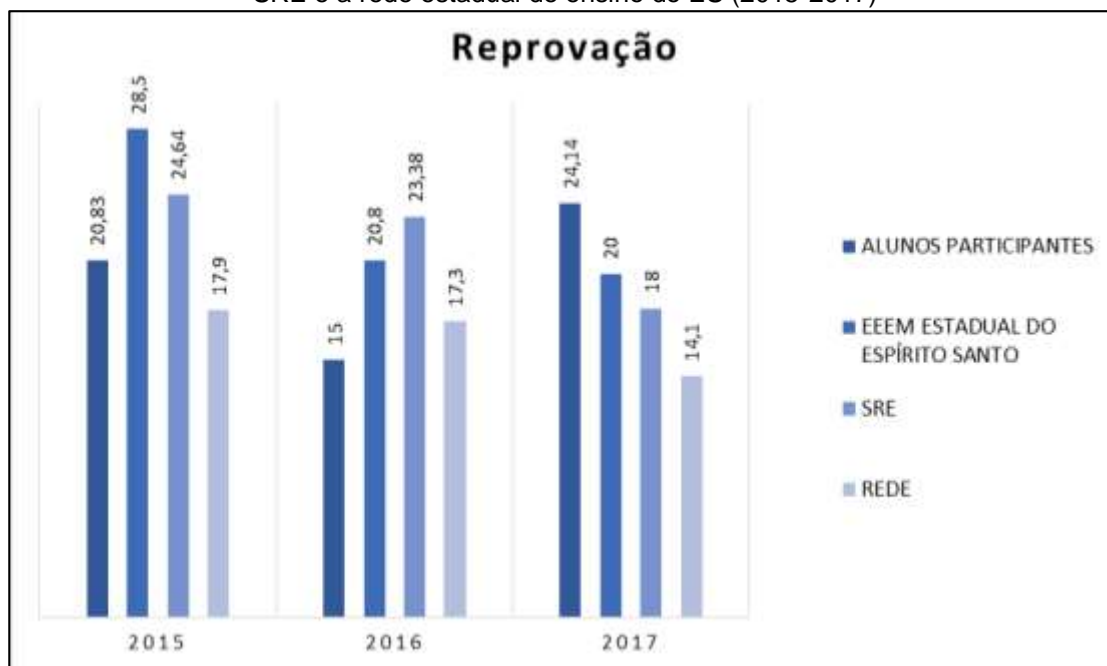
Trazemos como segundo objetivo específico para esta dissertação “comparar o fluxo escolar dos participantes dos Jogos na Rede do Colégio Estadual com o da escola, da SRE e da Rede Estadual” e, para alcançá-lo, faremos uso de dados disponibilizados pela Subgerência de Estatísticas Educacionais, da Sedu.

Nesse sentido, consideraremos como sujeitos da amostra, tão-somente, 115 (cento e quinze) alunos participantes dos Jogos Na Rede, no período de 2015 a 2017, devidamente matriculados no ensino médio do Colégio Estadual do Espírito Santo, localizado na cidade de Vitória/ES, no qual pertence à SRE Carapina.

Os gráficos que apresentaremos para embasar a análise deste objetivo exibem o comparativo dos percentuais de reprovação, de abandono e de aprovação no EM entre a amostra delimitada (alunos participantes dos Jogos Na Rede), a população relativa a este estudo (todos os alunos regularmente matriculados no EM do Colégio Estadual do Espírito Santo), a SRE Carapina e a rede pública estadual de ensino, no período de 2015 a 2016.

O Gráfico 14 mostra o comparativo dos resultados de reprovação no período considerado.

Gráfico 14 – Comparativo dos resultados de reprovação dos alunos participantes com a escola, a SRE e a rede estadual de ensino do ES (2015-2017)



Fonte: Gráfico elaborado pela autora a partir de dados levantados do Censo Escolar – 2015 - SEDU/GEIA/SEE, referentes às taxas de reprovação.

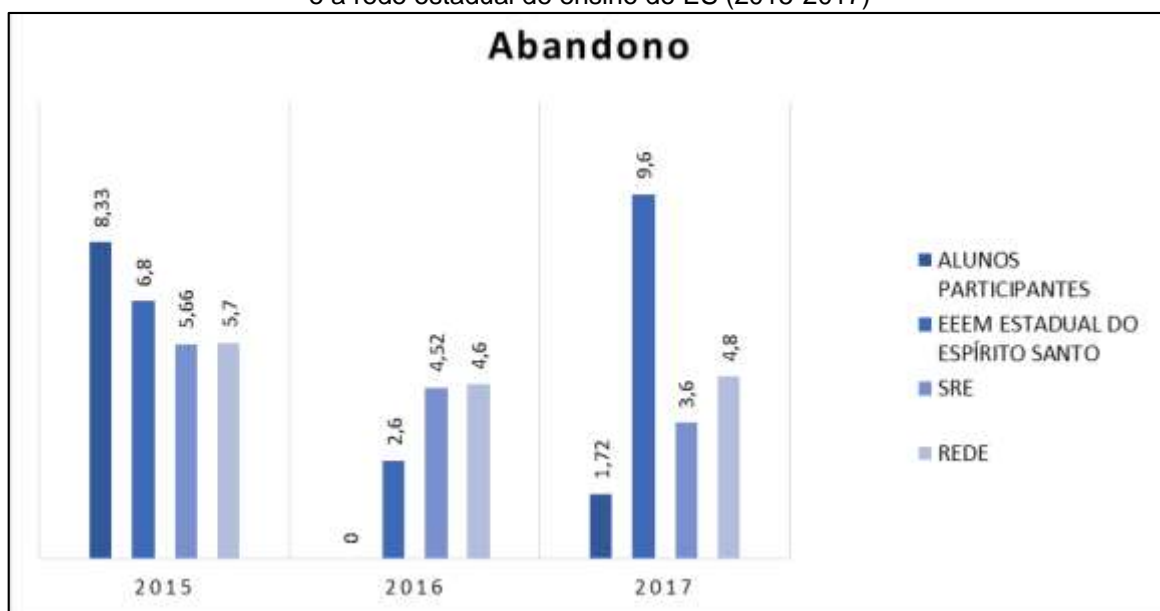
A apreciação deste Gráfico nos mostra que, para o ano de 2015, o percentual de reprovação dos alunos participantes dos Jogos Na Rede foi melhor que os resultados da escola e os da SRE e somente 2,93% acima dos resultados da rede estadual de ensino. Para o segundo ano analisado (2016), o índice evoluiu positivamente, ou seja, o percentual de reprovação da amostra foi inferior tanto em relação aos percentuais apresentados pela escola quanto aos apresentados pela SRE e pela rede estadual de ensino, além disso os resultados desses dois últimos se mantiveram praticamente estagnados (redução de 1,38% na SRE e de 0,6% na rede). Contudo, para o último ano analisado (2017), o percentual de reprovação dos alunos participantes (24,14%) oscilou de forma contrária às demais esferas analisadas, apresentando crescimento inesperado não só quando comparado aos anos anteriores, mas também quando comparado à escola (20%), à SRE (18%) e a rede (14,1%).

O fato dos resultados vislumbrados em 2017 não apresentarem a movimentação esperada com a prática esportiva escolar sinaliza a importância do acompanhamento por parte da equipe pedagógica, de forma a averiguar quais mudanças no contexto escolar podem estar impactando no desempenho acadêmico dos alunos participantes dos jogos, como a rotatividade dos envolvidos nas ações

esportivas ou ainda a alteração no quadro docente, e fazer as intervenções necessárias.

Em relação ao comparativo dos dados de abandono escolar, o Gráfico 15 exibe o seguinte cenário.

Gráfico 15 – Comparativo dos resultados de abandono dos alunos participantes com a escola, a SRE e a rede estadual de ensino do ES (2015-2017)



Fonte: Gráfico elaborado pela autora a partir de dados levantados do Censo Escolar – 2015 - SEDU/GEIA/SEE, referentes às taxas de abandono.

O cenário exibido pelo Gráfico 15, acerca do abandono, retrata a influência positiva da participação nos Jogos Na Rede sobre a permanência dos estudantes na escola. Nos dois primeiros anos estudados percebemos melhorias das taxas de abandono em todas as esferas analisadas, porém o resultado relativo à amostra merece destaque, uma vez que, além da significativa redução nas taxas de 2015 para 2016, não foi registrado nenhum caso de abandono entre os alunos participantes da ação no ano de 2016. Para o Colégio Estadual, as taxas caíram de 6,8% para 2,6%, já a SRE e a rede estadual registraram melhorias com redução de 1,14% e 1,1% respectivamente no período supracitado.

Ao compararmos os resultados de 2016 e de 2017, é possível perceber que apenas a SRE permaneceu com movimento de redução do índice, alcançando 3,6% de abandono no ano de 2017, o que representa uma diminuição de 0,92% nesse recorte de tempo. Em relação às demais esferas, percebemos aumento nas taxas de abandono tanto para os alunos participantes quanto para o Colégio Estadual e para a

rede estadual (elevação de 1,72%, de 5,08% e de 0,2% respectivamente). No entanto, quando comparamos os resultados de 2015 com os de 2017, a melhoria das taxas de abandono na amostra, na SRE e na rede estadual é notória, com uma queda de 6,61%, de 2,06% e de 0,9% respectivamente. Em contrapartida, houve expressivo aumento nas taxas relativas ao Colégio Estadual, que passou de 6,8% em 2015 para 9,6% em 2017, representando um aumento de 2,8%.

Ainda que as taxas de abandono no ano de 2017 do Colégio Estadual e de seus alunos participantes dos Jogos Na Rede manifestem agravamento, mesmo que numa proporção inferior aos índices de reprovação apresentados no Gráfico 14, nota-se a existência de um movimento contrário às demais esferas analisadas, reforçando a suposição de alterações no cotidiano escolar, como falhas no acompanhamento pedagógico dos alunos ou até mesmo alterações motivacionais, tanto para os discentes quanto para a equipe escolar como um todo.

Por fim, trazemos o comparativo dos resultados de aprovação no Gráfico 16.

Gráfico 16 – Comparativo dos resultados de aprovação dos alunos participantes com a escola, a SRE e a rede estadual de ensino do ES (2015-2017)



Fonte: Gráfico elaborado pela autora a partir de dados levantados do Censo Escolar – 2015 - SEDU/GEIA/SEE, referentes às taxas de aprovação.

A apreciação dos resultados apresentados no Gráfico 16 indica melhorias nas taxas de aprovação nos quatro âmbitos estudados no período de 2015 a 2017. No ano de 2016, a amostra alcançou um resultado de aprovação superior a todas as demais esferas (85%) e, mesmo com a redução no ano de 2017 (74,14%), os índices de

aprovação dos alunos participantes dos Jogos Na Rede foram melhores quando comparados aos do Colégio Estadual do Espírito Santo nos três anos eleitos para este estudo.

Os valores encontrados para os alunos participantes e para a escola se comportaram de maneira similar, tendo em conta as oscilações desfavoráveis dos índices de aprovação de 2016 para 2017. Porém, apesar disso, os ganhos acumulados no período analisado garantiram um saldo positivo de 3,31% para a amostra e de 5,6% para a escola. Da mesma maneira, os cenários da SRE e da rede estadual de ensino também se comportaram de forma semelhante, com ganhos anuais, passando de 69,7% em 2015 para 78,4% em 2017 e de 76,3% em 2015 para 81,1% em 2017, respectivamente.

O comportamento análogo da amostra e da escola em comparação ao da SRE e da rede ratifica a possibilidade de alguma alteração pedagógica no contexto escolar capaz de proporcionar resultados insatisfatórios de aprovação no período de 2016 para 2017.

Ao findar a análise deste segundo objetivo específico, percebemos que o esporte pode ser um dos estímulos para a redução do abandono escolar e a melhoria dos índices de aprovação. Entretanto é importante que o acompanhamento pedagógico seja norteado de forma a alinhar aos objetivos didáticos propostos pelos Jogos, averiguando se o esporte é efetivamente utilizado como ferramenta pedagógica.

Os dados de reprovação, de abandono e de aprovação podem indicar que a influência do esporte na vida acadêmica dos estudantes está atrelada a premissas que sugerem alterações no cotidiano escolar e que não são sinalizadas pelo fluxo, tais como: rotatividade de alunos participantes; alteração do quadro de professores; mudança na rotina de treinamentos ou falhas no acompanhamento pedagógico dos participantes ou até mesmo alterações motivacionais, tanto para os discentes quanto para a equipe escolar como um todo.

4.4 A PERCEPÇÃO DE PROFESSORES E ESTUDANTES PARTICIPANTES DOS JOGOS NA REDE

O terceiro objetivo específico desta dissertação foi “analisar a percepção de professores e estudantes, participantes da etapa final dos Jogos na Rede, acerca do

impacto da ação com o fluxo escolar” e para alcançá-lo utilizamos informações extraídas de questionários online, denominados “Enquete Jogos Na Rede”, direcionados aos professores e estudantes participantes da etapa final da ação nos anos de 2016 e 2017. Os formulários ficaram disponíveis para receber respostas durante o período de realização da referida etapa nos anos supracitados e podem ser apreciados, na íntegra, no Anexo 2.

Conforme posto no item 1 desta dissertação, o campeonato é dividido em duas etapas, sendo que a primeira envolve as escolas de EM de cada regional, que disputam entre si, e a segunda que envolve os campeões das modalidades na fase final, reunindo, anualmente, 1.030 (mil e trinta) representantes de todas as SREs.

O propósito do questionário foi conhecer as opiniões, as demandas, as dificuldades e as expectativas de professores e estudantes envolvidos na ação Jogos Na Rede, diante disso, foram disponibilizados espaços abertos, de preenchimento facultativo aos respondentes, para comentários que julgassem pertinentes.

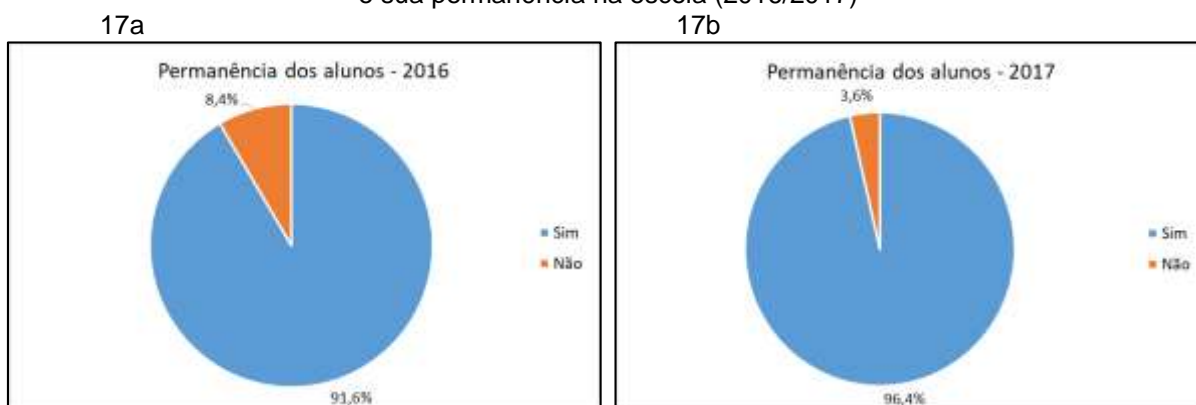
No ano de 2016, dos 1.030 (mil e trinta) participantes da etapa final do Jogos Na Rede, 276 (duzentos e setenta e seis) deles responderam a “Enquete Jogos Na Rede - 2016”, sendo 137 (cento e trinta e sete) estudantes, 126 (cento e vinte e seis) professores, além de 13 (treze) técnicos das SREs, porém as respostas destes técnicos foram desconsideradas para este estudo, uma vez que eles não atuam diretamente em sala de aula. Diante disso, 263 (duzentos e sessenta e três) respondentes do formulário foram considerados para o ano em questão. Para o ano de 2017, o questionário foi reformulado e direcionado exclusivamente aos estudantes e professores participantes da etapa final e totalizou 316 (trezentas e dezesseis) respostas, sendo 251 (duzentos e cinquenta e uma) delas provenientes de discentes e 65 (sessenta e cinco) de docentes. Além disso, para algumas perguntas foram acrescentadas novas opções de respostas.

Selecionamos, então, algumas questões em comum aos dois anos de aplicação da enquete, com o intuito de conhecer a opinião de professores e de alunos sobre a relação estabelecida entre a participação nos jogos e algumas questões do fluxo escolar. A partir do comparativo das respostas coletadas nas edições de 2016 e de 2017, o seguinte panorama foi encontrado.

A primeira pergunta feita aos alunos foi “Você considera que os Jogos Na Rede aumentam a atratividade e contribuem para a permanência dos alunos na escola?”.

Os Gráficos 17 (a-b) apresentam as respostas encontradas para os anos de 2016 e 2017, respectivamente.

Gráfico 17 (a-b) – Percepção dos estudantes sobre a relação entre a participação nos Jogos Na Rede e sua permanência na escola (2016/2017)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados extraídos dos formulários “Enquete Jogos Na Rede” (Sedu/2016/2017).

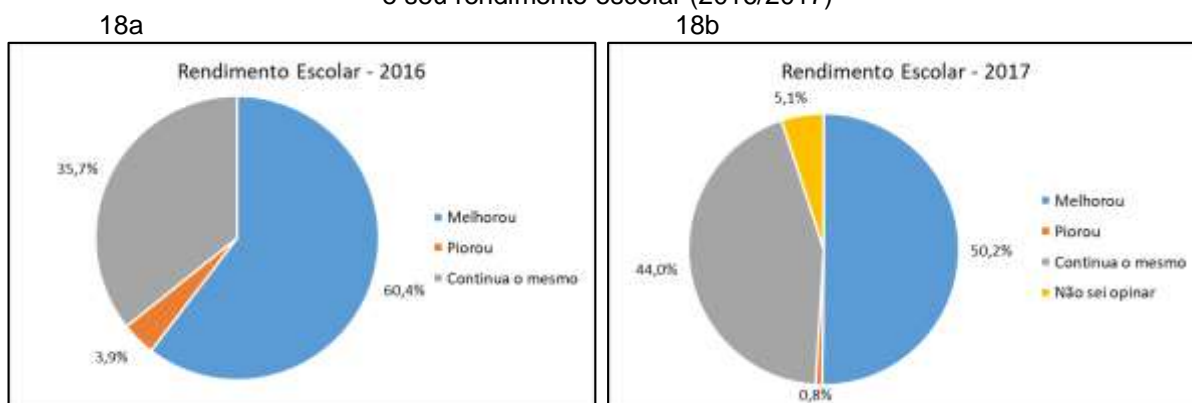
A análise das respostas levantadas por meio dos Gráficos 17 (a-b) mostra que a maioria absoluta dos alunos respondentes (91,6% em 2016 e 96,4% em 2017) considera a participação nos Jogos Na Rede como algo positivo e capaz de tornar o espaço escolar mais atrativo, refletindo, conseqüentemente, no seu desejo de permanecer na escola. Percebe-se, ainda, que, de 2016 para 2017, houve um aumento do percentual de estudantes que relaciona sua permanência na escola com a participação na ação. No ano de 2016, o formulário continha um espaço, de preenchimento facultativo, destinado a comentários, onde muitos alunos expressaram sua opinião de forma aprofundada, dos quais destacamos fragmentos mais frequentes nas respostas: “motivação”, “incentiva a tirar boas notas”, “inspiração”, “união”, “sensação de pertencimento a um grupo”, “inclusão social”, “valorização”, entre outros. Tais fragmentos nos permitiram perceber que, quando bem orientada, os alunos estabelecem uma relação afetiva com a prática esportiva escolar.

Em relação ao quantitativo de estudantes que respondeu negativamente a esta questão (8,4% em 2016 e 3,6% em 2017), não foi registrado nenhum comentário que embasasse os motivos pelos quais estes alunos não consideraram que a participação nos Jogos Na Rede influencia positivamente no envolvimento escolar, diante disso cabe à equipe pedagógica conhecer os motivos pelas quais estes alunos se manifestaram dessa maneira, de forma a incentivá-los a participar integralmente das

atividades pedagógicas desenvolvidas no ambiente escolar, visando sanar possíveis resultados insatisfatórios no movimento e rendimento escolar.

Quando questionados sobre sua percepção quanto ao rendimento escolar após o início da participação nos Jogos Na Rede, encontramos o cenário exposto nos Gráficos 18 (a-b).

Gráfico 18 (a-b) – Percepção dos estudantes sobre a relação entre a participação nos Jogos Na Rede e seu rendimento escolar (2016/2017)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados extraídos dos formulários “Enquete Jogos Na Rede” (Sedu/2016/2017).

As informações contidas no Gráfico 18a mostram que, na opinião de 60,4% dos alunos que responderam ao questionário online, a participação nos jogos influencia positivamente o rendimento escolar, para 35,7% dos respondentes o seu rendimento permaneceu inalterado, ou seja, não piorou nem melhorou e para apenas 3,9% dos estudantes o impacto dos jogos em sua vida acadêmica não foi positivo.

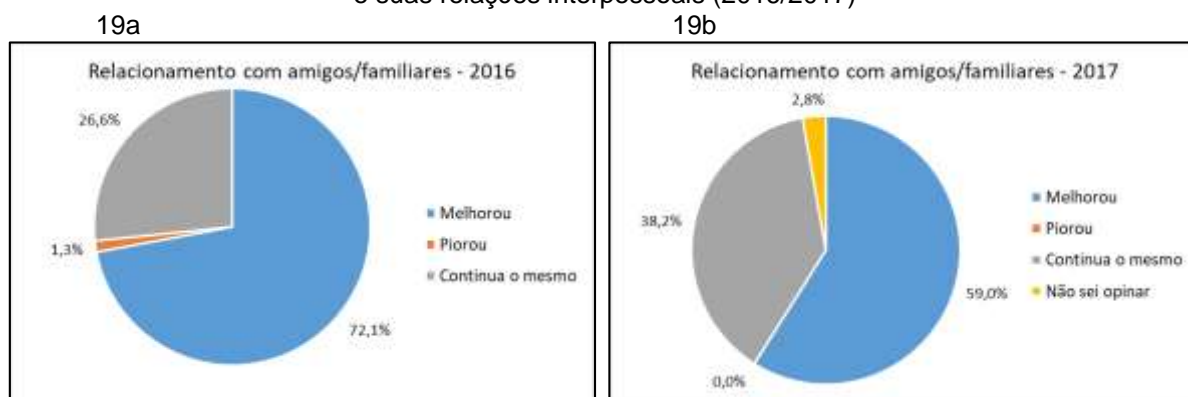
No ano seguinte, a alternativa “não sei opinar” foi acrescentada e o Gráfico 18b ficou assim distribuído: 50,2% dos alunos consideram a participação nos jogos como uma influência positiva para o rendimento escolar, para 44% deles o seu rendimento permaneceu inalterado, 5,1% dos estudantes não souberam opinar e o percentual de alunos que não consideram o impacto dos jogos positivo caiu para somente 0,8% dos alunos.

O elevado percentual de alunos que respondeu positivamente a essa questão, em ambos os anos, reforça a opinião manifestada na pergunta anterior, na qual muitos alunos afirmaram que a participação nos jogos os motiva e os incentiva a tirar boas notas.

Para além das questões relativas ao fluxo escolar, os estudantes também foram questionados sobre como sua participação nos Jogos Na Rede refletiu no

relacionamento com amigos/familiares. O percentual de respostas para cada um dos itens pode ser apreciado nos Gráficos 19 (a-b).

Gráfico 19(a-b) – Percepção dos estudantes sobre a relação entre a participação nos Jogos Na Rede e suas relações interpessoais (2016/2017)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados extraídos dos formulários “Enquete Jogos Na Rede” (Sedu/2016/2017).

O Gráfico 19a mostra o panorama de respostas referente ao ano de 2016 e dos 137 (cento e trinta e sete) respondentes, 72,1% deles informaram que foi possível notar melhorias nas suas relações interpessoais e somente 1,3% consideraram os jogos como influência negativa em suas interações, o equivalente a 2 respostas. Para 26,6% dos alunos a participação dos jogos não apresentou influência no relacionamento com familiares e/ou amigos.

No ano de 2017, o quantitativo de respostas ao formulário aumentou para 251 (duzentos e cinquenta e uma) e a alternativa “não sei opinar” foi acrescida a esta pergunta. O Gráfico 19b demonstra o resultado para cada um dos itens. Para 59% dos respondentes houve melhorias no relacionamento com familiares e/ou amigos e para 38,2% não foi possível notar influência da participação nos jogos sobre esses relacionamentos. Além disso, 2,8% não soube opinar e não houve registro de respostas que considerassem que suas interações pioraram com a participação nos Jogos Na Rede.

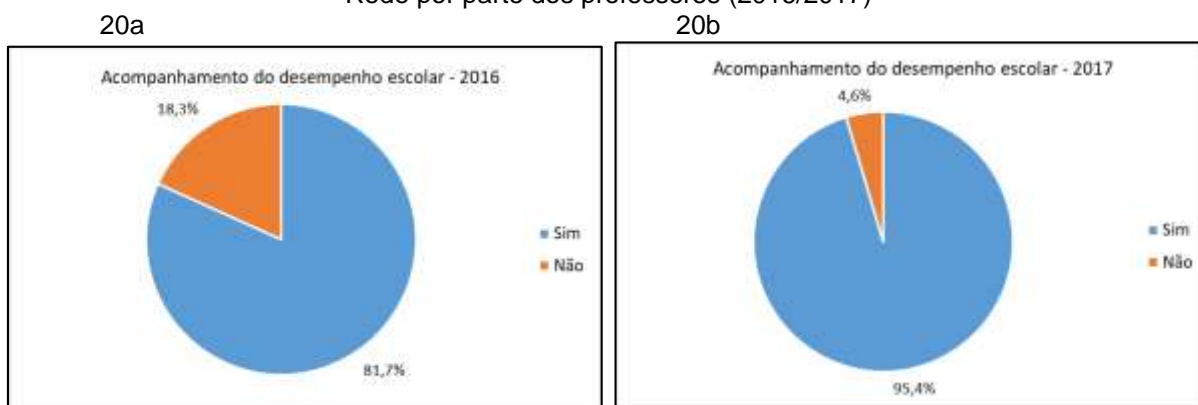
Apesar da redução de 13,1% no quantitativo de estudantes que relatou melhorias em seu relacionamento interpessoal e do aumento de 11,6% dos que afirmaram que as relações continuam as mesmas, de 2016 para 2017, novamente é possível perceber os Jogos Na Rede como uma ação positiva na opinião para a maioria dos alunos respondentes da pesquisa.

É possível notar que o que esporte, quando utilizado como ferramenta pedagógica, não limita-se exclusivamente ao desempenho escolar, influenciando também em questões afetivas e sociais que podem ser constatadas a partir da análise dos Gráficos 19 (a-b). Ao retomarmos as opiniões manifestadas na primeira questão, destacamos os aspectos emocionais expressados pelos alunos, no ano de 2016, ao relacionarem a participação à vontade de permanecer na escola utilizando termos como “motivação”, “inspiração” e “valorização”, por exemplo.

Em relação aos questionamentos feitos aos professores, buscamos conhecer sua percepção sobre tópicos que abordam o contexto similar ao apresentado aos alunos, porém com enfoque da prática docente.

A primeira pergunta buscou saber se o professor realiza acompanhamento do desempenho escolar dos integrantes de sua equipe ao longo do ano. Os Gráficos 20 (a-b) apresentam as respostas encontradas.

Gráfico 20 (a-b) – Acompanhamento do desempenho escolar dos alunos participantes dos Jogos Na Rede por parte dos professores (2016/2017)



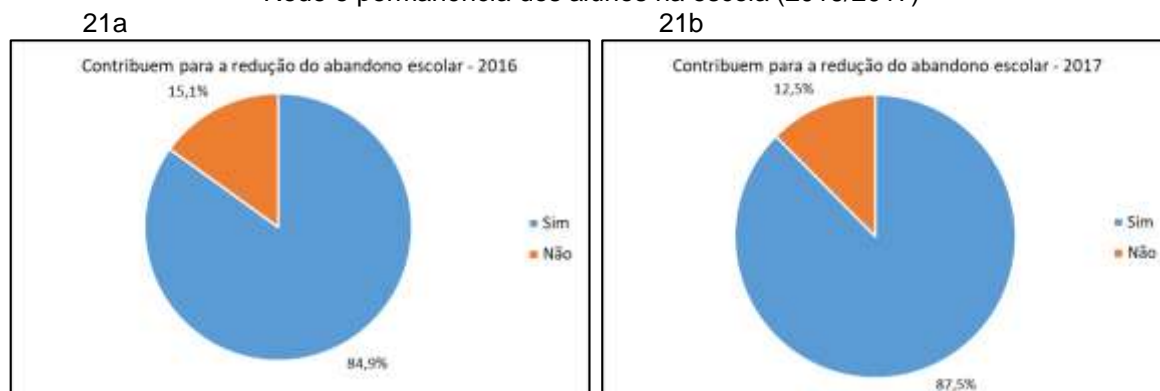
Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados extraídos dos formulários “Enquete Jogos Na Rede” (Sedu/2016/2017).

Os Gráficos 20 (a-b) mostram que o acompanhamento escolar dos estudantes envolvidos nos Jogos Na Rede é realizado pela grande maioria dos professores.

No ano de 2016 o acompanhamento do desempenho escolar foi realizado por 81,7% dos professores respondentes, contra 18,3% que afirmaram não o fazerem. Em 2017, percebemos um aumento expressivo na dedicação dos docentes em acompanhar o rendimento escolar de seus alunos, tendo em conta que o percentual de educadores respondentes que relatou realizar tal acompanhamento atingiu 95,4%, o que equivale a um crescimento de 13,7% de 2016 para 2017.

Também foi questionado aos professores se eles consideram que os Jogos Na Rede aumentam a atratividade e contribuem para a redução do abandono escolar. Suas percepções constam no Gráfico 21 (a-b).

Gráfico 21 (a-b) – Percepção dos professores sobre a relação entre a participação nos Jogos Na Rede e permanência dos alunos na escola (2016/2017)



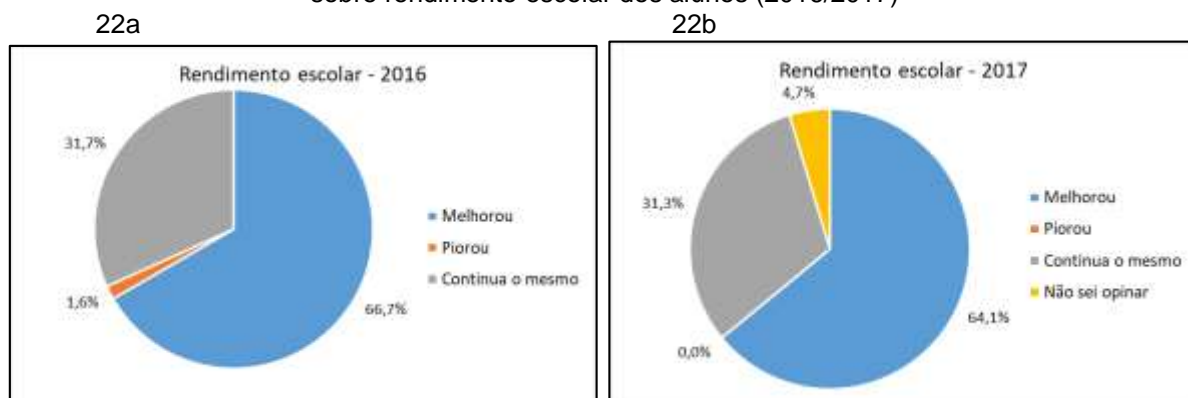
Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados extraídos dos formulários “Enquete Jogos Na Rede” (Sedu/2016/2017).

Para 84,9% dos docentes que participaram da pesquisa no ano de 2016, os Jogos Na Rede contribuem para aumentar a atratividade da escola e para diminuir o abandono escolar, contra 15,1% que responderam negativamente. Em 2017, o percentual de professores que respondeu positivamente a este tópico aumentou para 87,5%, conforme se pode observar nos Gráficos 21 (a-b).

Assim como posto para os estudantes, após esta pergunta, no formulário de 2016 havia um espaço destinado aos comentários dos professores, cujo preenchimento também era de caráter facultativo, dos quais destacamos: “É um incentivo para a assiduidade”; “O esporte é responsável pela transformação social”; “[...] responsabilidades e compromisso com as coisas”; “O aluno passa a ser protagonista, o que é fundamental para seu crescimento como cidadão e na formação de valores que apenas o esporte pode transmitir”; “O aluno se sente valorizado e ganha mais vínculo com a escola”. Os comentários apontados e o alto percentual de respostas favoráveis a essa questão sinaliza o reconhecimento da relevância da ação por parte dos professores.

Em relação ao rendimento escolar, os professores foram questionados sobre o reflexo da participação de seus alunos nos Jogos Na Rede e o cenário encontrado está apresentado nos Gráficos 22 (a-b).

Gráfico 22 (a-b) – Percepção dos professores quanto à influência da participação nos Jogos Na Rede sobre rendimento escolar dos alunos (2016/2017)



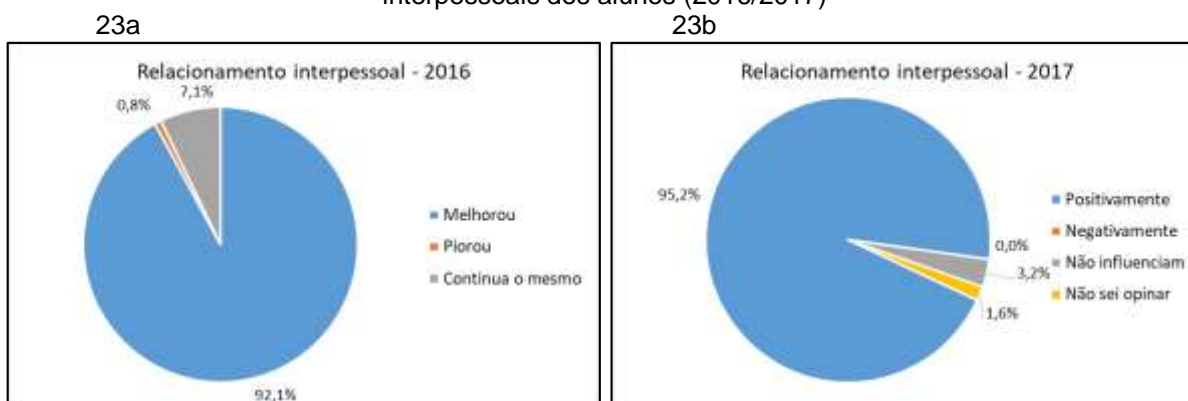
Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados extraídos dos formulários “Enquete Jogos Na Rede” (Sedu/2016/2017).

A partir da análise do Gráfico 22a, percebemos que, na opinião de 66,7% dos professores, a participação nos jogos tem influência positiva no que se refere ao desempenho escolar dos alunos participantes, para 31,7% deles o rendimento dos discentes não foi influenciado pela ação e para apenas 1,6% dos respondentes os jogos não impactaram de forma positiva na vida acadêmica dos estudantes.

Em 2017, a alternativa “não sei opinar” foi acrescentada como opção de resposta à esta questão e o Gráfico 22b mostrou que: 64,1% dos docentes consideram a participação nos jogos como uma influência positiva para o rendimento escolar, para 31,3% o rendimento permaneceu inalterado, 4,7% não souberam opinar e não foi registrada nenhuma resposta que considerasse como negativa a influência dos jogos.

Por fim, o ponto de vista dos professores sobre as relações interpessoais dos alunos participantes dos Jogos Na Rede está exposto nos Gráficos 23 (a-b).

Gráfico 23 (a-b) – Percepção dos professores sobre a participação nos Jogos Na Rede e as relações interpessoais dos alunos (2016/2017)



Fonte: Gráficos elaborados pela autora a partir de dados extraídos dos formulários “Enquete Jogos Na Rede” (Sedu/2016/2017).

As informações contidas no Gráfico 23a mostram que, na opinião de 92,1% dos professores que responderam ao questionário online, a participação nos jogos influencia positivamente os relacionamentos interpessoais dos alunos; para 7,1% dos respondentes as relações dos alunos com familiares e/ou amigos permaneceu da mesma maneira, não sofrendo nenhum tipo de impacto; e para apenas 0,8% dos professores o impacto dos jogos na vida social dos jovens não foi positivo.

O Gráfico 23b mostra o panorama referente ao ano de 2017 e, mesmo com mais uma alternativa, o percentual de respostas positivas cresceu para 95,2%, o de neutras reduziu para 3,2% e não foi registrada nenhuma opinião negativa a esta indagação. Somente 1,6% dos professores respondentes não souberam opinar.

Em suma, a apreciação dos resultados das enquetes elaboradas para a etapa final os Jogos Na Rede nos mostrou que, ao compararmos as respostas dadas pelos alunos com as que foram dadas pelos professores, em todas as questões e nos dois anos de aplicação dos questionários, é possível observar o grande percentual de respostas que sinalizam os Jogos Na Rede como uma ação de impacto positivo em quesitos relativos ao fluxo escolar, evidenciando que o esporte pode ser uma ferramenta pedagógica em prol do engajamento dos estudantes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar este estudo, como últimas palavras, trazemos, então, reflexões acerca do jogo, do esporte escolar e do fluxo escolar.

É importante a compreensão de que ao jogarmos nos colocamos em uma situação de incerteza e tensão que, simultaneamente, é capaz de proporcionar sabedoria e conhecimento, conferindo ao jogo uma abordagem pedagógica, educativa, unindo os aspectos físicos aos sociais, intelectuais, psicológicos e emocionais. Da mesma maneira, o esporte escolar possui função socializadora que pode ser vinculada a valores educacionais e psicológicos. A Unesco relaciona o sucesso acadêmico ao esporte quando afirma que há ganhos sociais e acadêmicos potencialmente amplos quando a prática de atividade física regular é garantida aos jovens. Em consonância, a Sedu reitera que o esporte articulado ao contexto educacional possui potencial não só de contribuir com a formação integral dos alunos, bem como de atrair os adolescentes e jovens e que se encontram fora da escola. De maneira complementar, é importante refletir sobre os indicadores de fluxo escolar (reprovação, abandono e aprovação), uma vez que, para garantir o direito à educação de qualidade é necessário não somente oferecer acesso às escolas, como também garantir que os alunos permaneçam, progridam e finalizem todas as etapas de ensino previstas na educação básica.

Em relação ao nosso objetivo geral – determinar se a participação na ação Jogos Escolares Na Rede influencia na melhoria do fluxo escolar dos alunos do Colégio Estadual, localizado no município de Vitória/ES – apresentamos uma síntese de modo a favorecer os aspectos pedagógicos preconizados na ação.

Os Jogos Na Rede, objeto do presente estudo, são destinados exclusivamente à estudantes, com até 17 anos de idade, matriculados no EM da rede pública estadual do Espírito Santo. A ação é dividida em duas etapas, a primeira regional e a segunda estadual, e contempla 4 (quatro) modalidades coletivas: Basquete, Futsal, Handebol e Voleibol além de 2 (duas) individuais: Atletismo e Xadrez. Com um regulamento adaptado, é articulado ao contexto educacional considerando o Currículo Básico da Escola Estadual (CBEE).

A ação foi elaborada visando a formação integral para a cidadania, por meio das diversas linguagens artísticas e desportivas, possui os seguintes objetivos educacionais:

- Desenvolver práticas de atividades esportivas e culturais, criando alternativas para que os jovens permaneçam mais tempo em contato com conteúdos sócio-educacionais capazes de influenciar de forma positiva e ativa na sua percepção da vida, criando neles expectativas de formação, desenvolvimento pessoal e profissional.
- Contribuir para o aumento da taxa de matrícula e melhoria do desempenho escolar (por meio da redução das taxas de abandono e de reprovação e da ampliação da taxa de promoção).
- Realizar os jogos escolares entre estudantes do ensino médio, das escolas da rede pública estadual de educação visando à participação da comunidade escolar nos jogos esportivos e nas atividades culturais como fator de socialização e de integração das práticas curriculares desenvolvidas no cotidiano escolar.
- Qualificar os professores com os conhecimentos necessários para desenvolverem sua prática pedagógica de forma mais eficiente e atrativa, por meio de formação continuada.

Em nosso primeiro objetivo específico, comparamos o fluxo escolar de escolas participantes dos Jogos na Rede com escolas não participantes da mesma ação em todas as SREs e percebemos que as instituições participantes progrediram nos índices médios de aprovação e de abandono. Somente três das onze regionais não apresentaram melhorias nas taxas médias de reprovação (Cariacica, Guaçuí e Vila Velha). Por outro lado, verificamos resultados desfavoráveis nos quesitos analisados (taxas de aprovação, de reprovação e de abandono) das escolas não participantes de quatro regionais. Além disso, verificamos que menos de 15% das unidades escolares de EM não aderiram à ação no período analisado, o que sugere o reconhecimento e a relevância da proposta pedagógica para o cenário escolar.

Dando continuidade a análise do fluxo escolar de maneira mais aprofundada, no segundo objetivo específico elencado para este estudo comparamos o fluxo dos alunos participantes dos Jogos na Rede do Colégio Estadual com o da escola, com o da SRE e com o da Rede Estadual e concluímos que há um caminho repleto de desafios e oportunidades a ser seguido, tendo em vista o movimento insatisfatório

observado nos índices de reprovação dos alunos participantes dos jogos, além de oscilações desfavoráveis nos índices de aprovação de 2016 para 2017, tanto para os estudantes quanto para a unidade escolar.

Ainda em resposta ao segundo objetivo específico, os dados de reprovação, de abandono e de aprovação podem sugerir que a influência do esporte na vida acadêmica dos estudantes está atrelada a alterações no cotidiano escolar, mas que não são sinalizadas pelo fluxo, tais como a alteração do quadro docente, da regularidade dos treinamentos e da rotatividade de alunos participantes; além de carências no acompanhamento pedagógico ou até mesmo alterações motivacionais. Desse modo, é essencial alinhar aos objetivos didáticos propostos pelos Jogos com o acompanhamento pedagógico, para que o esporte seja, efetivamente, utilizado como ferramenta de apoio à aprendizagem.

No terceiro objetivo específico, buscamos conhecer a percepção dos professores e estudantes, participantes da etapa final dos Jogos na Rede, acerca do impacto da ação com o fluxo escolar, por meio de uma enquete aplicada nos anos de 2016 e 2017, e, ao compararmos as respostas dos alunos com as dos professores, em todas as questões analisadas, notamos que a grande maioria dos respondentes considera os Jogos Na Rede como uma ação de impacto positivo no fluxo escolar, evidenciando que o esporte pode ser uma ferramenta pedagógica em prol do engajamento dos estudantes.

Por fim, visando atender ao solicitado no quarto objetivo específico, salientamos algumas propostas à Secretaria de Educação a fim de fortalecer a participação dos estudantes em eventos esportivos de forma alinhada aos objetivos didático-pedagógicos propostos, a saber:

- Fomentar a participação dos pais/familiares/responsáveis na ação como um fator de socialização e de integração, de forma efetiva, no processo de ensino-aprendizagem.
- Elaborar plano de mobilização, de forma a flexibilizar a participação de atletas nas modalidades, sejam individuais ou coletivas, visando tornar os jogos mais acessíveis ao maior número de alunos.
- Criar mecanismos de acompanhamento da frequência, assiduidade, regularidade da participação assim como a sistematização e periodização dos treinamentos esportivos e do desempenho acadêmico dos participantes.

- Promover formação continuada de professores de educação física com os conhecimentos necessários para o desenvolvimento de sua prática pedagógica de forma alinhada aos objetivos pedagógicos dos Jogos Na Rede, visando torná-la mais eficiente e atrativa, impactando, assim, na aprendizagem e no fluxo escolar.
- Oportunizar espaços e tempos para troca e para a socialização de experiências pedagógicas exitosas.
- Reformular a Portaria 171-R, de 22/11/2005, que estabelece diretrizes para a oferta de Educação Física nas escolas públicas estaduais do Espírito Santo (Anexo 3), visando ampliar a carga horária do profissional de Educação Física, de forma a viabilizar a realização de projetos esportivos pedagógicos na escola em horários extraclasse, além de criar procedimentos para monitoramento da participação.

Realizar este estudo nos trouxe evidências sobre como o esporte, quando utilizado como uma ferramenta pedagógica, com objetivos bem definidos e alinhados, pode impactar tanto na vida pessoal e social, quanto na acadêmica dos praticantes. A escola pública oportuniza a prática esportiva, a um grande número de alunos, garantindo a todos o acesso a essa prática social e cultural, proporcionando, assim, aos adolescentes e jovens a capacidade de desenvolver o protagonismo e a responsabilidade sobre sua aprendizagem.

Os dados expostos nesta dissertação são reais e se mantiveram fieis tanto ao Censo Escolar (via portal QEdU), quanto aos disponibilizados pela Gerência de Informação e Avaliação Educacional (GEIA/Sedu), além das informações extraídas do formulário online Enquete Jogos Na Rede (2016/2017), contudo, é importante salientar que o sucesso ou o fracasso encontrados nos fluxos escolares aqui apresentados, não podem ser vinculados, unicamente, ao Jogos Na Rede, objeto do presente estudo, uma vez que o Governo do Estado do Espírito Santo, por meio da Sedu, possui inúmeros outros projetos, programas e políticas públicas educacionais que buscam a equidade e a qualidade da educação pública.

Esperamos que as reflexões acerca da importância de articular a prática esportiva com sua capacidade de exercer influências sobre o fluxo escolar colaborem para o aperfeiçoamento de ações esportivas pedagógicas como os Jogos Na Rede, servindo como ponto de partida para estudos posteriores.

REFERÊNCIAS

ALAVARSE, O.M., MAINARDES, J. Fluxo Escolar. **Dicionário: trabalho, profissão e condição docente**. Grupo de Estudos sobre Política Educacional e Trabalho Docente da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais (GESTRADO/UFMG). Belo Horizonte: Disponível em: <<http://www.gestrado.net.br/?pg=dicionario-verbetes&id=7>>. Acesso em: 09 de agosto de 2017.

ANGELUCCI, C. B. et al. O estado da arte da pesquisa sobre o fracasso escolar (1991-2002): um estudo introdutório. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.30, n.1, p. 51-72, jan./abr. 2004. Disponível em: <scielo.br/pdf/ep/v0n1/a04v0n1.pdf>. Acesso em: 09 de agosto de 2016.

AZEVEDO JUNIOR, L. C. D. **Esporte de Competição Escolar: Uma análise do estresse situacional associado ao grau de coesão grupal**. 2008. 102 f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

BETTI, M. **Educação Física e Sociedade**. São Paulo: Movimento. 1991.

BRACHT, V.; ALMEIDA, F.Q. **A política de esporte escolar no Brasil: a pseudovalorização da educação física**. Revista brasileira de ciências do esporte. Campinas, v. 24, n. 3, p. 87-101, maio 2003.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 09 de setembro de 2017.

BRICEÑO-LEÓN, R. Quatro modelos de integração de técnicas qualitativas e quantitativas de investigação nas Ciências Sociais. In GOLDENBERG, P., MARSIGLIA, R. M. G. and GOMES, M. H. A., orgs. O Clássico e o Novo: tendências, objetos e abordagens em ciências sociais e saúde [online]. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 2003. 444 p.

BROUGÈRE, G. Brinquedo e Cultura. 2. Ed. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. Jogo e Educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

_____. **Carta Internacional de Educação Física e Esporte**. Revisão da tradução para o português pela Representação da UNESCO no Brasil em 2013. Disponível em <<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002164/216489por.pdf>>. Acesso em: 10 de agosto de 2017.

CANO, I. Introdução à Avaliação de Programas Sociais. E-book. 3ª ed. Rio de Janeiro: FGV. 2006.

COELHO, M. I. M. Vinte anos de avaliação da educação básica no Brasil: experiências e desafios. Ensaio. Avaliação e Políticas Públicas em Educação, v. 16, p. 229-258, 2008.

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino de Educação Física. São Paulo: Cortez, 1992.

_____. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasil. Brasília, DF: Senado, 1988.

_____. **Decreto Lei nº 3.199**, de 14 de abril de 1941. Estabelece as bases de organização dos desportos em todo o país. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 16 abril de 1941. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1937-1946/De13199.htm>. Acesso em 09/09/2017.

_____. **Decreto nº 7.984**, de 16 de fevereiro de 2017. Altera as Leis nos 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e 11.494, de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, a Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei no 5.452, de 1o de maio de 1943, e o Decreto-Lei no 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei no 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 17 fevereiro de 2017. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/L13415.htm>. Acesso em 09/09/2017.

_____. **Diretrizes em educação física de qualidade (EFQ) para gestores de políticas**. Tradução para o português pela Representação da UNESCO no Brasil em 2015. Disponível em <<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002319/231963por.pdf>>. Acesso em: 10 de agosto de 2017.

_____. **Educação: um tesouro a descobrir – Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI – Destaques**. Tradução para o português pela Representação da UNESCO no Brasil em 2010. Disponível em <<http://unesdoc.unesco.org/images/0010/001095/109590por.pdf>>. Acesso em: 10 de agosto de 2017.

ESPÍRITO SANTO. **Orientações Estratégicas 2015-2018**. 2015. Disponível em <<https://planejamento.es.gov.br/planejamento-estrategico>>. Acesso em: 07 de novembro de 2017.

FELKER, M. **Fundamentos da iniciação esportiva**. In: Congresso Internacional do Cone Sul, 6. Anais. Porto Alegre: Secretaria de Esportes e Turismo, 1998.

FERREIRA, R. E. **A educação física escolar e sua relação com a aprendizagem e as emoções dos alunos no ensino fundamental**. 2010. 119f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2010.

FIORANTE, F.B. **Educação física escolar: jogar é preciso**. 2008. 174f. Dissertação (mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2008.

FORMIGA, N. S. **O tipo de orientação cultural e sua influência sobre os indicadores do rendimento escolar**. Revista Psicologia teoria e prática, São Paulo, v. 6, n. 1, p.13-29, 2004.

FREITAS, L.C. **Eliminação adiada: o acaso das classes populares no interior da escola e a ocultação da (má) qualidade do ensino**. Educação & Sociedade, Campinas, v.28, n. 100 Especial, p. 965-987, outubro de 2007. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/es/v28n100/a1628100.pdf>>. Acesso em 09/08/2016.

GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos. In. GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. **O ensino dos jogos desportivos**. Porto, Portugal: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos, 1995.

GIL, A. C.. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. 8. reimp. São Paulo: Atlas, 2006.

_____. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4ª ed. São Paulo, SP: Atlas, 2008.

GUEDES, J.E.R.P.; GUEDES, D. P. **Características dos programas de educação física escolar**. Revista Paulista de Educação Física. São Paulo, vol. 11 n.1, p. 49-62, 1997.

GUIMARÃES, D. A. **Programa “Esporte na Escola”: estratégias motivacionais da disciplina Educação Física**. 2013. 258 f. Tese (Doutorado) – Curso de Ciências da Educação Universidad Del Norte, Asuncion, 2013.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. Título do original: Homo Ludens - vom Unprung der Kultur im Spiel. 4ª ed. São Paulo – SP: Perspectiva, 2000.

_____. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **Portal IDEB**. Disponível em: <<http://ideb.inep.gov.br/>>. Acesso em 10/08/2016.

_____. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **Dados sobre fluxo escolar**. Disponível em: <http://portal.inep.gov.br/artigo/-/asset_publisher/B4AQV9zFY7Bv/content/inep-divulga-dados-ineditos-sobre-fluxo-escolar-na-educacao-basica/21206>. Acesso em 23/08/2017.

_____. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **Portal INEP**. Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br/ideb>> Acesso em 06/11/2017.

_____. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **Nota Técnica Índice de Desenvolvimento da Educação Básica – Ideb**.

Disponível em:

<http://download.inep.gov.br/educacao_basica/portaI_ideb/o_que_e_o_ideb/Nota_Tecnica_n1_concepcaoIIDEB.pdf>. Acesso em: 15 de agosto de 2017.

_____. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **Índice de Desenvolvimento de Educação Básica (Ideb): Metas Intermediárias para a sua trajetória no Brasil, estados, municípios e escolas.**

Disponível em:

<http://download.inep.gov.br/educacao_basica/portaI_ideb/o_que_sao_as_metas/Artigo_projeco.es.pdf>. Acesso em: 15 de agosto de 2017.

INSTITUTO UNIBANCO et al. **Políticas Públicas para a redução do abandono e da evasão escolar de jovens.** Estudo. Disponível em <http://gesta.org.br/wp-content/uploads/2017/09/Brava_COMPLETA_V11.pdf>. 2017. Acesso em: 31 de março de 2018.

ISLEB, V. **O Programa Ensino Médio Inovador e sua Relação com os dados de fluxo escolar.** Curitiba, 2014. 171 f. Dissertação (Mestrado em educação) – Curso de Pós Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná.

KRAWCZYK, N. A. **Reflexão sobre alguns desafios do ensino médio no Brasil hoje.** *Cadernos de Pesquisa*, São Paulo, v.41, n.144, p.752-759, set./dez. 2011. Disponível em: <<http://publicacoes.fcc.org.br/ojs/index.php/cp/article/view/70/86>>. Acesso em 06 08 2016.

KROGER, C; ROTH, K. **Escola da Bola: um abc para iniciantes nos jogos esportivos.** Tradução e revisão científica Pablo Ruan Greco. São Paulo: Phorte, 2002. 208 p.

KUENZER, A. Z. (Org.). **ENSINO MÉDIO: Construindo uma proposta para os que vivem do trabalho.** São Paulo: Cortez, 2000.

_____. **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em 06/09/2017.

_____. **Lei nº 9.615**, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 25 março de 1998. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm#art96>. Acesso em 06/09/2017.

_____. **Lei nº 10.328**, de 12 de dezembro de 2001. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Introduz a palavra "obrigatório" após a expressão "curricular", constante do § 3o do art. 26 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 13 de dezembro, 2001. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/LEIS_2001/L10328.htm>. Acesso em 06/09/2017.

_____. **Lei nº 13.415**, de 08 de abril de 2013. Regulamenta a Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 08 de abril de 2013. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Decreto/D7984.htm#art68>. Acesso em 09/09/2017.

_____. MEC/CNE/CEB. **Parecer CEB nº 15/98**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Par1598.pdf>>. Acesso em: 09/09/2017.

_____. MEC/CNE/CEB. **Resolução CEB nº 3, de 26 de junho de 1998**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rceb03_98.pdf>. Acesso em: 09/09/2017.

_____. MEC/SEMTEC. **Novo ensino médio**. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=40361#nem_04>. Acesso em: 06/09/2017.

_____. MEC/SEMTEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio**. Brasília, 1999.

MARCHESI, A.; GIL, C. H. **Fracasso escolar: uma perspectiva multicultural**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 21ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

MORAES, C. S. V; ALAVARSE, O. M. **Ensino Médio: possibilidades de avaliação**. Educação & Sociedade, Campinas, v. 32, n. 116, p. 807-838, jul-set. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v32n116/a11v32n116.pdf>. Acesso em: 06 de agosto de 2016.

MOREIRA, W. W.; CARBINATTO, M. V. **Bases epistemológicas, a Educação Física e o esporte: possibilidades**. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo, v. 20, p. 129-130, 2006.

NASCIMENTO, M. A. MELO, V. A. **Olimpíadas escolares: uma proposta sob a ótica da cultura corporal**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, Vitória, v. 9, 1995.

NETO, A.R.M.; CRUZ, R.P.; SALGADO, S.; CHRISPINO, R.F.; SOARES, A.J.G. **Evasão escolar e desinteresse dos alunos nas aulas de educação física**. Pensar a Prática, Goiânia, vol. 13, N.2, p. 1-15, 2010.

ORLICK, T. **Vencendo a competição**. Círculo do Livro, São Paulo: Brasil, 1978.

_____. **Plano decenal de educação para todos**. Brasília: MEC, 1993. Disponível em <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me002599.pdf>>. Acesso em 08/09/2017.

_____. PAEBES 2016. **Revista do Gestor Escolar**, Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação, CAEd, Juiz de Fora, v. 2 (jan./dez. 2016), 2016 – Anual.

_____. **Plano de desenvolvimento**. Vitória (ES): Secretaria de Estado de Economia e Planejamento, 2006. 156p.

_____. **Portaria 171-R, de 22 de novembro de 2005**. Estabelece diretrizes para a oferta de Educação Física nas escolas públicas estaduais. 2005.

PAES, R. R. **Educação Física Escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental**. Canoas: Ed. Ulbra, 2001.

PORTAL **Observatório do Plano Nacional de Educação**. Disponível em: <<http://www.observatoriodopne.org.br/>>. Acesso em: 22 de dezembro de 2017.

_____. **QEDu**. Disponível em: <<http://www.qedu.org.br/>>. Acesso em: 15 de agosto de 2017.

RODRIGUES, Maria. **Educação Física Infantil**. 6ª. Edição. São Paulo: ícone, 1993.

_____. Secretaria de Estado da Educação. **Currículo Básico da Escola Estadual**. Disponível em <[http://sedu.es.gov.br/Media/sedu/pdf%20e%20Arquivos/Curr%C3%ADculo/SEDU_Curriculo_Basico_Escola_Estadual_\(FINAL\).pdf](http://sedu.es.gov.br/Media/sedu/pdf%20e%20Arquivos/Curr%C3%ADculo/SEDU_Curriculo_Basico_Escola_Estadual_(FINAL).pdf)>. Acesso em: 22 de outubro de 2017.

_____. Secretaria de Estado da Educação/Gerência de Informação e Avaliação – GEIA. **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida em 09/08/2016.

_____. Secretaria de Estado da Educação. **Manual de Gestão – Informações Úteis ao Gestor Escolar da Rede Estadual do Espírito Santo**. 2017. Disponível em <<http://sedu.es.gov.br/Media/sedu/pdf%20e%20Arquivos/manuais/Manual%20da%20OGest%C3%A3o%20completo.pdf>>. Acesso em: 05 de agosto de 2018.

_____. Secretaria de Estado da Educação. **Regulamento Jogos Na Rede**. Vitória, ES. 2017.

_____. Secretaria de Estado da Educação. **Relatório Jogos Na Rede – 2015**. Documento interno da Assessoria Especial de Esporte e Cultura. Não disponível no formato online. Vitória, ES. 2015.

_____. Secretaria de Estado da Educação. **Relatório Jogos Na Rede – 2017**. Documento interno da Assessoria Especial de Esporte e Cultura. Não disponível no formato online. Vitória, ES. 2017.

SANT'ANA, A. S. S. **A Indisciplina na educação física escolar**. Santa Catarina, 2012. 149 f. Dissertação (mestrado). Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Centro de Desportos, Universidade Federal de Santa Catarina.

SANTOS, A. L. P.; SIMÕES, A. C. **A influência da participação de alunos em práticas esportivas escolares na percepção do clima ambiental da escola.** Revista Portuguesa de Ciências do Desporto, Porto, v. 7, p. 26-35, 2007.

SIMÕES, A.C.; BOHME, M.T.S.; LUCATO, S.A. **Participação dos pais na vida esportiva dos filhos.** Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 34-35, 1999.

TUBINO, M.J.G. **Estudos brasileiros sobre o esporte: ênfase no esporte e educação.** Maringá, PR: Eduem, 2010.

UNESCO. **Alcançar os excluídos da Educação Básica: crianças e jovens fora da escola no Brasil.** Representação da Unesco no Brasil. 2012. Disponível em <<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002163/216306por.pdf>>. Acesso em: 10 de agosto de 2017.

ANEXO 1 – Regulamento Geral Jogos Na Rede



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
ASSESSORIA ESPECIAL DE ESPORTE E CULTURA NA ESCOLA

Regulamento Geral Na Rede – Jogos Escolares da Rede Estadual/ES

GOVERNADOR DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
PAULO CÉSAR HARTUNG GOMES

VICE-GOVERNADOR DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
CÉSAR ROBERTO COLNAGHI

SECRETÁRIO DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
HAROLDO CORREA ROCHA

SUBSECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
MARIA JOSÉ ANGELI DE PAULA

COORDENAÇÃO CENTRAL
DEBORAH FARAGÓ DE SOUZA
JOCY PADILHA QUARTO
JOHAN WOLFGANG HONORATO
LUDMILA COVRE DA COSTA
LUIZ ROBERTO GOMES
MIRTES ANGELA MOREIRA SILVA

COORDENAÇÃO REGIONAL
SRE AFONSO CLAUDIO – MARIA VALÉRIA PÁDUA DE SOUZA PROÊZA
SRE BARRA DE SÃO FRANCISCO – NIVIA DE ALMEIDA RUFINO
SRE CACHOEIRO DE ITAPEMIRIM – MARIA DA PENHA FURTADO DARDENGO
SRE CARAPINA – RONALD DA SILVA ALVES
SRE CARIACICA – SÔNIA MARIA RIBEIRO
SRE COLATINA – TANEIA BERTI
SRE GUAÇUÍ – GETSELANE GOMES DOS SANTOS VENTANA
SRE LINHARES – LUZINETE DONATO DE ALMEIDA
SRE NOVA VENÉCIA – REGINA MARIA ADEODATO SANTOS BORTOLOTI
SRE SÃO MATEUS – IRINEU GONÇALVES PEREIRA
SRE VILA VELHA – CARLOS HENRIQUE DOS SANTOS



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
ASSESSORIA ESPECIAL DE ESPORTE E CULTURA NA ESCOLA

ÍNDICE

Apresentação

Regulamento

- TÍTULO I – QUEM ORGANIZA
- TÍTULO II – DAS RESPONSABILIDADES E COMPETÊNCIAS
- TÍTULO III – QUEM PARTICIPA
- TÍTULO IV – DAS ETAPAS
- TÍTULO V – DAS INSCRIÇÕES
- TÍTULO VI – DA COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES PARA ETAPA FINAL
- TÍTULO VII - DA ABERTURA E ENCERRAMENTO DOS JOGOS NA REDE
- TÍTULO VIII – DA PREMIAÇÃO
- TÍTULO IX – DOS PROCEDIMENTOS DISCIPLINARES
- TÍTULO X – DAS RESPONSABILIDADES
- TÍTULO XI – DOS RECURSOS
- TÍTULO XII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS
- TÍTULO XIII – DO REGULAMENTO ESPECÍFICO DE CADA MODALIDADE:
 - ATLETISMO
 - BASQUETEBOL
 - FUTSAL
 - HANDEBOL
 - VOLEIBOL
 - XADREZ
- TÍTULO XIV - DA REALIZAÇÃO
- TÍTULO XV - CALENDÁRIOS DOS JOGOS
- TÍTULO XVI – DA AVALIAÇÃO

Apresentação

Os JOGOS NA REDE têm como objetivo possibilitar aos estudantes das escolas de Ensino Médio da rede estadual de educação uma prática de jogos e atividades esportivas e culturais, numa perspectiva da cultura corporal do movimento, visando à formação para a cidadania, tendo em vista ampliar e sistematizar seus conhecimentos sobre os esportes para além dos seus aspectos técnicos e táticos.

Sabendo que no âmbito da Educação Física Escolar, é fundamental destacar o caráter pedagógico dos esportes, que têm como finalidade a formação integral do ser humano e não apenas revelar talentos e formar atletas de alto nível, ainda que esses sejam objetivos importantes. Sendo assim, é necessário rever nossas propostas a respeito das práticas esportivas que vêm sendo desenvolvidas, apresentando alternativas didático-metodológicas que possibilitem resgatar o caráter lúdico do movimento humano, tendo o esporte como um meio de socialização, que contribui com o pleno exercício da cidadania.

Nesse sentido, torna-se necessário atrelar a proposta de jogos escolares ao conhecimento, historicamente elaborado, na área da cultura corporal de movimento, compreendendo a instituição esportiva como um dos elementos que compõem o amplo leque de atividades físicas que, por seu caráter histórico, tem a capacidade de mobilizar e de integrar a participação de diferentes grupos sociais. Como ressalta Nascimento (2007), os jogos devem ser articulados ao processo ensino-aprendizagem de forma a permitir ao aluno a percepção da natureza histórica dos conteúdos (...), a fim de despertar-lhe o entendimento de suas possibilidades de intervenção nos rumos da sua vida individual e social, contrapondo-se a uma abordagem unicamente vinculada ao desenvolvimento da aptidão física.

Na perspectiva da cultura corporal do movimento, os jogos são concebidos como elemento integrador das múltiplas dimensões da vida humana, a intelectual, a biofisiológica e a sociocultural, contribuindo para construção da cidadania de todos os envolvidos, durante a realização dos jogos. Os jogos trabalhados com esses objetivos estarão, de fato, contribuindo para o desenvolvimento do ideal olímpico cujo objetivo é a construção de um mundo melhor, livre de qualquer tipo de discriminação, fraterno, solidário e mais harmônico.

REGULAMENTO

TÍTULO I

QUEM ORGANIZA

Art.1º. A estrutura organizacional dos Jogos Na Rede 2017 será constituída de:

- a) Comissão de Honra
- b) Comissão Organizadora
- c) Coordenação Central
- d) Coordenação Regional
- e) Coordenação Técnica do Regulamento
- f) Comissão Disciplinar

Parágrafo Primeiro - A Comissão de Honra é composta pelo Governador do Estado, Secretário da Educação, Secretário de Esportes e Superintendentes Regionais;

Parágrafo Segundo - A Comissão Organizadora é composta pelos membros da Coordenação Central e pelos membros da Coordenação Regional;

Parágrafo Terceiro - A Coordenação Central é composta pelo Coordenador Geral dos jogos NA REDE e os técnicos que a compõem (AE010 – SEDU CENTRAL);

Parágrafo Quarto - A Coordenação Regional é composta pelos coordenadores-técnicos de esporte e cultura de cada SRE;

Parágrafo Quinto - A Coordenação Técnica da Comissão Regional é composta por 1 (um) técnico da Comissão Central (quando presente) e por, no mínimo, 2 (dois) membros da Comissão Regional;

Parágrafo Sexto – Para as etapas regionais, a Comissão Disciplinar será constituída pelo Superintendente, pelo técnico de esporte da SRE, 1 (um) supervisor escolar da SRE e técnico de esporte e cultura da AE010 – SEDU Central. Para a etapa final, a Comissão disciplinar será constituída por 3 (três) técnicos da AE010 e até 2(dois) supervisores escolares convidados.

Art. 2º. Os membros dessas comissões terão funções legislativas e executivas, e as decisões, quando necessárias, serão tomadas com maioria simples, observando-se o regime democrático no qual cada representante terá direito a voto unitário.

Parágrafo Único – Os membros das comissões deverão se apropriar deste regulamento.

Art. 3º. Antecedendo as competições, serão realizadas reuniões (Palestras Técnicas e Congresso Técnico) com os Diretores, Pedagogos, Professores/Técnicos das escolas participantes sob a orientação do Coordenador Técnico da respectiva SRE, com a finalidade de apresentar o calendário das ações, dirimir dúvidas sobre o regulamento, acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos durante a competição e realizar sorteio das chaves, a fim de adequar os jogos às suas reais finalidades, bem como, às peculiaridades da região.

Art. 4º. A Coordenação Regional deverá prever na tabela dos jogos de sua SRE, um horário para que sejam desenvolvidas as atividades culturais durante todo o evento.

Art. 5º. A Coordenação Regional atuará nas Fases Regionais e na Etapa Final, em consonância com a comissão disciplinar de acordo com o disposto no regulamento dos jogos.

Parágrafo Primeiro – Em caso de sanções, as Coordenações Regionais encaminharão seus relatórios para a Coordenação Central, devendo constar também fotos/elementos comprobatórios em até 5 (cinco) dias úteis após o término da etapa.

Parágrafo Segundo - Serão considerados, para apoio das decisões da Comissão Disciplinar, o Regulamento Geral e o Específico de cada modalidade em questão, o Código Brasileiro da Justiça Desportiva (CBJD) e a LC 46/94, pois se trata de apurar responsabilidades de todos envolvidos no contexto dos Jogos na Rede.

TÍTULO II

DAS RESPONSABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Art.6º. Para todos os fins os participantes dos JOGOS NA REDE 2017, deverão ser conhecedores deste Regulamento, ficando sujeitos a todas as suas disposições e às penalidades que dele possam emanar.

Parágrafo Único - Complementará este Regulamento as normas específicas baixadas pela Coordenação Central dos JOGOS NA REDE 2017, bem como os Regulamentos Específicos das modalidades, podendo haver alterações nas Regras Oficiais de cada modalidade.

Art. 7º. Competências:

Parágrafo Primeiro – À comissão de Honra caberá:

1. Comparecer a reuniões quando convidada;
2. Contribuir para a realização da competição, bem como sua divulgação;
3. Participar das solenidades da competição, abertura e encerramento.

Parágrafo Segundo – À Coordenação Central caberá:

1. Ordenar e supervisionar a execução do evento;
2. Estimular a participação das escolas públicas, fazendo uso dos meios de divulgação ao seu alcance;
3. Viabilizar, por meio do Projeto Básico, recursos financeiros para a execução dos jogos;
4. Nomear tantas comissões e subcomissões quantas forem necessárias para a realização dos Jogos;
5. Fiscalizar o cumprimento deste regulamento e as demais normas que venham a ser estabelecidas;
6. Aprovar o Calendário Geral, tabelas, horários e locais das competições;
- 7 - Disponibilizar nova data, em caso de não realização de uma partida, ou de uma prova desportiva por motivos superiores;
8. Elaborar o relatório final do evento;
9. Promover e organizar reuniões técnicas com os coordenadores-técnicos;
10. Redigir convites, ofícios, cartas e demais documentos;
11. Encaminhar via ofício aos órgãos competentes solicitações de interdição de vias públicas, de segurança para cerimônias de abertura e encerramento oficial;
12. Determinar às Coordenações os prazos e datas de apresentação de qualquer relatório e outras atividades pertinentes ao evento;
13. Confeccionar os materiais promocionais dos eventos (impressos, camisetas, *banners*, *backdrops* e outros).

Parágrafo Terceiro – À Coordenação Regional caberá:

1. Apropriar-se, cumprir e fazer cumprir o Regulamento Geral dos Jogos Na Rede.
2. Elaborar a programação (tabela dos jogos e apresentações culturais) da competição na respectiva SRE;
3. Fazer inspeções na infraestrutura do evento juntamente com a contratada;
4. Definir as instalações desportivas a serem utilizadas durante os jogos de sua etapa;
5. Requerer, por meio de ofício, as instalações desportivas a serem utilizadas durante os jogos;
6. Encaminhar via ofício aos órgãos competentes solicitações de interdição de vias públicas, de segurança para cerimônias de abertura e entregas de premiação em todos os locais de realização dos jogos;
4. Elaborar convites, ofícios, cartas e demais documentos que forem necessários;
5. Acompanhar o andamento das ações do Título IV;
6. Promover e coordenar as Palestras Técnicas e o Congresso Técnico para seus professores dando plena consciência das responsabilidades que estão assumindo perante sua equipe;
7. Encaminhar à Comissão Disciplinar as transgressões relativas às indisciplinas cometidas no decorrer dos jogos por alunos/atletas, técnicos e torcida ou qualquer pessoa ligada direta ou indiretamente aos jogos, registradas em súmulas pelos árbitros ou documentos similares;
8. Assessorar e acompanhar a Coordenação técnica dos jogos;

9. Acompanhar a entrega da documentação dos alunos/atletas inscritos, de acordo com o previsto nos artigos desse Regulamento;
10. Encaminhamento de alunos/atletas para atendimentos de urgência médica quando necessário;
11. Decidir quanto às consequências técnicas das interrupções de partidas ou provas, determinadas pelos árbitros;
12. Prestar esclarecimentos à Organização em assuntos referentes a questões técnicas;
13. Enviar um relatório (digitalizado e com fotos) de sua etapa e outro da etapa final, em até 5 (cinco) dias úteis após o término do evento;

Parágrafo Quarto – À Coordenação Técnica do Regulamento caberá:

1. Orientar e esclarecer, quando solicitado, pela Coordenação Regional e/ou Central acerca do conteúdo desse regulamento;
2. Avaliar anualmente o conteúdo desse regulamento;
3. Participar, quando solicitado, dos Congressos Técnicos e Palestras Técnicas com autorização da Coordenação Central.

Parágrafo Quinto – À Comissão Disciplinar caberá:

1. Analisar e aplicar sanções imediatas decorrentes de infrações cometidas, contra as Regras Oficiais, o Regulamento, as Normas de Conduta e Regimento Escolar pelos participantes nos jogos;
2. Aplicar penas educativas e disciplinares às pessoas de responsabilidade definidas ou alunos/atletas pertencentes às delegações inscritas que tenham incorrido em infrações;
3. Analisar e deferir ou não os recursos apresentados pelas escolas.

TÍTULO III

QUEM PARTICIPA

Art. 8º. Alunos do Ensino Médio, com até 17 anos completados em 2017 ou que completarão 18 anos após a etapa Final Estadual-2017, devidamente matriculados nas unidades escolares da Rede Estadual do Espírito Santo, de ambos os sexos, que estejam frequentando REGULARMENTE as aulas e atendendo o percentual mínimo de frequência estabelecido no Regimento Escolar, Art. Nº. 109, Capítulo nº. III Título VII, além de estarem matriculados no mínimo de 04 meses na respectiva unidade escolar até o dia da competição.

Parágrafo primeiro - Há exceção para alunos que venham transferidos de outros municípios, mesmo que dentro da mesma SRE, por motivo de mudança, acompanhado da família, até 30 dias antes do início da competição e que não tenham participado dos Jogos na Rede pela escola de origem no mesmo ano.

Parágrafo segundo - Alunos residentes no município mantidos por projetos esportivos desenvolvidos e/ou patrocinados por órgão públicos ou privados, só participarão dos Jogos Na Rede se comprovarem que estão matriculados há 2 (dois) anos no mínimo, na Unidade de Ensino para a qual competirão, completados até a data do início dos Jogos de sua SRE.

Parágrafo terceiro - Considera-se o início dos Jogos, o 1º dia de competição das modalidades coletivas e individuais de cada SRE, de acordo com o calendário e a tabela de jogos.

Parágrafo quarto - Para o atletismo e o xadrez serão consideradas as datas de realização das provas em seus Polos.

TÍTULO IV

DAS ETAPAS QUE PARTICIPAR

Art. 9º. Os Jogos NA REDE acontecerão em duas etapas:

1ª Etapa Regional:

Os jogos acontecerão no período de julho a setembro de 2017 nas SREs com as modalidades de futsal, handebol e voleibol onde os campeões em cada modalidade e naipes passarão para a Etapa Final, já as modalidades de atletismo, basquetebol e xadrez serão disputadas em Polos formados por mais de uma SRE e somente o campeão de cada modalidade e naipes de cada polo passará para a etapa final.

Parágrafo único: A definição de Polo está condicionada ao número de escolas inscritas por modalidade. Sendo avaliado e reorganizado anualmente a critério da Comissão central.

2ª Etapa Final:

Será realizada no mês de outubro. Nesta etapa participarão os campeões das SREs e dos Polos Regionais, dos quais sairão os campeões estaduais.

Na etapa final os professores deverão estar devidamente trajados conforme Regimento Comum das Escolas da Rede Estadual de Ensino do Estado do Espírito Santo em seu Art. 71 inciso XIV.

Art. 10. Os Jogos NA REDE acontecerão nas seguintes modalidades:

a) Atletismo masculino e feminino, contendo:

- Corridas:
 - 100 metros;
 - 200 metros;
 - 400 metros;
 - 800 metros;
 - 1.500 metros;
- Revezamento 4 x 100 metros.
 - Arremesso de peso
 - Lançamento de disco
 - Salto em distância
 - Salto em altura

b) Basquetebol masculino e feminino;

c) Futsal masculino e feminino;

d) Handebol masculino e feminino;

e) Voleibol masculino e feminino;

f) Xadrez masculino e feminino.

Parágrafo Primeiro - Cada aluno/atleta poderá participar de apenas uma modalidade devendo optar por uma modalidade coletiva (voleibol, basquetebol, futsal ou handebol) ou 3 (três) provas de atletismo, sendo 2 (duas) individuais e 1(um) revezamento ou na modalidade do xadrez.

Parágrafo Segundo – O aluno atleta que participar de uma modalidade coletiva ou individual na etapa regional não poderá fazer uma nova opção e participar da etapa final em outra modalidade.

Parágrafo Terceiro - Atividades Socioculturais – Cada Regional poderá programar durante os Jogos NA REDE em sua SRE atividades que envolvam as diferentes manifestações da cultura corporal integrando as diversas áreas de conhecimento do currículo escolar. Essas atividades poderão ser organizadas em forma de festivais, oficinas, apresentação de músicas, danças, teatros, exposição de artes visuais entre outras atividades culturais, sem cunho competitivo e deverá compor o quadro das modalidades inscritas.

TÍTULO V

DAS INSCRIÇÕES

Art. 11. As inscrições das unidades escolares acontecerão da seguinte forma:

1º Passo: Adesão das escolas aos Jogos na Rede até o dia 17 de fevereiro de 2017, indicando número e nomes das modalidades em que se pretende participar.

2º Passo: Confirmação mediante ofício assinado pelo Diretor e ou pelo secretário da escola, em papel timbrado e carimbado, contendo as modalidades/naipes em que vai participar, podendo substituir até duas em relação ao indicado na adesão, dirigido à Comissão Organizadora Regional e entregue no Congresso Técnico de sua etapa regional.

Parágrafo Primeiro: A não participação da escola nas modalidades em que fez a adesão nos Jogos Na Rede acarretará em sua suspensão, nos jogos do ano seguinte.

Parágrafo Segundo - A Relação Nominal dos alunos será entregue **15 dias antes do início da fase Regional para conferência de matrícula *on-line***, contendo os seguintes dados:

- a) Carimbo da Escola;
- b) Nome completo do aluno e assinatura;
- c) Data de matrícula do aluno;
- d) Número do RA (Registro Acadêmico)
- e) Data de Nascimento;
- f) Nome da Unidade Escolar;
- g) Nome da modalidade;
- h) Número da Carteira de Identidade;
- i) Assinatura do Diretor ou secretário e do professor da Escola responsável pela equipe.

Parágrafo Terceiro – O professor/técnico deverá portar os seguintes documentos durante todas as etapas dos Jogos Na Rede:

- a) Ficha de inscrição individual do aluno/atleta devidamente preenchida, carimbada e assinada pelo Diretor, PAI, Mãe e/ou responsável legal pelo Aluno(a)/atleta (caso o

responsável legal não seja pai ou mãe, o professor deverá portar o documento de responsabilidade legal devidamente registrado em cartório).

b) Documento oficial com fotografia e com data de nascimento do aluno/atleta (Carteira de Identidade, Passaporte ou Carteira de Trabalho), que permanecerão na mesa até o final da partida. Desses documentos mencionados não serão aceitos fotocópias, protocolos e outros tipos de documentos, mesmo que autenticado.

c) Ficha de matrícula *on-line* impressa.

d) Documento que comprove a transferência do aluno vindo de outro município dentro do prazo dos 30 dias, conforme art. nº 8, parágrafo 1º.

e) Somente poderá exercer a função de Técnico, o Professor de Educação Física ou um Servidor da Rede Estadual que esteja em exercício na Escola, que terá de apresentar um documento oficial com fotografia (Carteira de Identidade, Passaporte, Carteira de Motorista, CREF ou Carteira de Trabalho juntamente com o contracheque atualizado). Caso a escola tenha um “amigo da escola”, este não poderá se manifestar exercendo influência durante o jogo. Caso isso aconteça, será solicitada sua retirada do local onde está sendo realizado o mesmo.

f) Os alunos que apresentarem documentação com data de validade vencida poderão participar desde que estejam com o comprovante de renovação do mesmo, cujo prazo de retirada do documento original seja durante ou após a realização de sua etapa regional.

g) Alunos que no decorrer da competição perderem ou tiverem seus documentos roubados poderão continuar participando na mesma desde que apresentem um Boletim de Ocorrência Policial juntamente com o protocolo para retirada de um novo documento.

Art. 12. Não poderá haver substituições na Ficha Nominal após sua entrega, visto que serão inscritos até 15 atletas por modalidade.

Parágrafo Primeiro: Para a etapa final fica determinado que poderá haver substituição na ficha nominal autorizada pelo Coordenador Regional, de até 03 atletas por modalidade nos casos de:

a) Impossibilidade de participação por motivo de trabalho justificado por declaração assinada e carimbada pela empresa;

b) Impossibilidade de participação por não autorização dos responsáveis pelo aluno/atleta, justificado pela declaração dos pais ou responsável legal;

c) Impossibilidade de participação por motivo de concurso oficial devidamente comprovado.

Parágrafo Segundo: Um aluno que participou de determinada modalidade na etapa regional, não poderá, em hipótese alguma, substituir um aluno impossibilitado de participar da etapa final numa modalidade diferente.

Art. 13. Nenhum aluno poderá participar dos **JOGOS NA REDE 2017** sem que seu nome esteja incluído na ficha de inscrição.

Art. 14. Na etapa regional será permitido no banco de reserva 1 (um) professor(a) de Educação Física (prioritariamente) e um auxiliar técnico(a) que sejam servidores da Rede Estadual e que estejam em exercício na Escola, maiores de idade, ambos com documento de identidade e contracheque, devendo constar na Ficha de Inscrição da

modalidade, vestidos com calça comprida ou bermuda (de cor única), camisa (com manga) e tênis ou sapato com solado liso.

Parágrafo Primeiro – Na ausência do professor de educação física, a escola poderá indicar através de documento assinado pela Direção, um (1) servidor (a) da escola para ser o responsável em todas as modalidades em que o referido estabelecimento de ensino se inscrever.

Parágrafo Segundo - Para a etapa final será permitido no banco de reserva somente o professor de educação física ou um servidor público da unidade escolar que estiver nas finais dos jogos na rede.

TÍTULO VI

DA COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES PARA A ETAPA FINAL

Art. 15. Cada delegação participante será composta por alunos/atletas, dirigentes e professores/técnicos.

Parágrafo Único - O dirigente de cada delegação será o professor-coordenador de cada SRE.

Art. 16. Ao dirigente de delegação (SRE) caberá:

- a) Representar oficialmente os integrantes de sua delegação perante a Coordenação Central dos Jogos Na Rede;
- b) Supervisionar a conduta dos componentes de sua delegação no local de hospedagem;
- c) Encaminhar para a Coordenação Central dentro do prazo estabelecido, o número e os nomes de participantes de sua delegação;

Art. 17. Ao técnico de cada equipe, além de suas funções específicas, caberá:

- a) Preservar juntamente com sua equipe os locais de competições, hospedagem, alimentação, transporte e demais ambientes onde comparecerem;
- b) Responsabilizar-se pelas avarias causadas pelos integrantes de sua equipe nos bens patrimoniais de que se utilizarem (locais de competição, hotéis, refeitório, transporte e outros);
- c) Encaminhar para a Coordenação Regional, dentro do prazo estabelecido, a confirmação da participação de sua equipe nesta etapa;
- d) Portar toda a documentação exigida na Etapa Regional, conforme regulamento acrescido de autorização de viagem para o aluno/atleta assinada pelo seu responsável (conforme Título V, art. 11);
- e) Responsabilizar-se, quando solicitado, pela comprovação de toda e qualquer informação sobre os alunos/atletas pertencentes a sua equipe;
- f) Acompanhar sua equipe em todos os jogos ou provas programados, atividades culturais e também fora das áreas de competição;
- g) Garantir e certificar que sua equipe se recolha aos quartos respeitando o horário de silêncio determinado neste regulamento.

Parágrafo Primeiro – Todo professor registrado como técnico em qualquer modalidade por uma Escola poderá atuar como auxiliar técnico em outra equipe da mesma escola.

Parágrafo Segundo – Na ausência do professor-técnico, a escola poderá indicar através de documento assinado pela Direção, 1 (um) servidor da Rede Estadual, maior de idade e que esteja em exercício na Escola, para ser o responsável pela equipe em que o referido estabelecimento de ensino se inscrever.

Parágrafo Terceiro – Caso no decorrer da competição ficar o professor de educação física (técnico) impossibilitado de assumir o banco de reserva, o Diretor da Unidade de Ensino ou Coordenador Regional poderão substituí-lo.

Parágrafo Quarto – Não será permitida a ida do assistente técnico para as finais com recursos próprios.

Caso a escola tenha um “amigo da escola” presente nos locais de jogos, este não poderá se manifestar exercendo influência durante a partida. Caso isso aconteça, será solicitada sua retirada do local onde está sendo realizado o mesmo.

Art. 18. Cada delegação poderá ser composta pelo quantitativo de alunos/atletas, técnicos e dirigente, conforme tabela abaixo:

MODALIDADE	ALUNOS/ATLETAS	ALUNAS/ATLETAS	TÉCNICOS
Futsal	10	10	02
Handebol	12	12	02
Voleibol	10	10	02
Sub-total	32	32	06
Dirigente	01		
Total	71		
Ganhador de cada (Polo) Regional			
MODALIDADES	ALUNOS/ATLETAS	ALUNAS/ATLETAS	TÉCNICOS
Basquetebol	10	10	02
Total	22		
Ganhador de cada (Polo) Regional			
MODALIDADES	ALUNOS/ATLETAS	ALUNAS/ATLETAS	
Atletismo	13	13	
Xadrez/Campeão e Vice	02	02	
Subtotal	15	15	
Total	30		
Observação	02 TÉCNICOS por SRE (sendo 01 de cada gênero)		

Basquetebol

POLOS	SRE
Norte	São Mateus, Linhares, B S Francisco, N Venécia, Colatina
Sul	Guaçuí, Afonso Cláudio, Vila Velha
Cariacica	Cariacica
Carapina	Carapina
Cachoeiro	Cachoeiro de Itapemirim

Atletismo

POLOS	SRE
Norte 1	Barra de São Francisco, Nova Venécia e São Mateus
Norte 2	Colatina e Linhares
Central 1	Carapina e Vila Velha
Central 2	Cariacica e Afonso Cláudio
Sul	Guaçuí e Cachoeiro de Itapemirim

Xadrez

POLOS	SRE
Norte 1	Barra de São Francisco, Nova Venécia e São Mateus
Norte 2	Colatina e Linhares
Central 1	Carapina e Vila Velha
Central 2	Cariacica e Afonso Cláudio
Sul	Guaçuí e Cachoeiro de Itapemirim

Modalidades Alunos/atletas Alunas/atletas Técnicos

Parágrafo Primeiro – A delegação nas modalidades handebol, voleibol e futsal deverão ser compostos por até 71 (setenta e um) integrantes, conforme tabela.

Parágrafo Segundo: Caso a SRE tenha campeões nas modalidades de basquetebol, xadrez e atletismo estes serão acrescentados na delegação conforme previsto no parágrafo primeiro.

Parágrafo Terceiro: A Comissão Regional fará indicação dos professores/técnicos (sendo 01 de cada gênero) que acompanharão a equipe (por região) nas modalidades atletismo e xadrez na etapa final, conforme tabela;

Parágrafo Quarto – A Comissão Organizadora Regional terá 10 (dez) dias úteis após o término da etapa regional para encaminhar à Comissão Organizadora Central a relação e a quantidade completa das equipes que compõem a delegação de sua SRE que participará da Etapa Final.

Parágrafo Quinto – Se na Etapa Final uma equipe Campeã Regional ou dos Polos fique impossibilitada de participar, fica classificada a outra equipe seguindo a ordem de classificação da respectiva modalidade/gênero e no caso do atletismo o aluno/atleta, na ordem de classificação.

Art. 19. Não será permitida a saída de alunos/atletas durante a hospedagem na etapa final dos Jogos Na Rede.

Parágrafo Primeiro – Em caso de necessidade, como recomendação médica, o aluno/atleta poderá se ausentar das dependências desde que acompanhado pelo professor e em outros casos, terá que apresentar ao professor responsável e este à comissão central um documento assinado pelos pais ou pelo responsável legal.

Parágrafo Segundo – O professor ou responsável pelos alunos na Etapa Final dos Jogos na Rede que se ausentar da hospedagem, em caso de necessidade, terá que

se apresentar à coordenação central com um documento de identidade e assinar um termo de responsabilidade.

TÍTULO VII

DA ABERTURA E ENCERRAMENTO DOS JOGOS NA REDE

Art. 20. Serão realizadas cerimônias de abertura e de encerramento, definidas pela Organização, que deverá comunicar, com antecedência, às escolas a forma e as datas de sua realização.

Art. 21. O número de alunos de cada escola que deverá participar da cerimônia de abertura e de encerramento será definido pela Coordenação Central. Os alunos deverão estar UNIFORMIZADOS.

TÍTULO VIII

DA PREMIAÇÃO

Art. 22. Encerrados os Jogos nas fases Regionais e na Etapa Final serão premiadas as equipes e os atletas de acordo com as seguintes disposições:

- a) Com medalhas, os atletas e técnicos classificados em 1^{os}, 2^{os} e 3^{os} lugares nas diversas modalidades e gêneros e provas na fase Regional e na Etapa Final.
- b) Com Troféus, as equipes classificadas em 1^{os}, 2^{os} lugares nas diversas modalidades e naipes, na fase Regional e na Etapa Final.

TÍTULO IX

DOS PROCEDIMENTOS DISCIPLINARES

Art. 23. Todos os participantes dos Jogos Na Rede/Cultura em Rede poderão sofrer as seguintes sanções disciplinares:

- Advertência;
- Censura escrita;
- Suspensão;
- Exclusão dos jogos.

Art. 24. Em caso de representações ou denúncias, durante a realização das etapas regionais, estas deverão ser encaminhadas a Coordenação Regional, que encaminhará à Comissão Disciplinar, que providenciará a sua apuração imediata, mediante averiguação dos fatos.

Art. 25. As sanções disciplinares serão aplicadas a critério exclusivo da Comissão Disciplinar, nos termos das disposições deste Regulamento e codificação desportiva, as quais serão definidas.

Art. 26. As sanções disciplinares estarão automaticamente em vigor de acordo com o Regimento Comum das Escolas da Rede Estadual de Ensino do Estado do Espírito Santo, o Regulamento da competição em consonância com o Código Brasileiro de Justiça Desportiva - CBJD, pelo jurisdicionado, por escrito, das sanções da Comissão

Disciplinar as quais deverão ser imediatamente comunicadas ao chefe de delegação e publicadas em boletim oficial dos Jogos Na Rede para ciência e cumprimento.

Art. 27. As sanções disciplinares terão vigência de acordo com a codificação disciplinar.

TÍTULO X

DAS RESPONSABILIDADES

Art. 28. O Professor/técnico ou responsável pelas equipes assim como a Direção da escola serão responsáveis por todos os atos que transgridam a prática sadia da atividade escolar esportiva e qualquer dano causado ao patrimônio público, a terceiros ou aos locais de disputa dos jogos por membros de sua delegação ou torcida, a partir do ato de inscrição de sua escola nos jogos.

Parágrafo Único – Durante a Etapa Final Estadual, os chefes de delegação das SREs serão responsáveis por responder perante a Coordenação Central por situações que transgridam a prática sadia da atividade escolar esportiva as quais poderiam ser evitadas.

Art. 29. Se no decorrer da competição identificar a inscrição de equipe e/ou aluno/atleta de forma irregular, isto acarretará na imediata eliminação da equipe e todos os resultados por ela obtidos serão anulados, além da suspensão da participação da escola no próximo ano na mesma modalidade e gênero. Independente das demais sanções que poderão ser aplicadas pela Comissão Disciplinar.

Art. 30. É de responsabilidade do diretor de cada escola manter seus alunos/atletas e torcida dentro dos padrões de respeito, de disciplina e de boa convivência.

Parágrafo Primeiro - A escola que levar alunos para torcer durante os seus jogos deverá disponibilizar um professor responsável para acompanhá-los durante a permanência deles no local dos jogos, e esses alunos deverão estar com o uniforme da escola.

Parágrafo Segundo – É de responsabilidade de cada SRE estabelecer critérios de acesso aos locais de jogos nas etapas regionais.

Art. 31. Durante a etapa final, as escolas terão que respeitar os seguintes horários:

Parágrafo Primeiro - Horário de recolhimento aos quartos: 22 horas;
Horário de silêncio nos quartos: 23 horas;

Parágrafo Segundo - Após o horário de silêncio, não será permitido que os alunos transitem nos corredores, saiam para beber água, solicitem e recebam alimentos, entre outros.

Art. 32. Em caso de indisciplina, a Comissão Disciplinar tomará as medidas cabíveis para assegurar o bom andamento dos jogos.

Parágrafo Primeiro - Atitudes antidesportivas relatadas verbalmente ou em súmula tais como: agressões físicas, verbais ou gestos obscenos durante as partidas a qualquer integrante dos Jogos NA REDE, bem como, árbitros e organização, ou nas áreas de convivência, terão de ser encaminhadas à Comissão Disciplinar, que mediante a análise e apuração dos fatos e também de acordo com a gravidade destes, poderá aplicar penalidades individuais, às equipes e/ou às escolas envolvidas.

Parágrafo Segundo - Aplica-se esta disposição também a dirigentes e técnicos.

TITULO XI

DOS RECURSOS

Art. 33. A escola que se sentir prejudicada por irregularidades, acontecidas durante o desenvolvimento dos jogos ou atividades recreativo-culturais, salvo nas modalidades individuais, poderá interpor recurso no prazo máximo de trinta minutos, após o término do mesmo.

Parágrafo Único - Para as modalidades individuais, os recursos terão de ser apresentados sempre por escrito, imediatamente após a ocorrência ou, mais tardar, 15 (quinze) minutos após o anúncio oficial do resultado na prova.

Art. 34. Os recursos terão de ser encaminhados ao Coordenador dos Jogos da respectiva região, através do representante da instituição protestante, sempre por escrito, em papel timbrado e com carimbo da escola, destinado a este fim e assinado pelo diretor ou professor/técnico da equipe.

Parágrafo Primeiro – Para fim de que dispõe este artigo, os organizadores terão de assegurar que a hora do anúncio de todos os resultados seja registrada na súmula/boletim.

Parágrafo Segundo – No que diz respeito ao julgamento, a Comissão Disciplinar deverá analisar as súmulas, ouvir as partes envolvidas (árbitros, professores e outros), utilizar vídeos/imagens, etc. a fim de tomar as devidas providências disciplinares.

TITULO XII

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 35. Os jogos e atividades recreativo-culturais somente poderão ser adiados ou antecipados, quando se tratar de interesse do próprio certame, a juízo exclusivo da Comissão Organizadora prevista neste regulamento.

Art. 36. A organização não se responsabilizará pela continuidade do tratamento médico de acidentes de qualquer natureza, ocorrido com os participantes antes, durante e após os Jogos.

a) Todos os locais onde estiverem acontecendo os jogos deverão ter um (a) fisioterapeuta ou enfermeiro ou técnico em enfermagem para prestar os primeiros socorros e, se necessário, encaminhar o aluno a um pronto atendimento mais próximo previamente informado sobre a realização da competição.

Art. 37. A organização poderá, anualmente, estabelecer novos critérios de identificação de atletas, através de instruções.

Art. 38. Serão expedidas normas complementares, sempre que houver necessidade de maiores esclarecimentos para a execução dos jogos.

Art. 39. Cabe aos poderes constituídos neste Regulamento, interpretar e zelar pela execução dos artigos e itens do mesmo.

Art. 40. Uma equipe só poderá participar com o número de atletas inferior ao mínimo estabelecido no regulamento específico das modalidades em caso de doença ou contusões comprovadas por atestado médico, entregue antes do início da partida, em ambos os casos, ocorridos durante o período da competição ou ainda em caso de suspensão automática de um dos componentes da equipe;

Art. 41. A relação nominal dos alunos/atletas terá de ser entregue ao coordenador-técnico de cada SRE em até 15 dias antes do início da competição na respectiva regional. Quinze minutos antes do horário previsto na tabela para início de cada partida, o (a) professor (a) técnico terá que entregar a pré-súmula juntamente com documentação original do aluno/atleta exigida de acordo com regulamento geral. Não serão permitidos fotocópias ou protocolos de documentos.

Art. 42. A Coordenação Regional poderá pedir 15 (quinze) minutos de tolerância, quando necessário, para o início do primeiro jogo do dia na modalidade previsto na tabela. Quando uma das equipes ou ambas não se apresentarem em condições para a realização da partida será considerado W x O. A(s) equipe(s) ausente(s) será (ão) automaticamente suspensa(s) dos Jogos NA REDE no ano seguinte caso não apresente(m) uma justificativa plausível de acordo com análise da Comissão Central.

Parágrafo único - O W x O somente será autorizado pelo coordenador da SRE ou técnico da Coordenação Central.

Art. 43. O atleta poderá jogar de **ÓCULOS**, porém a responsabilidade do mesmo por qualquer acidente deve constar em súmula.

Art. 44. O professor ou responsável pelos alunos não poderá levar para as dependências da hospedagem bebidas alcoólicas ou qualquer tipo de substância que possa causar danos aos alunos ou ao local da hospedagem, podendo responder pelos seus atos de acordo com a LC 46/94.

Art. 45. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos na Rede.

TÍTULO XIII

DO REGULAMENTO ESPECÍFICO DE CADA MODALIDADE

ATLETISMO

Art. 46. Cada escola poderá inscrever no máximo 22 alunos/atletas para cada gênero.

Art. 47. Durante a competição serão obedecidas às regras oficiais vigentes das CBAAt (Confederação Brasileira de Atletismo), exceto nos casos previstos nos demais artigos, desse regulamento específico, do regulamento geral, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas nesse documento legal.

Art. 48. Os professores das equipes terão de entregar ao coordenador técnico responsável a listagem dos alunos/atletas por prova, pista e campo.

Parágrafo único - A relação nominal dos alunos/atletas terá de ser entregue ao coordenador-técnico de cada SRE em até 15 dias antes do início da competição na respectiva regional. O aluno/atleta terá de se apresentar para a prova, de posse de um documento oficial de identidade, de acordo com art. 11, parágrafo terceiro.

Art. 49. Cada escola poderá inscrever até no máximo 2 (dois) alunos em cada prova e cada aluno poderá participar de até 3(três) provas, sendo 2(duas) individuais e 1(uma) de revezamento de acordo com art. 10, parágrafo primeiro.

Art. 50 - Os alunos terão de se apresentar devidamente uniformizados no local da prova, com 30(trinta) minutos do início da prova, sob a pena de desclassificação, para a confirmação.

Parágrafo primeiro – entende-se por devidamente uniformizados, a utilização por todos da equipe de camisa/camisetas padronizadas com identificação dos Jogos na Rede ou da Escola e calção ou *shorts* apropriados para a modalidade.

Parágrafo segundo – Para receber a premiação, os alunos/atletas ganhadores deverão estar com camisa/camisetas padronizadas com identificação dos Jogos na Rede e calção ou *shorts* apropriados para a modalidade.

Art. 51. As Provas de atletismo oferecidas serão:

Provas	Gênero
100 metros rasos	Masc./Fem.
200 metros rasos	Masc./Fem.
400 metros rasos	Masc./Fem.
4x100 metros rasos	Masc./Fem.
800 metros rasos	Masc./Fem.
1.500 metros	Masc./Fem.
Salto em Distância	Masc./Fem.
Salto em Altura	Masc./Fem.
Lançamento de Disco	Masc./Fem.
Arremesso de Peso	Masc./Fem.

Parágrafo único – No **lançamento de disco feminino**, o disco será de **1000g** e no **lançamento de disco masculino**, o disco será de **1500g**. No **arremesso de peso feminino**, o peso será de **3000g** e no **arremesso de peso masculino**, o peso será de **5000g**.

Art. 52. Os implementos da competição serão fornecidos pela Organização através da instituição contratada, sempre que possível.

Art. 53. Da pontuação:

Parágrafo Primeiro – A(s) equipe(s) que apresentar (em) o maior percentual de alunos/atletas inscritos será (ao) bonificada(s) com 5(cinco) pontos no cômputo geral da competição;

Parágrafo Segundo - Será considerado campeão geral da categoria masculino e feminino, a somatória dos pontos obtidos com o bônus e os pontos obtidos nas provas individuais e nos revezamentos, conforme a pontuação abaixo:

Classificação	Pontos	Revezamento
1º lugar	10 pontos	20 pontos
2º lugar	06 pontos	12 pontos
3º lugar	04 pontos	08 pontos
4º lugar	03 pontos	06 pontos
5º lugar	02 pontos	04 pontos
6º lugar	01 ponto	02 pontos
7º lugar	-	-
8º lugar	-	-

Art. 54. As provas individuais serão realizadas, quando houver a participação de pelo menos de 2 (dois) alunos/atletas e na prova de revezamento com 2(duas) equipes completas.

Parágrafo Primeiro – Caso tenha apenas 1 (um) aluno inscrito, este estará automaticamente classificado para a final e não haverá pontuação.

Parágrafo Segundo - O aluno que não completar sua prova, a equipe não terá direito a pontuação geral.

Art. 55. Critério de desempate entre duas ou mais escolas.

1º - O maior número de primeiros lugares.

2º - O maior número de segundos lugares.

3º - O maior número de terceiros lugares.

4º - O maior número de quarto lugares e assim sucessivamente.

Art. 56. Premiação – A Comissão Central oferecerá troféus para os 1º e 2º (masculino e feminino) advindos da maior soma de pontos obtidos por prova, e medalhas para os atletas (masculino e feminino) que se classificarem em 1º, 2º e 3º lugares.

Art. 57. O Campeão Regional de cada prova estará classificado para a Etapa Final.

Parágrafo Único: Caso não haja o equipamento necessário para a realização da prova de Salto em Altura em um Polo, cabe aos técnicos das SREs envolvidas, realizar o levantamento das marcas dos atletas inscritos em eventos oficiais realizados pela SESPORT, FECADE ou FECAAt a fim de indicar o representante do polo para a etapa final.

Art. 58. Da decisão do diretor da competição, caberão recursos ao júri de apelação, composto pelos árbitros que participaram da referida prova e dos representantes das instituições.

Parágrafo Único – A Comissão Disciplinar poderá no julgamento, além de análise nas súmulas, ouvir as partes envolvidas, árbitros, utilização de fitas de vídeo, fotos, etc. para melhor decisão, tomar as devidas providências e punições.

Art. 59. Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Comissão Disciplinar, dos Jogos NA REDE.

BASQUETEBOL

Art. 60. Cada escola poderá inscrever até 15 atletas nas equipes nos gêneros masculino e feminino.

Parágrafo Primeiro - Nas Regionais considerando os 15, terão de ser inscritos em súmula no mínimo 10 e no máximo 12 atletas em condições de jogo, que poderão ser alternados a cada partida.

Parágrafo Segundo - Na Etapa Final considerando os 15, já inscritos na fase Regional, somente poderão ser inscritos 10 alunos/atletas. Só poderá haver substituições, na ficha nominal de inscrição, em casos de doenças ou acidentes graves devidamente comprovados através de atestado médico e com a autorização do coordenador-técnico de sua SRE, até a data prevista para a confirmação dos participantes da delegação.

Parágrafo Terceiro - Uma equipe só poderá participar com o número inferior a dez atletas em caso de doença ou contusões comprovadas por atestado médico, em ambos os casos, ocorridas durante a competição ou ainda em caso de suspensão automática em componente de equipe com somente 10 inscritos;

Parágrafo Quarto - A relação nominal dos alunos/atletas terá de ser entregue ao coordenador-técnico de cada SRE, conforme previsto no Art. 11.

Parágrafo Quinto – É de responsabilidade do professor/técnico a entrega da relação nominal (pré-súmula) dos alunos escalados para cada partida, juntamente com os documentos originais à mesa com até 15 minutos de antecedência do horário previsto na tabela.

Art. 61. Duração das partidas:

Parágrafo Primeiro – O jogo consiste em 2 (dois) períodos de 20 minutos cada, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre eles. Cada período é dividido em 2 (dois) períodos(quarto de tempo) de 10 (dez) minutos, com intervalo de 1(um) minuto entre eles.

Parágrafo Segundo - A forma de disputa será dentro dos seguintes critérios:

- a) Durante os jogos, em momentos de lances livres o cronômetro deverá estar parado.
- b) Ao final do 4º período (quarto de tempo) do jogo, os últimos 3 (três) minutos serão cronometrados (cronômetro parado).

Art. 62. Das substituições:

Parágrafo Primeiro – Todos os atletas inscritos em súmula deverão jogar no mínimo um período (quarto de tempo) sem ser substituído e o máximo de três períodos (quarto de tempo), em cada partida, salvo em caso de contusão ou doença atestada pela equipe médica do evento. O atleta contundido não poderá retornar ao jogo.

Parágrafo Segundo – Quando um atleta estiver impossibilitado de continuar jogando, devido lesão ou doença, deve ser legalmente substituído. Se isto não for possível, a equipe terá direito de fazer uma substituição excepcional, ou seja, além dos limites do Regulamento.

Parágrafo Terceiro - Uma substituição excepcional significa que qualquer atleta que não esteja na quadra na hora da lesão, poderá substituir o atleta lesionado no jogo. Neste caso a equipe adversária, a partir deste momento poderá fazer uso da proporcionalidade de substituições.

Art. 63. Pedidos de Tempos:

Parágrafo Primeiro - Cada equipe poderá ter 1 (um) pedido de tempo de 1 (um) minuto por quarto de tempo.

Parágrafo Segundo – O limite de faltas será de 4 (quatro) faltas coletivas para cada quarto de jogo.

Nota: As substituições obrigatórias levarão em consideração a proporcionalidade de atletas em condição de jogo em ambas as equipes.

Art. 64. Durante os jogos serão obedecidas às regras oficiais vigentes da CBB (Confederação Brasileira de Basquetebol), ressalvando-se o dispositivo dos demais artigos desse regulamento específico do regulamento geral, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas nesse documento legal.

Art. 65. Em caso de empate, durante o tempo regulamentar dos jogos, a decisão será realizada através de prorrogação de um tempo extra de 5 (cinco) minutos, sendo os dois minutos finais cronometrados. Permanecendo empate serão realizados tempos extras, até que se conheça o vencedor.

Parágrafo Único - Cada equipe terá um pedido técnico extra de 30 (trinta) segundos, com cronômetro parado, durante a prorrogação.

Art. 66. A Coordenação Regional poderá pedir 15 (quinze) minutos de tolerância, quando necessário, para o início do primeiro jogo da modalidade previsto na tabela. Quando uma das equipes ou ambas não se apresentarem em condições para a realização da partida será considerado W x O. A(s) equipe(s) ausente(s) será(ão) automaticamente suspensa(s) dos Jogos NA REDE no ano seguinte caso não apresente(m) uma justificativa plausível de acordo com análise da Comissão Central.

Art. 67. As equipes terão de se apresentar devidamente uniformizadas (camisas com número, calções, meias ou meiões de tamanho e cor padronizados) sendo que a numeração das camisas pode ser de 00 a 99.

Parágrafo Primeiro – A equipe deverá optar por usar meiões ou meias três/quartos sendo que todos os alunos/atletas estarão com as mesmas de cor e tamanhos padronizados

Parágrafo Segundo - Se houver igualdade de cores de uniformes, a equipe que estiver à esquerda na tabela terá de providenciar a troca dos mesmos.

Parágrafo Terceiro – Caso a escola necessite de usar o colete, como uniforme principal, deverá usar por baixo uma camisa padronizada.

Parágrafo Quarto - Nas disputas de 3º lugar e finais tanto nas fases Regional quanto na Final Geral as equipes terão de usar uniformes exclusivos dos Jogos NA REDE e calçados apropriados, para realizarem as partidas e receberem a premiação.

I – Para o gênero feminino, é permitida a substituição do calção do KIT Esportivo por bermudas ou shorts de *coton*, *lycra* ou similares desde que de cor e tamanho padronizado para todas as alunas/atletas.

II – Estará automaticamente desclassificada a Escola que não cumprir o previsto no parágrafo anterior, neste caso será convidada a equipe seguinte na ordem de classificação para receber a premiação.

Art. 68. Na Etapa Regional poderão permanecer no banco de reservas durante o jogo: o técnico, seu auxiliar, os alunos suplentes uniformizados e um médico previamente autorizado pela direção da escola.

Art. 69. Os critérios de disputa para os polos serão de acordo com o número de escolas participantes, e é de responsabilidade da coordenação da SRE Sede ou da Coordenação Geral o sorteio de chaves e elaboração da tabela de jogos.

Parágrafo Primeiro - A classificação será estabelecida pelo maior número de pontos conquistados, considerando:

Vitória – (3) três pontos.

Derrota – (1) um ponto.

Ausência (WO) – (-1) menos um ponto, considerando o melhor placar da chave, na fase.

Obs.: Como critério de desempate, nos casos de WO, será considerado o melhor resultado da chave, na fase, em favor da equipe vencedora.

Parágrafo Segundo - Critério de desempate:

1º - Confronto direto.

2º - Número de vitórias.

3º - Maior saldo de pontos.

4º - Maior número de pontos marcados.

5º - Menor número de pontos sofridos.

6º - Pontos average.

7º - Sorteio.

Parágrafo Terceiro - Caso o empate se estabeleça entre três ou mais equipes, serão adotados os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

Art. 70. Estarão automaticamente suspensos da próxima partida de suas respectivas equipes, independentes de outras penalidades, os jogadores, comissão técnica e dirigentes inscritos que tiverem sido expulsos.

Parágrafo Primeiro - O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva da escola, independente de comunicação oficial, e a indevida participação do aluno/atleta suspenso implicará na perda dos pontos deste jogo.

Parágrafo Segundo - O representante de cada escola, após o término de seu jogo, terá de comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula, bem como os documentos originais dos atletas. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada, isenta o mesário de responsabilidade sobre os mesmos.

Art. 71. Recursos – conforme Título XI e seus artigos.

Art. 70. O aluno/atleta que estiver cumprindo penas disciplinares estará impedido de participar dos JOGOS até o total cumprimento de sua pena.

Art. 71. Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos NA REDE.

FUTSAL

Art. 72. Cada escola poderá inscrever até 15 atletas nas equipes nos gêneros masculino e feminino.

Parágrafo Primeiro - Terão de ser inscritos em súmula no mínimo 10 e no máximo 12 atletas em condições de jogo, que poderão ser alternados a cada partida.

Parágrafo Segundo - Na Etapa Final considerando os 15 alunos/atletas, já inscritos na fase Regional, somente poderão ser inscritos 10 alunos/atletas. Só poderá haver substituições, na ficha nominal de inscrição, em casos de doenças ou acidentes graves devidamente comprovados por atestado médico e com a autorização do coordenador-técnico de sua SRE, até a data prevista para a confirmação dos participantes da delegação.

Parágrafo Terceiro - Uma equipe só poderá participar com o número inferior a dez atletas em caso de doença ou contusões comprovadas por atestado médico, em ambos os casos, ocorridas durante a competição ou ainda em caso de suspensão automática em componente de equipe com somente 10 inscritos;

Parágrafo Quarto - A relação nominal dos alunos/atletas terá de ser entregue ao coordenador-técnico de cada SRE, conforme previsto no Art. 12.

Parágrafo Quinto – é de responsabilidade do professor/técnico a entrega da relação nominal (pré-súmula) dos alunos escalados para cada partida, juntamente com os

documentos originais à mesa com até 15 minutos de antecedência do horário previsto na tabela.

Art. 73. Duração das partidas - O jogo consiste em 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos cada, com intervalos de 05 (cinco) minutos entre eles.

Naipes	Tempo	Intervalo	Tempo Técnico	Obs.
Masc.	02 x 15 min	05 minutos	1 pedido a cada período, cronômetro parado.	Tempo corrido, exceto nos dois últimos minutos de jogo das finais, os quais serão cronometrados.
Fem.	02 x 15 min	05 minutos		

Art. 74. Das substituições:

Parágrafo Primeiro - Nos 08 (oito) minutos iniciais do primeiro tempo da partida, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão de atleta. O atleta contundido não poderá retornar à partida

Parágrafo Segundo - No oitavo minuto teremos uma parada obrigatória no cronômetro, de 30 (trinta) segundos a 01 (um) minuto, onde os atletas “reservas”, em condições de jogo, terão de substituir os atletas “titulares”, inclusive o goleiro, e não poderá haver substitutos até o final do 1º tempo, salvo em caso de contusão ou doença atestada pela equipe médica do evento. O atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo.

Parágrafo Terceiro - No 2º tempo as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial da CBFS.

Parágrafo Quarto - As substituições obrigatórias estabelecidas nos parágrafos Primeiro, segundo e terceiro poderão levar em consideração a proporcionalidade de atletas em condição de jogo em ambas as equipes.

Art. 75. Durante os jogos serão obedecidas às regras oficiais da CBFS (Confederação Brasileira de Futsal), ressaltando-se os dispositivos nos demais artigos deste Regulamento, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas neste documento legal.

Art. 76. A Coordenação Regional poderá pedir 15 (quinze) minutos de tolerância, quando necessário, para o início do primeiro jogo da modalidade previsto na tabela. Quando uma das equipes ou ambas não se apresentarem em condições para a realização da partida será considerado W x O. A(s) equipe(s) ausente(s) será (ão) automaticamente suspensa(s) dos Jogos NA REDE no ano seguinte caso não apresente(m) uma justificativa plausível de acordo com análise da Comissão Central.

Art. 77. As equipes terão de se apresentar devidamente uniformizadas (camisas com números, calções e meiões padronizados). O aluno que estiver em jogo, obrigatoriamente, terá de usar caneleiras.

Parágrafo Primeiro - Se houver igualdade de cores de uniformes, a equipe que estiver à esquerda na tabela terá de providenciar a troca dos mesmos.

Parágrafo Segundo - Caso a escola necessite de usar o colete, como uniforme principal, deverá usar por baixo uma camisa de cor padrão.

Parágrafo Terceiro - Nas disputas de 3º lugar e finais tanto nas fases Regional quanto na Final Geral as equipes terão de usar uniformes exclusivos dos Jogos NA REDE e calçados adequados, para realizarem as partidas e receberem a premiação.

I – Para o gênero feminino, é permitida a substituição do calção do KIT Esportivo por bermudas ou *shorts de cotton, lycra* ou similares desde que de cor e tamanho padronizados para todas as alunas/atletas.

II – Estará automaticamente desclassificada a Escola que não cumprir o previsto no parágrafo anterior, neste caso será convidada a equipe seguinte na ordem de classificação para receber a premiação.

Parágrafo Quarto – O uso de ataduras e/ou tornozeleiras apenas será permitido quando usadas sob o meião. Quanto à utilização de fitas, esparadrapos ou qualquer tipo de material para segurar o meião, este deverá ser da mesma cor, não descaracterizando o uniforme padrão da equipe.

Parágrafo Quinto – O jogador que se apresentar na quadra de jogo utilizando sob seu calção, o *short térmico*, somente poderá utilizá-lo se for da mesma cor predominante no calção. Caso seja de cor diferente, deverá estar totalmente coberto pelo calção.

Art. 78. Na Etapa Regional poderão permanecer no banco de reservas durante o jogo: o técnico, seu auxiliar, os alunos suplentes uniformizados e um médico previamente autorizado pela direção da escola.

Art. 79. As normas de disputa para as etapas serão adotadas de acordo com o número de escolas participantes, observando que cada equipe jogue pelo menos 2 (duas) vezes, tanto na etapa Regional quanto na Etapa Final.

Art. 80. A partir da segunda fase, em caso de empate no tempo regulamentar, as partidas serão decididas por meio de 3 (três) tiros livres, cobrados da marca do pênalti, iniciadas pela equipe que estiver à esquerda da tabela. As cobranças terão de ser alternadas, cobradas por atletas distintos, presentes em quadra e relacionados na súmula do jogo, exceto os expulsos.

Parágrafo Primeiro - Se ainda assim persistir o empate, a decisão será feita por meio de cobrança de 1 (um) tiro livre da marca do pênalti, alternadamente pelos alunos/atletas até que se conheça o vencedor.

Parágrafo Segundo - A classificação será estabelecida pelo maior número de pontos conquistados, considerando:

Vitória – (3) três pontos.

Empate – (1) um ponto.

Derrota – (0) zero ponto.

Ausência (WO) – (-1) menos um ponto, considerando o melhor placar da chave, na fase.

Parágrafo Terceiro - Em caso de empate pelo número de pontos conquistados terão de ser observados os seguintes critérios abaixo, pela ordem, para o desempate:

1º - Confronto direto.

2º - Maior saldo de gols.

3º - Maior número de gols marcados.

4º - Menor número de gols sofridos.

5º - Gols average.

6º - Menor número de cartões vermelhos.

7º - Menor número de cartões amarelos.

8º - Menor número de faltas na partida.

9º - Sorteio.

Parágrafo Quarto - Caso o empate se estabeleça entre três ou mais equipes, serão adotados os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

Art. 81. Dos cartões disciplinares:

2 (dois) cartões amarelos – suspensão por uma partida;

1 (um) cartão vermelho – suspensão por uma partida;

Reincidência do cartão vermelho - eliminação da competição;

Cartão vermelho – por agressão física a qualquer quem seja – eliminação da competição.

Parágrafo Primeiro - A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa. Os cartões recebidos na Fase Classificatória serão anulados para as fases seguintes, exceto caso o aluno/atleta receba o 2º cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da Fase Classificatória. Assim esse aluno/atleta deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

Parágrafo Segundo - Os alunos punidos com o cartão vermelho terão de cumprir suspensão automática, no seu próximo jogo, independente da fase, quando necessário, e o relatório da arbitragem encaminhado à Comissão Disciplinar, para os demais enquadramentos, se for o caso.

a) O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva da escola, independente de comunicação oficial. A indevida participação do atleta suspenso implicará na perda dos pontos deste jogo.

b) O representante de cada escola, após o término de seu jogo, terá de comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula, bem como os documentos originais dos atletas. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada, isenta o mesário de responsabilidade sobre a mesma.

Art. 82. Recursos – conforme Título XI, e seus artigos.

Art. 83. O aluno/atleta que estiver cumprindo penas disciplinares estará impedido de participar dos jogos até o total cumprimento de sua pena.

Art. 84. Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Organização dos Jogos NA REDE.

HANDEBOL

Art. 85. Cada escola poderá inscrever até 15 atletas nas equipes nos gêneros masculino e feminino.

Parágrafo Primeiro – Nas regionais, considerando os 15 alunos/atletas, terão de ser inscritos em súmula no mínimo 12 e no máximo 14 atletas em condições de jogo, que poderão ser alternados a cada partida. Cada equipe só poderá inscrever o máximo de 02 (dois) alunos-atletas como goleiro.

Parágrafo Segundo - Na Etapa Final considerando os 15, já inscritos na fase Regional, somente poderão ser inscritos 12 alunos/atletas. Só poderá haver substituições, na ficha nominal de inscrição, em casos de doenças ou acidentes graves devidamente comprovados através de atestado médico e com a autorização do coordenador-técnico de sua SRE, até a data prevista para a confirmação dos participantes da delegação.

Parágrafo Terceiro - Uma equipe só poderá participar com o número inferior a doze atletas em caso de doença ou contusões comprovadas por atestado médico, entregue antes do início da partida, em ambos os casos, ocorridos durante o certame ou ainda em caso de suspensão automática a componente de equipe com somente 12 inscritos.

Parágrafo Quarto – A relação nominal dos alunos/atletas terá de ser entregue ao coordenador-técnico de cada SRE, conforme previsto no Art. 11.

Parágrafo Quinto – é de responsabilidade do professor/técnico a entrega da relação nominal (pré-súmula) dos alunos escalados para cada partida, juntamente com os documentos originais à mesa com até 15 minutos de antecedência do horário previsto na tabela.

Art. 86 – Duração das partidas - O jogo consiste em 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos cada, com intervalos de 05 (cinco) minutos entre eles.

Naípe	Tempo	Intervalo	Tempo Técnico	Obs.
Masculino	02 x 15 min.	05 minutos	1 pedido a cada período.	Tempo corrido
Feminino	02 x 15 min.	05 minutos	Cronômetro parado.	

Art. 87 – Das Substituições:

Parágrafo Primeiro - Nos 08 (oito) minutos iniciais do primeiro tempo da partida, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão de atleta. O atleta contundido não poderá retornar à partida.

Parágrafo Segundo - No oitavo minuto teremos uma parada obrigatória no cronômetro, de 30 (trinta) segundos a 01 (um) minuto, onde todos os atletas “reservas”, em condição de jogo, terão de substituir os atletas “titulares”, e não poderá haver mais substituições até o final do 1º tempo, salvo em caso de contusão ou doença

atestada pela equipe médica do evento. O atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo.

Parágrafo Terceiro - No 2º tempo as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial da CBHb.

Parágrafo Quarto – As substituições obrigatórias estabelecidas nos parágrafos primeiro, segundo e terceiro poderão levar em consideração a proporcionalidade de atletas em condição de jogo em ambas as equipes.

Art. 88. Durante os jogos serão obedecidas às regras oficiais da CBHb (Confederação Brasileira de Handebol), ressaltando-se o disposto nos demais artigos deste Regulamento, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas neste documento legal.

Art. 89. A Coordenação Regional poderá pedir 15 (quinze) minutos de tolerância, quando necessário, para o início do primeiro jogo da modalidade previsto na tabela. Quando uma das equipes ou ambas não se apresentarem em condições para a realização da partida será considerado W x O. A(s) equipe(s) ausente(s) será (ão) automaticamente suspensa(s) dos Jogos NA REDE no ano seguinte caso não apresente(m) uma justificativa plausível de acordo com análise da Comissão Central.

Art. 90. As equipes terão de se apresentar devidamente uniformizadas (camisas com número, calções, meias ou meiões de tamanho e cor padronizados).

Parágrafo Primeiro – A equipe deverá optar por usar meiões ou meias três/quartos, sendo que todos os alunos/atletas estarão com meias/meiões de cor e tamanhos padronizados.

Parágrafo Segundo - Se houver igualdade de cores de uniformes, a equipe que estiver á esquerda na tabela terá de providenciar a troca dos mesmos.

Parágrafo Terceiro – Caso a escola necessite de usar o colete, como uniforme principal, deverá usar por baixo uma camisa padronizada.

Parágrafo Quarto - Nas disputas de 3º lugar e finais tanto nas fases Regional quanto na Final Geral as equipes terão de usar uniformes exclusivos dos Jogos NA REDE e calçados apropriados, para realizarem as partidas e receberem a premiação.

I – Para o gênero feminino, é permitida a substituição do calção do KIT Esportivo por bermudas ou *shorts de coton, Lycra* ou similares desde que de cor e tamanho padronizado para todas as alunas/atletas.

II – Estará automaticamente desclassificada a Escola que não cumprir o previsto no parágrafo anterior, neste caso será convidada a equipe seguinte na ordem de classificação para receber a premiação.

Parágrafo Quinto – O jogador que se apresentar na quadra de jogo utilizando sob seu calção, o *short térmico*, somente poderá utilizá-lo se for da mesma cor predominante no calção. Caso seja de cor diferente, deverá estar totalmente coberto pelo calção.

Art. 91. Na etapa regional, poderão permanecer no banco de reservas, durante o jogo, o técnico, seu auxiliar, os alunos suplentes uniformizados e um médico previamente autorizado pela direção da escola.

Art. 92. As normas de disputa para as etapas serão adotadas de acordo com o número de escolas participantes, observando que cada equipe jogue pelo menos 2 (duas) vezes, tanto na etapa Regional quanto na Etapa Final.

Art. 93. A partir da segunda fase, em caso de empate no tempo regulamentar, as partidas serão decididas por meio de 3 (três) tiros de 7 metros, iniciados pela equipe que estiver à esquerda da tabela. As cobranças terão de ser alternadas, cobradas por atletas distintos, presentes em quadra e relacionados na súmula do jogo, exceto os desqualificados.

Parágrafo Primeiro - Se ainda assim persistir o empate, a decisão será feita por meio de cobrança de 1 (um) tiro de 7 metros, alternadamente pelos alunos/atletas até que se conheça o vencedor.

Parágrafo Segundo - A classificação será estabelecida pelo maior número de pontos conquistados, considerando:

Vitória – (3) três pontos.

Empate – (1) um ponto.

Derrota – (0) zero ponto.

Ausência (WO) – (-1) menos um ponto, considerando o melhor placar da chave, na fase.

Parágrafo Terceiro - Em caso de empate pelo o número de pontos conquistados terão de ser observados os critérios abaixo, pela ordem para desempate.

1º - Confronto Direto.

2º - Maior Saldo de gols.

3º - Maior número de gols marcados.

4º - Menor número de gols sofridos.

5º - Gols average.

6º - Sorteio.

Parágrafo Quarto - Caso o empate se estabeleça entre três ou mais equipes, serão adotados os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

Art. 94. O jogador ou inscrito que tiver sido: Expulso estará automaticamente suspenso da próxima partida de sua equipe, independente de outras penalidades.

Parágrafo Primeiro - O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva da escola, independente de comunicação oficial a indevida participação do atleta suspenso implicará na perda dos pontos desse jogo.

Parágrafo Segundo - O representante de cada escola, após o término de seu jogo, terá de comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula, bem como os documentos originais dos atletas. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada, isenta o mesário de responsabilidade sobre a mesma.

Art. 95. Recursos, conforme Título XI e seus artigos.

Art. 96. O aluno/atleta que estiver cumprindo penas disciplinares estará impedido de participar dos Jogos NA REDE até o total cumprimento de sua pena.

Art. 97. Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Organização dos Jogos NA REDE.

VOLEIBOL

Art. 98. Cada escola poderá inscrever até 15 atletas nas equipes nos gêneros masculino e feminino.

Parágrafo Primeiro - Nas Regionais considerando os 15, terão de ser inscritos em súmula no mínimo 10 e no máximo 12 atletas em condições de jogo, que poderão ser alternados a cada partida.

Parágrafo Segundo – Para a etapa regional, se uma equipe optar por utilizar o líbero será necessário 12 alunos/atletas inscritos em súmula e em quadra.

I – Só será permitida a inscrição de um líbero.

Parágrafo Terceiro - Na Etapa Final considerando os 15 alunos/atletas, já inscritos na fase Regional, somente poderão ser inscritos 10 alunos/atletas, podendo ser 1(um) deles o líbero. Só poderá haver substituições, na ficha nominal de inscrição, em casos de doenças ou acidentes graves devidamente comprovados por atestado médico e com a autorização do coordenador-técnico de sua SRE, até a data prevista para a confirmação dos participantes da delegação.

Parágrafo Quarto - Uma equipe só poderá participar com o número inferior a dez atletas em caso de doença ou contusões comprovadas por atestado médico, em ambos os casos, ocorridas durante a competição ou ainda em caso de suspensão automática em componente de equipe com somente 10 inscritos;

Parágrafo Quinto - A relação nominal dos alunos/atletas terá de ser entregue ao coordenador-técnico de cada SRE, conforme previsto no Art. 11.

Parágrafo Sexto – é de responsabilidade do professor/técnico a entrega da relação nominal (pré-súmula) dos alunos escalados para cada partida, juntamente com os documentos originais à mesa com até 15 minutos de antecedência do horário previsto na tabela.

Art. 99. Forma de disputa: As partidas serão realizadas em 2 (dois) sets vencedores de 25 (vinte e cinco) pontos em sistema de *rally* (ponto corrido) com 2 pedidos de tempo de 30 (trinta) segundos em cada set para cada equipe.

Art. 100. Das substituições:

Parágrafo Primeiro - No primeiro *set*, não poderá haver substituição até o 16º ponto de uma das equipes. Haverá nesse momento uma parada técnica, onde os jogadores reservas, de ambas as equipes, deverão entrar em quadra e não poderão ser substituídos até o final deste *set*, salvo em caso de contusão ou doença atestada pela equipe médica do evento. Neste caso ocorrerá uma substituição excepcional sendo

que o atleta contundido não poderá retornar ao jogo e a equipe adversária poderá respeitar a proporcionalidade de atletas nas suas substituições. Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo, respeitando as regras oficiais de voleibol, referentes as substituições.

Parágrafo Segundo - No segundo set e no set decisivo, as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial da CBV.

Parágrafo Terceiro - Se houver a necessidade da disputa do set decisivo, esse será disputado em sistema de *tie-break*, sendo permitida utilização de quaisquer jogadores inscritos em súmula.

Nota: As substituições obrigatórias estabelecidas no parágrafo primeiro do art. 100 levarão em consideração a proporcionalidade de atletas em condição de jogo em ambas as equipes e a ocorrência de líbero em uma das equipes.

Art. 101. Durante os jogos serão obedecidos às regras oficiais vigentes da CBV (Confederação Brasileira de Voleibol) ressaltando-se o dispositivo dos demais artigos deste Regulamento, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas neste documento legal.

Art. 102. A Coordenação Regional poderá pedir 15 (quinze) minutos de tolerância, quando necessário, para o início do primeiro jogo da modalidade previsto na tabela. Quando uma das equipes ou ambas não se apresentarem em condições para a realização da partida será considerado W x O. A(s) equipe(s) ausente(s) será (ão) automaticamente suspensa(s) dos Jogos NA REDE no ano seguinte caso não apresente(m) uma justificativa plausível de acordo com análise da Comissão Central.

Art. 103. As equipes terão de se apresentar devidamente uniformizadas (camisas com número, calções, meias ou meiões de tamanho e cor padronizados).

Parágrafo Primeiro – A equipe deverá optar por usar meiões ou meias três/quartos sendo que todos os alunos/atletas estarão com meias/meiões de cor e tamanhos padronizados.

Parágrafo Segundo - Se houver igualdade de cores de uniformes, a equipe que estiver á esquerda na tabela terá de providenciar a troca dos mesmos.

Parágrafo Terceiro – Caso a escola necessite de usar o colete, como uniforme principal, deverá usar por baixo uma camisa padronizada.

Parágrafo Quarto - Nas disputas de 3º lugar e finais tanto nas fases Regional quanto na Final Geral as equipes terão de usar uniformes exclusivos dos Jogos NA REDE (kit esportivo) e calçados apropriados, deste regulamento, para realizarem as partidas e receberem a premiação.

I – Para o gênero feminino, é permitida a substituição do calção do KIT Esportivo por bermudas ou *shorts de coton, lycra* ou similares desde que de cor e tamanho padronizado para todas as alunas/atletas.

II – Estará automaticamente desclassificada a Escola que não cumprir o previsto no parágrafo anterior, neste caso será convidada equipe seguinte na ordem de classificação para receber a premiação.

Art. 104. Poderão permanecer no banco de reservas durante o jogo, o técnico, seu auxiliar e os alunos suplentes uniformizados e um médico previamente autorizado pela direção da escola.

Art. 105. As normas de disputa para as etapas serão adotadas de acordo com o número de escolas participantes, observando que cada equipe jogue pelo menos 2 (duas) vezes, tanto na etapa Regional quanto na Etapa Final.

Parágrafo Primeiro - A classificação será estabelecida pelo maior número de pontos conquistados, considerando:

Vitória – 3 (três) pontos.

Derrota – 1 (um) ponto.

Ausência (WO) – 0 (zero) ponto, considerando o melhor placar da chave, na fase.

Parágrafo Segundo - Critério de desempate.

1º - Confronto direto.

2º - Saldo de sets.

3º - Saldo de pontos.

4º - Sets average.

5º - Ponto average.

6º - Menor número de cartões vermelhos.

7º - Menor número de cartões amarelos.

8º - Sorteio.

Parágrafo Terceiro - Caso o empate se estabeleça entre três ou mais equipes, serão adotadas os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

Art. 106. Estarão automaticamente suspensos da próxima partida, de seus respectivos times, independentes de outras penalidades, os jogadores ou inscritos que tiverem sido desqualificados de uma partida.

Parágrafo Único – Os alunos punidos com desqualificação terão de cumprir suspensão automática, no seu próximo jogo, independente da fase, quando necessário, e o relatório da arbitragem encaminhado à Comissão Disciplinar, para os demais enquadramentos, se for o caso.

a) O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva da escola, independente de comunicação oficial, a indevida participação do atleta suspenso implicará na perda dos pontos deste jogo.

b) O representante de cada escola, após o término de seu jogo, terá de comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula, bem como os documentos originais dos atletas. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada, isenta o mesário de responsabilidade sobre a mesma.

Art. 107. Recursos - conforme Título XI e seus artigos.

Art. 108. O aluno/atleta que estiver cumprindo penas disciplinares estará impedido de participar dos Jogos NA REDE até o total cumprimento de sua pena.

Art. 109. Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Organização dos Jogos NA REDE.

XADREZ

Art. 110. A Competição de Xadrez será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 111. Para a fase regional cada escola poderá inscrever 01 (um) técnico e 4(quatro) alunos-atletas, sendo obrigatoriamente 2 (dois) para cada gênero.

Parágrafo único – Participarão da fase final os primeiros e segundos colocados de cada gênero, da etapa regional.

Art. 112. O aluno-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada rodada, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem.

Parágrafo primeiro - Os alunos/atletas deverão estar uniformizados com camisas do KIT Esportivo ou uniforme escolar, bermuda ou calça (de cor única), meia e tênis ou sapato fechado. Não serão permitidas participações de chinelos ou sandálias.

Parágrafo segundo – Para receber a premiação da etapa regional e final, os alunos/atletas ganhadores deverão estar com camisa padronizada com a identificação dos Jogos Na Rede, bermuda ou calça (de cor única), meia e tênis ou sapato fechado.

Art. 113. Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.

Art. 114. O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.

Parágrafo Primeiro - É proibido acionar o relógio usando peça ou peão capturado.

Parágrafo Segundo - É proibido manter a mão sobre o pino do relógio, bater com força, segurar ou derrubá-lo.

Art. 115. A seta é considerada caída somente se um dos jogadores acusar.

Art. 116. Se as duas setas estiverem caídas, a partida terminou empatada.

Art. 117. É expressamente proibido trazer celulares ou outros meios de comunicação no salão de jogos. Se o celular de um jogador emitir qualquer sinal ou som ou receber qualquer mensagem durante alguma partida, este jogador será declarado perdedor da partida.

Art. 118. As normas de disputa para as etapas serão adotadas de acordo com o número de participantes, sempre observadas às normas de disputa do regulamento geral.

Parágrafo Primeiro – Todos os atletas e técnicos devem conhecer as penalidades dos artigos, 101 e 102 deste regulamento bem como os demais artigos dispostos nas Leis de Xadrez da FIDE. Segue o *link* para ter acesso às leis atualizadas e em vigência.

Link:

<<http://www.cbx.org.br/files/downloads/LEI%20do%20XADREZ%20DA%20FIDE%20para%20competi%C3%A7%C3%B5es%20a%20partir%20de%20julho%202014.pdf>>

Parágrafo Segundo- Torneio Rápido:

Parágrafo Terceiro - O tempo de jogo será de 15 (quinze) minutos para cada jogador.

Parágrafo Quarto - O torneio será jogado pelo sistema SUÍÇO de emparelamento em 06 (seis) rodadas.

Parágrafo Quinto - A classificação será estabelecida pelo maior número de pontos conquistados, considerando:

- a) **Vitória: 1,0 (um) ponto.**
- b) **Empate: 0,5 (meio) ponto.**
- c) **Derrota: 0 (zero) ponto.**

Ausência (WxO) – O aluno/Atleta que não comparecer no momento da partida será considerado perdedor por WxO. Sendo observados os critérios estabelecidos pela CBX para efeito de classificação.

Art. 119. Serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

Sistema Suíço –

- A) – Resultado individual (código 11);
- B) - Buchholz com corte do pior resultado (código 37)(01...);
- C) - Buchholz sem corte (código 37) (00...);
- D) – Greater number of victories(variablee) (sem incluir pontos por WO[68];
- E) – Sonnebon-Berger(variáveis com parâmetro)(O,O,N,S,O,N,N)[52];
- F) – Persistindo empate, sorteio.

Parágrafo Único - No caso, onde o número for de até 7 alunos/atletas participantes por gênero, serão adotados o sistema abaixo com os seguintes critérios.

Sistema Round Robin –

- A) - Confronto Direto (código 11)
- B) - Maior nº de vitórias (código 12)
- C) - Sonneborn-Berger (código 52)
- D) - Maior nº de partidas com peças pretas (código 53)
- E) - Sistema Koya (código 45)

Art. 120. O Comitê Organizador oferecerá os materiais abaixo relacionados para a competição.

- a) Tabuleiros;
- b) Jogo de peças padrão oficial;

c) Relógio de xadrez.

Art. 121. A Reunião Técnica da modalidade com os representantes das equipes participantes tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, ratificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.

Art. 122. O jogador deve estar sentado na mesa para o início da partida na hora do início da competição pelo relógio oficial da competição. A tolerância será zero para um jogador atrasado e ele perderá o ponto. Segue a recomendação da Federação Internacional para estes casos.

Art. 123. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, com a anuência da Gerência de Competição, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

TITULO XIV

DA REALIZAÇÃO

Art. 124. Os Jogos NA REDE serão realizados pela Secretaria de Estado da Educação com apoio da Secretaria de Esportes juntamente com as Escolas Estaduais de Ensino Médio.

Art. 125. Equipe de Professores Envolvidos: Professores de Educação Física da rede estadual de ensino, sendo esses articuladores das atividades com a comunidade escolar e com as demais comunidades vizinhas.

TÍTULO XV

CALENDÁRIO DOS JOGOS

Art. 126. Os Jogos NA REDE estão previstos para os meses de Julho a Dezembro de 2017.

TITULO XVI

DA AVALIAÇÃO

Art. 127. A participação da regional e polos terão de ser avaliadas, em forma de um relatório, pelos coordenadores técnicos das regionais e enviado para a equipe central, em até 10 (dez) dias úteis após a realização das mesmas.

Art. 128. Após a etapa final, a equipe central e a equipe regional farão uma avaliação final, em forma de um relatório, dos jogos realiza.

ANEXO 2 – Enquete Jogos Na Rede

Enquete Jogos Na Rede - Versão 2016

<<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScBtjK6dncqlv01CfsqkcdqchH83WnuL1c0ighxBqvGXHQyH6A/formResponse>>

06/08/2018

ENQUETE JOGOS NA REDE - 2016

SOLICITAR ACESSO PARA EDIÇÃO

ENQUETE JOGOS NA REDE - 2016

Prezado(a) aluno(a)/ professor (a) e técnico(a) SRE,

Sua participação nas atividades de Esporte e Cultura promovidas pela SEDU foi muito importante para o alcance dos objetivos do Programa! Agradecemos pela dedicação e parabenizamos todos pelos resultados alcançados.

Dentre as ações desenvolvidas destacamos os Jogos Na Rede (etapa regional e final) e o interesse de aperfeiçoarmos e reorientarmos suas ações no futuro.

Para isso, contamos com sua colaboração e disponibilidade para o preenchimento deste questionário. Queremos ouvi-lo! Sua contribuição é de suma importância!

Você é:

- Aluno(a) / Atleta
- Professor(a)
- Técnico(a) da SRE

06/08/2018

ENQUETE JOGOS NA REDE - 2016

Nas questões a seguir, assinale a resposta de acordo com a escala

	Ótimo	Bom	Regular	Não satisfatório
Transporte (Regional)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Transporte (Final)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Acomodações	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alimentação (Regional)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alimentação (Final)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uniformes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jogos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quadras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Premiação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Arbitragem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Atendimento Médico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Atividades Culturais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Duração	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Organização Geral (Regional)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Organização Geral (Final)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

PRÓXIMA

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

ENQUETE JOGOS NA REDE - 2016

CASO SEJA ALUNO (A)/ATLETA, RESPONDA AS QUESTÕES ABAIXO:

Você considera que após o início de sua participação nos Jogos Na Rede, o seu rendimento escolar:

- Melhorou
- Piorou
- Continua o mesmo

Você considera que após o início de sua participação nos Jogos Na Rede, o seu relacionamento com amigos/familiares

- Melhorou
- Piorou
- Continua o mesmo

Você considera que os Jogos Na Rede aumentam a atratividade e contribuem para a permanência dos alunos na Escola?

- Sim
- Não

Comente:

Sua resposta



ENQUETE JOGOS NA REDE - 2016

CASO SEJA PROFESSOR(A), RESPONDA AS QUESTÕES A SEGUIR:

Você participou de quantas edições dos Jogos Na Rede?

Sua resposta

Você acompanha o desempenho escolar dos integrantes de sua(s) equipe(s) ao longo do ano?

- Sim
- Não

Se sim, como?

Sua resposta

Você considera que os Jogos Na Rede aumentam a atratividade e contribuem para redução da evasão escolar?

- Sim
- Não

Comente:

Sua resposta



06/08/2018

ENQUETE JOGOS NA REDE - 2016

Você considera que o rendimento escolar dos integrantes de sua(s) equipe(s) após a participação nos Jogos Na Rede:

- Melhorou
- Piorou
- Continua o mesmo

Você considera que as relações interpessoais dos alunos de sua(s) equipe(s) após a participação nos Jogos Na Rede:

- Melhorou
- Piorou
- Continua o mesmo

VOLTAR **PRÓXIMA**

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. Denunciar abuso - Termos de Serviço - Termos Adicionais

Google Formulários



ENQUETE JOGOS NA REDE - 2016

CASO SEJA TÉCNICO DA SUPERINTENDÊNCIA, RESPONDA AS QUESTÕES A SEGUIR

Qual a sua formação?

- Educação Física
- Arte
- Outro:

No que diz respeito à Palestra Técnica e o Encontro de Professores de Educação Física e Arte, você os considera importantes para o desenvolvimento do seu trabalho e também do professor?

- Sim
- Não

Quanto ao Congresso Técnico, além das presenças do professor e técnico da superintendência, você considera importante a presença de diretores e a representação de 01 aluno por escola participante?

- Sim
- Não



06/08/2018

ENQUETE JOGOS NA REDE - 2016

Em quais atividades abaixo você considera importante a presença dos técnicos da Assessoria de Esporte e Cultura?

- Palestra Técnica
- Congresso Técnico
- Jogos Na Rede (Etapa Regional)

VOLTAR**ENVIAR**

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. Denunciar abuso - Termos de Serviço - Termos Adicionais

Google Formulários



Enquete Jogos Na Rede - Versão 2017

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSef_3-bbf1Y3jwnIG6V_ATGD4idUODEcW7L5H8W9PIGX0Eojg/viewform>

05/08/2018

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSef_3-bbf1Y3jwnIG6V_ATGD4idUODEcW7L5H8W9PIGX0Eojg/viewform

Olá!

Queremos conhecer sua opinião sobre a Etapa Final dos Jogos Na Rede 2017.
Sua avaliação é essencial para o aprimoramento das próximas edições.

Você é

Estudante / Atleta

Professor / Técnico

33% concluído

Powered by [Google Forms](#)

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.
[Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Termos Adicionais](#)

05/08/2018

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSef_3-bbf1Y3jwniQ8V_ATGD4dUODEcW7L5H8W6PIGX0Eog/form/Response***Obrigatório**

Alunos

Qual a sua idade? *

- 14 anos
 15 anos
 16 anos
 17 anos

Nas opções a seguir, assinale a resposta de acordo com a escala. *

	Ótimo	Bom	Regular	Não Satisfatório
Acomodações	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alimentação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Arbitragem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Atendimento Médico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Atividades Culturais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Duração	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jogos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Organização Geral	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Premiação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quadras / Ginásio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Segurança	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Transporte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uniformes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Você considera que após o início de sua participação nos Jogos Na Rede, o seu rendimento escolar:

- Melhorou

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSef_3-bbf1Y3jwniQ8V_ATGD4dUODEcW7L5H8W6PIGX0Eog/form/Response

1/2

05/08/2018 https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQL8ef_3-bb1Y3jwnIQ6V_ATGD4dJODEcW7L5H8W6PIGX0Ejg/form/Response

- Piorou
- Continua o mesmo
- Não sei opinar

Você considera que após o início de sua participação nos Jogos Na Rede, o seu relacionamento com amigos/familiares

- Melhorou
- Piorou
- Continua o mesmo
- Não sei opinar

Você considera que os Jogos Na Rede aumentam a atratividade e contribuem para a permanência dos alunos na Escola?

- Sim
- Não

Caso tenha alguma observação, comentário ou sugestões, sinta-se a vontade para registrar abaixo:

[◀ Voltar](#)

[Enviar](#)

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

100% concluído.

Powered by

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.
[Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Termos Adicionais](#)

Professores

Pertence à qual SRE?

- Afonso Cláudio
- Barra de São Francisco
- Cachoeiro de Itapemirim
- Carapina
- Cariacica
- Colatina
- Guaçuí
- Linhares
- Nova Venécia
- São Mateus
- Vila Velha

Você participou de quantas edições dos Jogos Na Rede?

- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- é a minha 1ª participação

Nas opções a seguir, assinale a resposta de acordo com a escala

	Ótimo	Bom	Regular	Não Satisfatório
Acomodações	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alimentação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Arbitragem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

05/08/2018

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQL5ef_3-bbFY3jmi08V_ATGD4idUODEzW7L5H9W9FGX0Ecg/form/Response

	Ótimo	Bom	Regular	Não Satisfatório
Atendimento Médico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Atividades Culturais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Duração	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jogos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Organização Geral	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Premiação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quadras / Ginásio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Segurança	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Transporte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uniformes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Você acompanha o desempenho escolar dos integrantes de sua(s) equipe(s) ao longo do ano?

- Sim
 Não

Você acompanha a frequência dos integrantes de sua(s) equipe(s) ao longo do ano?

- Sim
 Não

Você considera que os Jogos Na Rede aumentam a atratividade e contribuem para redução da evasão escolar?

- Sim
 Não

Quanto ao rendimento escolar dos integrantes de sua(s) equipe(s):

- Melhorou
 Piorou
 Continua o mesmo
 Não sei opinar

Quanto às relações interpessoais dos alunos de sua(s) equipe(s), os Jogos Na Rede influenciam:

- Positivamente
 Negativamente
 Não influenciam
 Não sei opinar

Caso tenha alguma observação, comentário ou sugestões, sinta-se a vontade para registrar abaixo:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQL5ef_3-bbFY3jmi08V_ATGD4idUODEzW7L5H9W9FGX0Ecg/form/Response

2/3

05/08/2018 https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQL5ef_3-bbFY3jwriG8V_ATGD4idUODEcW7L5H9W9PIGXDEcgg/form/respone



[< Voltar](#)

[Enviar](#)

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

100% concluído.

Powered by

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

[Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Termos Adicionais](#)

ANEXO 3 – Portaria 171-R, de 22 de novembro de 2005

PORTARIA nº 171-R, de 22 de novembro de 2005.

Estabelece diretrizes para a oferta de Educação Física nas escolas públicas estaduais.

O SECRETÁRIO DE ESTADO DA EDUCAÇÃO, no uso de suas atribuições conferidas pela Lei nº 3.043/75 e considerando:

- dispositivos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, Lei nº 9.394/96 e regulamentação decorrentes;
- a Lei nº 9.696, de 1 de setembro de 1998;
- a Lei nº 10.793, de 1 de dezembro de 2003.

RESOLVE:

Art. 1º A Educação Física, componente curricular da Educação Básica, integra a proposta pedagógica das escolas públicas estaduais, ajustando-se às faixas etárias e as condições da população escolar.

Parágrafo Único – Em observância a Lei nº 10.793, de 1 de dezembro de 2003, a Educação Física será facultativa ao aluno:

- I – que cumpra jornada de trabalho igual ou superior a seis horas;
- II – maior de trinta anos de idade;
- III – que estiver prestando serviço militar inicial ou que, em situação similar, estiver obrigado à prática de Educação Física;
- IV – considerado merecedor de tratamento excepcional, portador de afecções congênitas ou adquiridas, infecções, traumatismos ou outras condições mórbidas, nos termos do Decreto-Lei nº 1.044/69;
- V – que tenha prole.

Art. 2º - Compete ao profissional portador de diploma de curso superior completo de Educação Física, oficialmente autorizado e reconhecido, o exercício da docência e das atividades desportivas da unidade escolar onde está atuando;

§ 1º - O professor de Educação Física destinará 20% de sua carga horária de trabalho de horas-aulas para as atividades desportivas, envolvendo até quatro modalidades.

§ 2º - Cabe ao professor de Educação Física participar com os alunos dos jogos escolares.

Art. 3º - A Educação Física nas quatro séries iniciais do ensino fundamental será ministrada por profissional legalmente habilitado, devendo ser oferecida para além das vinte horas de aula, de acordo com a organização própria de cada estabelecimento de ensino.

Parágrafo Único – A oferta de Educação Física nos termos do “Caput” deste artigo será desenvolvida preferencialmente no mesmo turno.

Art. 4º - Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

Art. 5º - Revogam-se as disposições em contrário especialmente o Artigo 3º da Portaria 033-R em razão da determinação com decisão nº 12/ 2005 do Ministério Público Federal, por solicitação do Conselho Regional de Educação Física.

Vitória, 22 de novembro de 2005.