



**ETEC DE ESPORTES**  
Curso Técnico de Organização Esportiva

**FATEC DE ESPORTES**  
Curso Superior de Tecnologia em Gestão Esportiva e de Lazer

---

**REVISTA TEC ESPORTES (TEC SPORTS JOURNAL)**  
*Volume 01, Número 02, Ano 2023*

---



ETEC DE ESPORTES CURT WALTER OTTO BAUMGART/ FATEC DE ESPORTES  
SÃO PAULO

## **EETEC DE ESPORTES/ FATEC DE ESPORTES**

### **REVISTA TEC ESPORTES**

**TEC SPORTS JOURNAL**

**Volume 01, Número 02, Ano 2023**



EETEC DE ESPORTES CURT WALTER OTTO BAUMGART/ FATEC DE ESPORTES  
SÃO PAULO

## **Apresentação da Revista**

A Revista TEC ESPORTES (*TEC Sports Journal*) teve sua concepção apoiadas nas necessidades e oportunidades de apresentar um periódico que esteja vinculado ao Curso de Organização Esportiva da Etec de Esportes e, também, da Fatec de Esportes do Centro Paula Souza. Desta maneira, o objetivo é oportunizar a publicação de trabalhos científicos e acadêmicos de áreas do conhecimento vinculados ao esporte, educação, cultura, inclusão social, organização esportiva, atividade física, gestão administrativa e pedagógica, economia tecnologias tanto no Ensino Técnico como Ensino Superior, gestão desportiva e de lazer e a educação física doravante, nos diferentes contextos presentes e alinhados enquanto fenômeno sociocultural da Humanidade.

## **Sobre a Revista**

As submissões à Revista TEC Esportes (*TEC Sports Journal*), de periodicidade quadrimestral, devem seguir, rigorosamente, às Normas de Publicações descritas. Os autores devem estar atentos à qualidade textual de seus artigos científicos.

Sendo assim, recomenda-se que os autores façam uma revisão criteriosa em relação às Normas de Publicações e os aspectos textuais dos trabalhos, antes da submissão. Protocolos (artigo e documentos) submetidos fora das Normas de Publicações ou que apresentem problemas de estruturação textual serão desconsiderados no processo de avaliação.

Todo protocolo enviado será submetido à apreciação do Conselho Editorial que visa a garantir, além do cumprimento das normas da revista, a qualidade e a relevância das publicações. Uma vez aprovado pelos editores, o artigo será encaminhado à revisão por pares (no mínimo dois juízes), cuja área de competência esteja relacionada com o tema do texto proposto. Em caso de divergência de pareceres, o artigo será encaminhado a um terceiro relator para arbitragem.

O envio do trabalho implica na concessão integral dos direitos autorais à Revista TEC Esportes. Os artigos científicos devem ser inéditos e ainda não publicados ou submetidos a outro veículo de divulgação científica. Os trabalhos submetidos à Revista TEC Esportes para publicação deverão ser enviados via e-mail (com arquivos anexados) para o endereço eletrônico [revistatecesportes@outlook.com](mailto:revistatecesportes@outlook.com), em formato Word for Windows, conforme o formato disponibilizado no item Submissões. OS artigos podem ser escritos na língua portuguesa (Brasil e Portugal), Espanhol e Inglês.

## **Contato**

Email: [revistatecesportes@outlook.com](mailto:revistatecesportes@outlook.com)

## **LOCAL SEDE DO PERIÓDICO:**

Etec de Esportes Curt Walter Otto Baumgart/Fatec de Esportes.

Rua Paulo Lorenzani, s/n° - Parque Novo Mundo, São Paulo - SP, 02181-200.

## REVISTA TEC ESPORTES v. 01, n° 02, ano 2023

### EDITORES DO PERIÓDICO

**Prof. Dr. Vinicius Barroso Hirota**  
**Profª. Elaine Regina Piccino Oliveira**  
**Profª. Camila Ferreira Ribeiro**  
**Prof. Me. Claudson Lincoln Beggato**

### EDITOR ASSISTENTE

**Paulo Queiroz Prudente**

### COMISSÃO CIENTÍFICA

**Prof. Dr. Summar Gómez**  
(Universidad Tecnológica Empresarial  
Guayaquil-UTEG, EQUADOR)  
**Prof. Dr. Alessandro de Sá Pinheiro** (Case  
Western Reserve University-USA)  
**Prof. Dr. Ardelean Viorel Petru**(Aurel  
Vlaicu University of Arad, ROMENIA)  
**Prof. Dr. Jorge Dorfman Knijnik**(Western  
Sydney University, AUSTRÁLIA)  
**Prof. Dr. Érico Chagas Caperuto** (USJT,  
MACKENZIE)  
**Prof. Dr. Carlos Eduardo Lopes Verardi**  
(UNESP)  
**Prof. Dr. Marcelo Rodrigues da Cunha**  
(FMJ)  
**Prof. Dr. Ronê Paiano** (MACKENZIE)  
**Prof. Dr. Amilton Iatecola**(CEUNSP)  
**Prof. Dr. Vitor Augusto Ramos**  
**Fernandes** (FMJ)  
**Prof. Dr. Ivan Wallan Tertuliano** (UAM)  
**Prof. Dr. Rudney Uezu** (UNISANTANA)  
**Prof. Dr. Carlo Henrique Golin** (UFMS)  
**Profª.Drª. Kamila Ressurreição**  
(MACKENZIE)  
**Profª. Drª. Samantha Ketelyn Silva Zorzi**  
(UNIANCHIETA)  
**Prof. Dr. Alessandro Tosim**  
(UNIANCHIETA)  
**Prof. Dr. Elias de França** (UNIFESP)  
**Prof. Dr. Jeferson Santana** (FAM)  
**Prof. Dr. Ronaldo Vagner Thomatieli dos**  
**Santos** (UNIFESP)  
**Prof. Dr. Janísio Xavier de Souza** (UNG)  
**Prof. Dr. Reinaldo Tadeu Boscolo**  
**Pacheco** (EACH – USP)  
**Prof. Dr. Robson dos Santos** (Fatec de  
Registro)  
**Prof. Dr. Marcos Antonio Maia Lavio de**  
**Oliveira** (Fatec de Bragança Paulista)

### ARTE DA CAPA DO PERIÓDICO

**Profª. Camila Ferreira Ribeiro**

### EXPEDIENTE CPS

Diretora-Superintendente  
**Profª. Laura Laganá**

Vice-Diretora-Superintendente  
**Emilena Lorenzon Bianco**

Chefe de Gabinete da Superintendência  
**Armando Natal Maurício**

Coordenadora do Ensino de pós-  
graduação, Extensão e Pesquisa  
**Helena Gemignami Peterossi**

Coordenador de Ensino  
Superior de Graduação  
**Rafael Ferreira Alves**

Coordenador do Ensino  
Médio e Técnico  
**Almério Melquiades de Araújo**

### EXPEDIENTE Etec de Esportes

Diretor da Etec de Esportes  
**Prof. Me. Claudson Lincoln Beggato**

Assessor Técnico Administrativo da  
Etec de Esportes  
**Prof. Junio Favaro Crema**

Diretoria de Serviços Administrativos  
da Etec de Esportes  
**Vera Lúcia dos Santos**

Diretoria de Serviços Acadêmicos da  
Etec de Esportes  
**Clóvis Lopes Filho**

Coordenação Pedagógica da  
Etec de Esportes  
**Profª. Camila Ferreira Ribeiro**

Coordenação de Curso da  
Etec de Esportes  
**Profª. Elaine Regina Piccino Oliveira**

Orientação e Apoio Pedagógico da  
Etec de Esportes  
**Profª. Rosemary Aparecida Barbosa**

Assessores Administrativos da  
Etec de Esportes  
**Daniela Nakagawa**  
**Angélica Araújo de Almeida**  
**Cristian Morishin**

## REVISTA TEC ESPORTES – Volume 01, Número 02, Ano 2023

### SUMÁRIO

<b>Editorial</b> ( <i>Elias de França</i> ).....	6
<b>A Importância do Resgate dos Jogos Simbólicos no Período da Pré-Escola</b> ( <i>Giovana Thalita De Freitas, Larissa Rodrigues Simões, Leticia Maiara Freitas, Igor Aparecido De Andrade</i> ).....	7
<b>A Complexidade do Tênis Como Esporte: Uma Perspectiva de Prevenção, Recuperação e Desempenho</b> ( <i>Davi Oliveira Da Silva Almeida, Rafael De Alencar Rodrigues, Rodrigo Pereira De Paula, Márcia Garcia De Paula, Marco Aurélio De Souza, Natalia Beatriz Datrino</i> ).....	32
<b>Rasgos Distintivos De La Cultura Gerencial En Las Organizaciones Del Deporte: El Caso Ecuador</b> ( <i>Summar Gómez; Claudson Lincoln Begiato; Vinicius Barroso Hirota</i> ).....	40
<b>A Concessão de Um Parque Público Para Iniciativa Privada: Um Estudo de Caso</b> ( <i>Gabriel Kaminski Brito; Leticia Aparecida Pereira Soares; Nassor Lukata Faustino Cruz; Claudson Lincoln Begiato; Camila Ferreira Ribeiro; Elaine Regina Piccino Oliveira; Victor Augusto Ramos Fernandes; Rubens Pinheiro Junior; Vinicius Barroso Hirota</i> ).....	54
<b>Demandas na Organização de Um Evento Esportivo: O Caso de Uma Partida de Futebol da Série “A” do Campeonato Brasileiro</b> ( <i>Cássia Cristina Sampaio; Bárbara De Oliveira Araujo; Bruna Crepalde De Oliveira Campos; Guilherme Gomes Teixeira; Hellen Cristina Avelar De Moura; Yasmim Barbosa Da Silva; Valéria Dos Reis; Rodolfo Luiz Vetore; Claudson Lincoln Begiato; Camila Ferreira Ribeiro; Elaine Regina Piccino Oliveira; Elias De França; Victor Augusto Ramos Fernandes; Marcelo Rodrigues Da Cunha; Erico Chagas Caperuto; Vinicius Barroso Hirota</i> ).....	64
<b>Desenvolvimento e Organização de Um Evento de Atividades Físicas Recreativas para Adolescentes: Uma Aplicação Prática</b> ( <i>Douglas Da Silva Santos; Elias Pio Dos Santos; Graziela Da Silveira Barbosa Ramos; Rafael Cruz Fernandes; Sara Laís De Souza Bigai; Claudson Lincoln Begiato; Camila Ferreira Ribeiro; Elaine Regina Piccino Oliveira; Rosana Barros Dos Santos; Rubens Pinheiro Junior; Vinicius Barroso Hirota</i> ).....	78
<b>Normas para Submissão</b> .....	87

**Observação Importante: todos os trabalhos apresentados neste periódico são de responsabilidade integral de seus autores.**

## **Editorial**

A Revista Tec Esportes (*Tec Sports Journal*) da Etec de Esportes e da Fatec de Esportes – Centro Paula Souza apresenta o seu segundo número neste ano de 2023. A Revista Tec Esportes tem como objetivo se tornar uma revista de referência na área do esporte. Nesse sentido, o editor chefe, Prof. Dr. Vinícius Hirota, tem direcionado considerável força para formar um corpo editorial forte e atrair autores/pesquisadores do esporte para apresentarem seus trabalhos científicos na Revista Tec Esportes. Como resultado do esforço, os artigos apresentados neste número têm uma enorme aplicação prática para os profissionais da área do esporte, que buscam informações baseada em evidências científicas

Neste número, apresentamos três artigos relacionados à organização de eventos esportivos (Santos *et al.*; Sampaio *et al.*; e Gómez, Beggiano e Hirota), um sobre prática pedagógica na educação física (Freitas *et al.*), um sobre vivência no terceiro setor (Brito *et al.*) e desempenho esportivo no tênis (Almeida *et al.*). O artigo intitulado como “*Desenvolvimento e Organização de Um Evento de Atividades Físicas Recreativas para Adolescentes: Uma Aplicação Prática*”, Santos *et al.*, faz um relato de sucesso na organização de um evento esportivo, enfatizando que o conhecimento teórico prévio (adquirido em um curso técnico e organização de esporte), coleta de informações e planejamento detalhado é de vital importância para atingir o sucesso na organização de eventos esportivos. O intitulado como “*Demandas na Organização de Um Evento Esportivo: O Caso de Uma Partida de Futebol da Série “A” do Campeonato Brasileiro*”, Sampaio *et al.* “*apresenta a estrutura organizacional necessária para a realização de uma partida do Campeonato Brasileiro de Futebol da série A*”, como “*Arbitragem, Delegado de Partida e Operações, Corpo de Bombeiros, Equipe de Apoio (Locutor), Gestão Executiva (Clube Mandante), Imprensa e Staff*”. O artigo intitulado “*Rasgos Distintivos De La Cultura Gerencial Em Las Organizaciones Del Deporte: El Caso Ecuador*” conduzido por Gómez, Beggiano e Hirota apresentam dados relacionados ao perfil de recurso humano na área gerencial no segmento esportivo no Equador. Já Brito *et al.*, no artigo intitulado “*A Concessão de Um Parque Público Para Iniciativa Privada: Um Estudo de Caso*” apresenta um estudo de caso de grande interesse para o terceiro setor, que é a análise qualitativa de um parque público da Cidade de São Paulo, Zona Norte – Capital que foi concedida a uma organização não governamental. Freitas *et al.*, faz uma reflexão “*sobre as práticas pedagógicas relacionadas aos jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como a relevância do resgate do jogo simbólico no período da pré-escola, destacando a ênfase em sua aplicação e estimulação*” no artigo intitulado como “*A Importância do Resgate dos Jogos Simbólicos no Período da Pré-Escola*”. Finalmente, Almeida *et al.*, faz uma revisão da literatura sobre a complexidade do tênis, abordando as perspectivas de prevenção, recuperação e desempenho da modalidade, no artigo intitulado “*A Complexidade Do Tênis Como Esporte: Uma Perspectiva De Prevenção, Recuperação E Desempenho*”.

Desejo que a leitura destes trabalhos norteie a sua prática profissional e lhe dê os *insights* que procura.

•••••

**Prof. Dr. Elias De França**

## **A Importância do Resgate dos Jogos Simbólicos no Período da Pré-Escola.**

Giovana Thalita de FREITAS<sup>1</sup>, Larissa Rodrigues SIMÕES<sup>1</sup>, Letícia Maiara FREITAS<sup>1</sup>, Igor Aparecido de ANDRADE<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Graduação em Pedagogia UniAnchieta, Jundiaí – São Paulo.

<sup>2</sup> Docente do Curso de Pedagogia e Educação Física da UniAnchieta Jundiaí – São Paulo

**E-mail de correspondência:** [giovanathalita.f@gmail.com](mailto:giovanathalita.f@gmail.com)

### **Resumo**

A presente pesquisa bibliográfica enfoca o estudo da importância da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem durante a Educação Infantil, buscando refletir sobre as práticas pedagógicas relacionadas aos jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como a relevância do resgate do jogo simbólico no período da pré-escola, destacando a ênfase em sua aplicação e estimulação. Para tanto, estudamos o seguinte problema de pesquisa: Qual a importância do brincar e das brincadeiras lúdicas para as crianças? Pretendendo compreender melhor o assunto, analisando como ocorre o desenvolvimento através do brincar, e como a ludicidade, os jogos e as brincadeiras simbólicas contribuem no processo de aprendizagem das crianças, com o objetivo de colaborar na superação da defasagem na literatura sobre o tema dentro do ambiente escolar. A partir disso, passamos a estudar autores especialistas sobre o assunto em questão, como Kishimoto (1994, 1998, 2010, 2016), Friedmann (1996), Bomtempo (2000), Coelho e Pedrosa (2000), Santos (2001), De Almeida (2010), entre outros. Com base nas leituras, compreendemos o quanto a brincadeira e os jogos simbólicos exercem papéis fundamentais na vida das crianças, desenvolvendo fatores biológicos, psicológicos e sociais. Neste sentido, ressaltamos a importância do trabalho pedagógico utilizando o lúdico e principalmente o brincar de faz-de-conta, como instrumento benéfico dentro da sala de aula, possibilitando o professor tornar este aprendizado mais significativo, agradável e, favorecendo às crianças, condições oportunas para que possam se desenvolver significativamente. Concluímos que a inserção e o resgate das brincadeiras e dos jogos simbólicos na intervenção profissional contribuem para as crianças saciarem desejos, construírem identidades, ressignificarem o mundo a sua volta e se sentirem motivadas de maneira lúdica e prazerosa a aprenderem e a se desenvolverem plenamente compreendendo significativamente conteúdos curriculares.

**Palavras chave:** Brincar; Jogo Simbólico; Ludicidade; Prática pedagógica na Educação Infantil.

## **The Importance of Rescuing Symbolic Games in the Pre-School Period.**

### **Abstract**

The present bibliographic research focuses on the importance of playfulness for the teaching-learning process during Early Childhood Education, seeking to reflect on pedagogical practices related to games, toys and games, as well as the relevance of the rescue of the symbolic game in the pre-school period emphasizing the emphasis on its

application and stimulation. Therefore, we study the following research problem: What is the importance of playing and playing games for children? Intending to better understand the subject, analyzing how development occurs through play, and how playfulness, games and symbolic games contribute in the process of learning of children, with the objective of collaborating in overcoming the gap in the literature on the subject within the school environment. From this, we study specialized authors on the subject, such as Kishimoto (1994, 1998, 2010, 2016), Friedmann (1996), Bomtempo (2000), Coelho and Pedrosa (2000), Santos (2001), De Almeida (2010), among others. Based on the readings, we understand how play and symbolic games play key roles in the lives of children, developing biological, psychological and social factors. In this sense, we emphasize the importance of pedagogical work using the playful and especially the play of make-believe, as a beneficial instrument within the classroom, enabling the teacher to make this learning more meaningful, pleasant and, favoring children, timely conditions so that they can develop significantly. We conclude that the insertion and rescue of the games and the symbolic games in the professional intervention, contribute to the children to satisfy desires, to construct identities, to resignify the world around them and to feel motivated in a playful and pleasant way to learn and to develop fully understanding curricular contents.

**Keywords:** Play; Symbolic Game; Playfulness; Pedagogical practice in Early Childhood Education.

## **Introdução**

O presente trabalho de pesquisa enfoca o estudo de diferentes concepções relacionadas ao jogo, brinquedo e brincadeira, destacando a importância e os benefícios que as atividades lúdicas inseridas em âmbito educacional podem proporcionar aos alunos. Além disso, procuraremos nos aprofundar e evidenciar tal pesquisa acerca dos jogos simbólicos, como estes acontecem dentro das instituições e de que maneira são estimulados.

O interesse por esse tema surgiu a partir de observações realizadas tanto nos estágios obrigatórios, quanto em nosso cotidiano. É possível analisar que em muitos ambientes escolares, parece que o tempo disponibilizado para o brincar é reduzido, e na maioria das vezes, chega a não acontecer, o que acaba por prejudicar o desenvolvimento físico, intelectual, afetivo e social do aluno, uma vez que, é em meio ao jogo, brinquedo e brincadeira que as crianças se expressam de diferentes formas. Além disso, importa destacar que é durante estas expressões que o jogo simbólico se caracteriza e se manifesta, e geralmente, tal demonstração não é identificada e estimulada pelos educadores.

Diante desse contexto, passamos a estudar o seguinte problema de pesquisa: Qual a importância do brincar e das brincadeiras para as crianças? Levando em consideração, que esses aspectos estão presentes tanto na vida social delas, quanto na escola, no dia a dia, por isso é importante ser estudado, a fim de compreender melhor como é possível que haja um desenvolvimento através do brincar e como esse ato lúdico contribui no processo de aprendizagem das crianças.

Este trabalho tem como objetivo geral analisar a importância das brincadeiras lúdicas para crianças. Para tanto, temos como objetivos específicos:

- a) Analisar como ocorre o desenvolvimento através do brincar.



b) Verificar como a ludicidade, os jogos e as brincadeiras simbólicas contribuem no processo de aprendizagem das crianças.

Deste modo, como discutiremos ao decorrer deste estudo, é possível analisar que em muitos ambientes escolares o brincar não é direcionado e realizado de forma conjunta entre professores e alunos, além disso, muitas vezes, profissionais e docentes, desconhecem a importância e o significado do jogo simbólico no processo de desenvolvimento da criança, diante destes e outros fatos, surge o interesse de estudar a temática relacionada ao lúdico como um fator presente na vida da criança e como um conteúdo extremamente importante que profissionais da educação devem estimular, pois de acordo Brasil (1998):

Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (BRASIL, 1998, p. 28)

Por tanto, é imprescindível que as características e as diferentes funções dos jogos e das brincadeiras sejam de fato compreendido por todos profissionais que contribuem para o desenvolvimento das crianças, para assim, exercerem de fato, um valor importante e significativo para a vida e formação dessas.

Para tanto, a metodologia utilizada neste estudo é a bibliográfica, apoiando-se em alguns autores, como, Piaget (1978), Kishimoto (1994, 1998, 2010, 2016), Friedmann (1996), Bomtempo (2000), Coelho e Pedrosa (2000), Santos (2001), De Almeida (2010), entre outros, que contemplam em seus livros e publicações, temas que englobam o jogo, o brinquedo e a brincadeira dentro das escolas, salientando a importância desses, ainda mais no ambiente escolar, em que as crianças passam grande parte do dia.

Este trabalho está organizado em três capítulos. No primeiro capítulo, apresentamos os jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de aprendizagem. No segundo capítulo, apresentamos o jogo simbólico como instrumento de auxílio para o desenvolvimento infantil, desempenhando a função na construção de sentidos e identidade. E por último, no terceiro capítulo, apresentamos o papel do professor no processo de desenvolvimento, conduzindo e auxiliando as crianças.

### **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras No Processo De Aprendizagem**

Neste capítulo apresentamos as definições dos conceitos, os tipos de jogos, brinquedos e brincadeiras, assim como suas funções e importância no processo de aprendizagem de crianças das séries da Educação Infantil. Para tanto, enfatizamos as discussões de Kishimoto (1994, 1998, 2010, 2016) Marcos Teodorico (2011), Freire (1989), De Almeida (2010), entre outros.

Conforme Kishimoto (2016), para diferenciar os significados de brinquedos, brincadeiras e jogos, é importante salientar que, o brinquedo será sempre entendido como um objeto, suporte para a brincadeira, a brincadeira é definida como a descrição de uma conduta, e o jogo para designar tanto o objeto quanto as regras.

Conseqüentemente, entendemos que os brinquedos utilizados pelas crianças podem ser vistos de diversas maneiras pelas mesmas, já o jogo, especificamente os jogos de tabuleiro, trazem regras estruturadas.

Como já é sabido, o brincar é um direito da criança estando assegurado por Lei, assim instituições e professores devem estimular e dar oportunidades para efetivar o brincar em âmbito educacional. Além das instituições de Educação Infantil terem o

dever de educar e cuidar, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) (1998) faz menção ao ato do brincar sendo de extrema importância para criar uma diversidade nas experiências vividas pelas crianças, seja por meio da brincadeira ou aprendizagens realizadas por meio de intervenção direta.

A partir disto:

A brincadeira favorece a auto-estima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil. (Brasil, 1998, p. 27).

Como sabemos, há diversos modos e tipos de brinquedos, brincadeiras e jogos, e é através da cultura lúdica que tais ações se tornam possíveis, em que são produzidas com base nos indivíduos que dela participam. “A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando” (Brougère, 1998). Portanto, além da criança construir a sua própria cultura, ela torna-se produto de uma determinada interação social, seja entre criança e família, criança e escola, ou criança e sociedade.

Entretanto, as definições destas palavras, segundo Kishimoto (1998), significam a mesma coisa pois em nossa língua há pouca diferença entre elas, e mesmo que observemos a diferença, na prática não há termos específicos que as distingam.

Dessa maneira, com base em Kishimoto (2016), podemos compreender que a autora cita o jogo como um meio de avaliação na Educação Infantil, pois é possível observar o momento em que a criança erra, tornando-se fundamental que o professor estimule as explorações e as soluções de problemas em busca de respostas.

De acordo com o Guia de Classificação de jogos, brinquedos e materiais lúdicos desenvolvido por Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida (2011), existem diversos tipos de classificações relacionadas a jogos, brinquedos e materiais lúdicos, em seu trabalho denominado como “Labrinjo” (Laboratório de Brinquedos e Jogos), o autor dá ênfase a quatro classificações elementares:

- ✓ Classificações etnológicas ou sociológicas: realizam a análise de brinquedos em função do papel que lhes é atribuído nas diferentes sociedades.
- ✓ Classificações filogenéticas ou históricas: relacionado a análise dos brinquedos de acordo com a evolução da humanidade, a evolução é reproduzida pela criança em jogos em diversos períodos.
- ✓ Classificações psicológicas: se fundamenta na explicação do desenvolvimento da criança e em função das quais se estabelece uma hierarquia dos jogos.
- ✓ Classificação pedagógica: os jogos e brinquedos são distribuídos de acordo com diferentes aspectos e opções educativas.

Além destas classificações, a escolha de jogos, brinquedos e brincadeiras também podem estar relacionadas a idade, tipo de material, conteúdo, habilidade motriz, por função, etc.

Segundo Kishimoto (2010), toda criança tem o direito de brincar, tornando-se uma ação espontânea que pode surgir a qualquer momento. Desta forma, a autora enfatiza que o brincar é algo livre, iniciado e conduzido pela criança, oferecendo diversão, ensinando regras e linguagens, desenvolvendo habilidades e introduzindo a mesma no mundo de faz de conta.

Além do mais, Freire (1989) afirma que, qualquer material pedagógico será muito mais rico e proveitoso se for variado de acordo com o jogo ou brincadeira. Como por exemplo, os pneus que podem fazer parte dos brinquedos simbólicos servindo como casas, túneis, balanço, esconderijos, entre outras possibilidades. Caixas de papelão que aos poucos se tornam blocos lógicos, lugar de viagem e circo. As latas que se transformam em carrinhos, castelos, pilhas, etc. Em meio a uma infinidade de outras opções disponíveis que podem ser usadas de acordo com a imaginação e criatividade do professor e das crianças.

Kishimoto (1998) entende o brinquedo como um objeto de suporte para brincadeira, a brincadeira como descrição de uma conduta estruturada com regras, e o jogo infantil para designar o objeto e as regras do jogo da criança, no caso, o brinquedo e a brincadeira. Porém, se os mesmos objetos que são utilizados como brinquedos, servirem como auxiliares da ação docente, passa a se tornar um material pedagógico. Assim, um mesmo objeto pode adquirir dois sentidos de acordo com o seu próprio contexto: brinquedo ou material pedagógico.

Além disso, considera-se importante destacar que os brinquedos e jogos com o destino de criar situações de brincadeira em sala de aula nem sempre foram aceitos. Por muitas vezes através da visão que o adulto possui da criança e das instituições infantis, o jogo tornou-se marginalizado. Se a criança passa a ser vista apenas como um ser que deve ser educado e deve adquirir conhecimento em instituições de ensino, tal conduta passa a ser vista como um empecilho. Deste modo, o jogo pela ação livre, que é iniciado e mantido pelo aluno por prazer, não possui lugar nas escolas.

Kishimoto (2016, p. 21) parafraseando Chateau (1987), afirma que ele “valoriza o jogo por ter potencial para o aprendizado moral, integração da criança no grupo social e como meio para aquisição de regras”. Ainda assim, para o autor, o jogo é um meio que prepara o indivíduo para a vida adulta e não para uma profissão em especial. Deste modo, tendo como foco principal a brincadeira na educação infantil, destacamos a importância dos mesmos para as crianças, compreendendo que, ao brincar a criança se desenvolve, expressa sentimentos e valores, controla suas emoções, conhece a si, o outro e o mundo, desenvolve a empatia, e a partir destas atividades, partilham e expressam sua individualidade por meio de diferentes linguagens.

## **Os Jogos**

Os jogos são caracterizados por além de serem um grande artefato lúdico, podem ser grandes auxiliares e estimuladores da aprendizagem. Por conseguinte, os educadores podem utilizá-los também como uma forma de ensino. A palavra jogo, segundo o dicionário está definida como uma atividade cuja a natureza é voltada para a diversão e entretenimento, além de estar submetida a regras estabelecidas para quem vence e quem perde. Porém, apesar do que muitos pensam, existem diversas definições e categorias de “jogo”, estas, não precisam estar necessariamente ligadas a regras ou a ter um ganhador e perdedor. A seguir, apresentaremos algumas categorias e diferentes tipos de jogos de acordo com autores especialistas no assunto.

Conforme Kishimoto (1994), tentar definir a palavra jogo não é simples e cada um de nós pode compreender de maneira diferente. O “jogo” pode estar relacionado a uma infinidade de tipologias, pode ser jogo de xadrez, político, de adultos, de amarelinha, animais, dominó, entre outros. Por mais que todos sejam caracterizados como jogos, cada um tem a sua especificidade. É por isso que se torna tão complexo tentar definir concretamente o jogo. Até porque:

“A dificuldade aumenta quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não-jogo. Se para um observador externo a ação da criança indígena, que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais, é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo, em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam. ”  
(Kishimoto, 1994, p. 106-107)

A autora ainda aponta três níveis de diferenciação apontados por Gilles Brougère (1981,1993) e Jacques Henriot (1983, 1989) relacionados ao jogo. O primeiro é o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social que depende intrinsecamente de sua linguagem, assumindo a imagem e sentido que cada sociedade lhe atribui. Desta forma, cada contexto social construirá uma imagem de jogo de acordo com seus costumes, culturas e modos de vida que se expressam por meio da linguagem, visto que um jogo pode ser passado entre as gerações, conhecido como os jogos populares. É por este motivo que o jogo aparece de modo diferenciado em lugares e épocas distintas. No segundo caso, o sistema de regras, define que em qualquer jogo é possível identificar uma sequência que especifica a sua modalidade, assim sendo, quando alguém joga, está seguindo as regras estabelecidas de determinado jogo, ao mesmo tempo que exerce uma atividade lúdica.

No terceiro e último caso, refere-se ao jogo enquanto objeto, o xadrez, por exemplo, pode ser fabricado com diferentes materiais, o que possibilita uma diferenciação de significados atribuídos em diferentes culturas de acordo com as regras e objetos que o caracterizam.

Neste sentido, conforme retrata o artigo: “Os jogos e a brincadeira no desenvolvimento da aprendizagem” De Almeida (2010), o jogo é composto por inúmeras e distintas características, definido por Piaget, (s/d apud DE Almeida, 2010) como simbólico, de regras, exercício, competição, tradicional, jogos livres e orientados, que possibilitam o desenvolvimento das crianças em fatores afetivos, motores, cognitivos e sociais. Sendo assim, os jogos devem estar inseridos no ambiente escolar, orientados para que cumpram com todos os objetivos propostos, auxiliando para que ocorra significativamente o desenvolvimento do aluno e melhor aprendizagem.

Todavia, Piaget (s/d apud DE Almeida 2010), também descreve o jogo infantil em três categorias e condutas: de exercício, simbólicos e de regra. Os jogos de exercício estão relacionados ao prazer da criança em praticar a ação, ligado desde a fase do nascimento, podendo ser considerado também jogos sensorio-motor, em que os jogos de exercício são considerados mais fáceis, assim como, puxar uma corda, rolar uma bola, etc. Essa categoria também engloba os jogos de combinações sem finalidade, em que as crianças criam expectativas e sentimentos diante do novo brinquedo e pelo jogo, até mesmo no ato de quebrar o brinquedo sem querer, de estar cansada e de não saber jogar. Todos esses aspectos contribuem muito para a formação e desenvolvimento da criança, assim como na fase dos jogos simbólicos, em que os jogos podem ser representações da

imaginação, tanto que no momento em que a criança transmite e imita as ações de um adulto que observa, imaginando, recriando e fazendo uso dos jogos para apresentar suas habilidades e expressões. E por fim, os jogos de regras, que estão ligados ao exercício de cumprir e respeitar as regras sociais que foram determinadas para o jogo. Vale ainda, as regras espontâneas, criadas ao longo das brincadeiras e conforme as situações, entre criança/criança ou criança/adulto.

Há também os jogos tradicionais que incorporam a mentalidade popular, expressando-se principalmente pela oralidade. De acordo com Kishimoto (1998), não se sabe a origem destes jogos, apenas que são provenientes de práticas que foram abandonadas pelos adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos, e que muitos destes jogos foram passados de geração em geração permanecendo até hoje na memória infantil. Deste modo, o jogo tradicional infantil é um tipo de jogo livre e espontâneo no qual a criança brinca pelo prazer de praticá-lo, acontecendo principalmente em ruas, clubes, praças, etc. Entretanto, a autora acredita que a inserção de brincadeiras tradicionais em contexto pedagógico no qual possui características distintas dos ambientes em que ocorrem, a escola participa da divulgação de brincadeiras tradicionais, mas primeiramente, a sua intenção é a de auxiliar o desenvolvimento infantil por meio dos jogos.

Já os jogos de construção segundo Kishimoto (2016), são considerados de grande importância por fazer progredir a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver determinadas habilidades da criança, desta forma os jogos de construção estimulam à imaginação da criança, possibilitando que ela crie tudo aquilo que ela planejar com apenas algumas peças. Além disso, para compreender a importância desta modalidade, é necessário considerar tanto a fala, quanto a ação da criança, bem como suas idéias presentes nas representações de forma a compreender como elas adquirem tais temas e como o mundo real contribui para a sua construção.

A partir daí, Fromberg (s/d apud Kishimoto, 1998), acredita que o jogo infantil inclui características como o simbolismo que representa a realidade e atitudes; a significação que permite relacionar ou expressar experiências; a atividade que permite a criança fazer coisas; voluntário ou intrinsecamente motivado relacionado a incorporação de seus motivos e interesses; regrado, que pode ser de modo implícito ou explícito; e episódico, que é caracterizado por metas desenvolvidas espontaneamente.

Christie (s/d apud Kishimoto, 1998), elaborou alguns critérios para identificar traços que distinguem o jogo:

- ✓ A não literalidade: as situações de jogo se caracterizam por um meio no qual a realidade interna predomina sobre a externa. São situações em que o sentido não é literal.
- ✓ Efeito positivo: o jogo é normalmente caracterizado pelo prazer ou alegria, muitas vezes quando as crianças estão em meio ao jogo, sorriem. Expressão através do sorriso a sua satisfação.
- ✓ Flexibilidade: brincar pode levar a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação.
- ✓ Prioridade do processo de brincar: a atenção da criança está centrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. E o jogo educativo em sala de aula, muitas vezes, desvirtua este critério, dando maior prioridade ao produto, à aprendizagem de noções e habilidades.
- ✓ Livre escolha: o jogo só pode ser jogo quando selecionado por livre e espontânea vontade. Se não, é trabalho ou ensino.

- ✓ Controle interno: são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos. Em sala de aula, quando há a escolha de um jogo educativo de modo coercitivo, não há o controle interno.

As divergências existentes em torno do jogo educativo, de acordo com Kishimoto (1998), estão relacionadas a duas funções: a função lúdica, na qual o jogo propicia a diversão e o prazer, e a função educativa, onde o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber e conhecimento. O equilíbrio entre estas duas funções é o objetivo esperado pelo jogo educativo. No entanto, o desequilíbrio pode provocar duas situações, uma na qual não existe mais ensino e somente jogo, ou o contrário, quando a função educativa elimina todo o lúdico e só resta o ensino. Assim, procura-se conciliar a liberdade, típica dos jogos, com a orientação própria dos processos educativos.

Neste sentido, conforme Kishimoto (2016), o jogo educativo apresenta-se com dois sentidos:

Sentido amplo: como material ou situação que permite a livre exploração em recintos organizados pelo professor, visando ao desenvolvimento geral da criança; e 2. sentido restrito: como material ou situação que exige ações orientadas com vistas à aquisição ou ao treino de conteúdos específicos ou de habilidades intelectuais. No segundo caso recebe, também, o nome de jogo didático. (Kishimoto, 2016, p. 23).

Desta maneira, embora haja diferença na prática dos professores entre os dois tipos de jogo, é possível perceber que todo jogo é instrutivo pois a criança constantemente se educa, através dessa ferramenta. Essas diferentes características e concepções sobre os jogos, além de transmitirem prazer e divertimento nas crianças, podem ser agentes que contribuem para o desenvolvimento social, cultural e integral da criança, tanto na escola, como na família, em casa.

## **As Brincadeiras**

Acredita-se que todos nós durante a infância, passamos a maior parte do tempo brincando de diversas brincadeiras. Em ruas, escolas, parques, ambientes familiares, a brincadeira se faz presente em grupos de crianças e até mesmo individualmente. Além disso, pode-se brincar com brinquedos, objetos ou até mesmo sem a utilização de quaisquer artefatos.

Segundo De Almeida (2010), o brincar possibilita que a criança se constitua historicamente, culturalmente e socialmente como sujeito, propiciando uma boa e diferenciada aprendizagem. Assim, através da brincadeira, a criança socializa, pode interagir com o brinquedo e com o outro, desenvolvendo e construindo a sua imaginação e realidade.

De acordo com Nallin (2005), as brincadeiras variam de uma região para outra em que adquirem determinadas peculiaridades de acordo com o local ou cultura da região, entretanto, é possível reconhecer uma mesma brincadeira e suas variantes no decorrer do tempo. O autor ainda aponta que é através das brincadeiras que as crianças experimentarão diversos sentimentos como o amor, confiança, união, inveja, entre outros, e propiciando alegria, liberdade e contentamento, assim terão a oportunidade de aprenderem a agir diante de alguns conflitos e situações, e possivelmente podem levar

esses conhecimentos e experiências para o seu cotidiano. O brincar como algo inato das crianças e da cultura infantil acontece em todo lugar do mundo, de diversas e inúmeras formas, que variam de um lugar e de uma criança para outra.

A organização de espaços adequados para estimular as brincadeiras também é algo que vem preocupando educadores e profissionais da educação. Para isso, Kishimoto (1998), parafraseando Campagne (1989), realiza um alerta para a análise de alguns componentes como a disponibilidade de materiais, o nível de verbalização entre adultos e crianças e aspectos educativos e corporais capazes de estimular as brincadeiras.

## **Os Brinquedos**

Os brinquedos podem ser auxiliares para que as crianças desenvolvam de fato o brincar, e tem a principal função de estimular os jogos e as brincadeiras. Segundo Kishimoto (1994), o brinquedo supõe uma determinada relação direta com a criança em que não existem regras estabelecidas para o seu uso, conseqüentemente, o brinquedo estabelece uma conexão com uma imagem que a criança cria de um aspecto da realidade que é capaz de ser manipulada.

Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. Duplicando diversos tipos de realidades presentes, o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade, não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social. (Kishimoto, 1994, p. 109)

Desta forma, de acordo com Kishimoto (2010), cabe à creche e a pré-escola oferecer brinquedos de qualidade para as crianças, portanto as seleções dos mesmos envolvem diversos aspectos, tais como: ser durável, atraente, garantir a segurança, adequado e apropriado, não estimular a violência, ampliar oportunidades para diversas brincadeiras, incluir diversidade de materiais e tipos, como, brinquedos industrializados (estruturados), artesanais produzidos pelas crianças (não estruturados), pais e professores com matérias recicláveis entre outros.

Ainda de acordo com Kishimoto (2010), é preciso considerar:

Tamanho: o brinquedo, em suas partes e no todo precisa ser duas vezes maior e mais largo do que a mão fechada da criança; Durabilidade: o brinquedo não pode se quebrar com facilidade – vidros e garrafas plásticas são os mais perigosos; Cordas e cordões: esses dispositivos podem enroscar-se no pescoço da criança; Bordas cortantes ou pontas: brinquedos com essas características devem ser eliminados; Não tóxicos; brinquedos com tintas ou materiais tóxicos devem ser eliminados, pois o bebê os coloca na boca; Não inflamável: é preciso assegurar-se que o brinquedo não pega fogo; Lavável, feito com materiais que podem ser limpos: essa recomendação aplica-se especialmente às bonecas e brinquedos estofados; Divertido: é importante assegurar que o brinquedo seja atraente e interessante. (Kishimoto, 2010, p. 02)

Campagne (1989) apud Kishimoto (1998) sugere determinados critérios para a escolha adequada de brinquedos de uso escolar capazes de garantir a essência do jogo.

Segundo o autor, deve-se pensar no valor experimental em que é necessário permitir a exploração e a manipulação; o valor da estruturação que deve dar suporte à construção da personalidade infantil; o valor da relação que coloca a criança em contato com seus pares e adultos, com objetos e com o ambiente em geral para propiciar o estabelecimento de relações, e o valor lúdico onde deve avaliar se os objetos possuem as qualidades que estimulam o aparecimento da ação lúdica.

Um brinquedo só será realmente um brinquedo quando passar pela criança e ser de fato brincado, para isso não é necessário algo sofisticado, a criança em período de pré-escola consegue “transformar” muitas coisas que nós adultos não utilizamos mais, em brinquedo. Há uma infinidade de objetos que não são construídos para serem brinquedos, mas acabam por adquirir um sentido lúdico (significado) de acordo com a sua finalidade para criança. Um exemplo desses objetos são as panelas, colheres, tampas, potes, até mesmo pedaços de madeiras e pedras, entre outros.

Conforme Kishimoto (1998) existem também brinquedos que vão de acordo com a cultura. Bonecas, que geralmente são usadas para brincar de mamãe e filhinho (a), em algumas tribos indígenas, são consideradas símbolos de divindade e adoração. Ainda de acordo com Kishimoto (2016), o papel do professor diante aos alunos em relação aos brinquedos, é transmitir informações sobre as diferentes formas que podem ser utilizados, contribuindo para a ampliação do referencial infantil. O professor também deve participar das brincadeiras junto com as crianças, demonstrando prazer e estimulando a todos para tais ações.

Por fim, neste capítulo compreende-se que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são de suma importância para o processo de ensino aprendizagem, pois além de serem grandes estratégias auxiliadoras no desenvolvimento infantil e até mesmo para melhor compreensão dos conteúdos a serem ensinados ao longo do ano. Fica evidente que as instituições precisam priorizar e oportunizar mais momentos lúdicos e oferecerem espaços apropriados para que esses momentos ocorram, afim de que as crianças possam se desenvolver e se expressarem durante a participação de diferentes brincadeiras, inclusive as simbólicas. Por conseguinte, no segundo capítulo, trataremos especificamente sobre o jogo simbólico e as brincadeiras de faz de conta, trazendo a sua importância e significação na vida do aluno.

## **O Jogo Simbólico e as Brincadeiras de Faz de Conta**

Neste tópico apresentamos a importância das brincadeiras de faz de conta, ou seja, as brincadeiras e os jogos simbólicos que promovem o desenvolvimento da função simbólica, pois a criança ao atribuir valores, altera o significado de objetos e situações, desenvolve a criação de símbolos, e cria novos significados garantindo sua racionalidade.

Friedmann (1996) caracteriza o símbolo como um instrumento de representação do objeto ausente, entre o real e o imaginado, sendo uma ação fictícia. Ela declara então: “As funções dos jogos simbólicos (compensação, realização de desejos, liquidação de conflitos) somam-se ao prazer de se sujeitar à realidade” (p.29). Percebe-se que ao longo desses jogos e brincadeiras de representações, a criança consegue transmitir os atos e ações que internaliza, que aprende e vivencia diariamente com os adultos que convive, e até mesmo pode transformar-se naquilo que imagina, em um super-herói, um animal, enfim, pode ser o que desejar naquele momento. Por isso, é extremamente importante que as crianças tenham oportunidades e tempo para o brincar livre, tanto na escola como fora dela, pois é a partir desses momentos que elas se



encontram, se expressam, conhecem o novo e o diferente, e continuam se desenvolvendo em inúmeros aspectos e sentidos.

Segundo Freire (1989), o corpo e a mente devem se interagir como se fossem apenas um, em que ambos carecem estar dentro da escola. Desta maneira, as habilidades motoras precisam ser desenvolvidas em um contexto pedagógico, e se forem realizadas em meio ao jogo, brinquedo, e o universo da cultura infantil, facilitará ainda mais o trabalho do professor, podendo garantir o interesse e a motivação das crianças.

De acordo com Sarmiento (2003), quando ouvimos falar de “culturas infantis” nos referimos a capacidade das crianças de estabelecerem uma relação com a linguagem através de sua aprendizagem e aquisição das simulações que configuram o real, e a partir disso, a sua utilização no meio de forma criativa. Tais aquisições são predominantemente encontradas nos jardins de infância e nas escolas, como também através da educação familiar, desta forma, as crianças reproduzem o que veem em seu meio social e familiar.

A partir disto, as crianças desenvolvem sua imaginação diante de suas observações, experiências e interpretações de suas vivências, ao mesmo tempo que tudo aquilo que imaginam e fantasiam lhes auxiliam a compreender melhor o contexto em que vivem. Sendo assim, os papéis que as crianças desenvolvem em meio a brincadeira de faz de conta são transpostos de maneira que não nos deixam dúvidas sobre o significado que os objetos assumem dentro de um contexto.

Alguns teóricos como Piaget (s/d) e Le Boulch (s/d), acreditavam que uma das atividades fundamentais das crianças em período de pré-escola, seria a fantasia, que na prática pode ser traduzida pelas brincadeiras de faz de conta. À vista disso, o jogo simbólico, e as demais atividades motoras podem e devem funcionar como um recurso pedagógico em que auxiliará no desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas, perceptivas, e linguísticas, além de aspectos como afetividade, socialização e o desenvolvimento da cooperação.

Desta maneira, o jogo simbólico desempenha uma função na construção de sentido das crianças, surgindo a partir do aparecimento da representação e da linguagem por volta dos 2 ou 3 anos de idade, momento em que a criança começa a alterar o significado das coisas a sua volta e a assumir diferentes papéis presentes em seu contexto social, sendo definido por Piaget (apud Bee 1997), como período pré-operacional em que a criança torna-se capaz de manipular mentalmente tais símbolos. Conforme Martins e Venâncio (2005), o jogo simbólico marca o ápice do jogo infantil e é através dele que a criança irá desenvolver a sua capacidade de representação, utilizando significações para referir-se a significado. Desta forma, desenvolve a capacidade de conhecer o que é presente pela capacidade de representar simbolicamente aquilo que é conhecido.

Já para Vygotsky (1998) citado por Queiroz, Maciel e Branco (2006), as brincadeiras de faz-de-conta criam uma zona de desenvolvimento proximal caracterizada pelo momento em que a criança passa a representar um objeto por outro realizando a relação com o significado que lhe é atribuído. Desta forma, o brincar pode auxiliar na passagem das ações concretas com objetos para ações que possuem outros significados, possibilitando o avanço em direção ao pensamento abstrato. Entretanto, tanto Piaget quanto Vygotsky, passam a considerar o faz-de-conta como uma atividade de extrema importância para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança.

A partir do momento em que a criança faz a sua entrada em meio a este universo, passa a realizar uma imensa viagem no mundo da fantasia, que inclusive, todos nós já passamos um dia, e com o tempo, esquecemos. É em meio a este contexto que as crianças passam a dar significados a coisas e objetos, algo que para os adultos

não possui nenhuma utilidade, mas para a criança em um contexto de simbolismo e brinquedo, terá uma grande importância. Conforme Freire (1989):

Para quem fantasia como nossos pequenos alunos, um copo de plástico, que normalmente jogamos fora, pode ser revivido e transformado em algum objeto importante no contexto do brinquedo. Caixas de papelão transformam-se em casas, pedaços de madeira viram mesas, cadeiras, armários, tampinhas de garrafa convertem-se em galinhas, pintinhos, chapéus. Não há o que não ganhe vida, nome e significado na atividade incessante de brinquedo e trabalho das crianças na primeira infância. (Freire, 1989, p. 37-38)

Conforme Kishimoto (2009), o brincar de faz de conta permite não só a entrada da criança no mundo imaginário, mas também possibilita a sua entrada no mundo da expressão das regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras, pois através de experiências adquiridas anteriormente, o conteúdo do imaginário pode se materializar em seus diferentes contextos. Muitas de suas idéias e ações surgem de seu mundo social, de sua família, do currículo escolar, bem como das idéias, materiais e pares utilizados em sala de aula. Muitos dos conteúdos presentes durante as brincadeiras infantis bem como dos temas das brincadeiras, materiais para exercer o brincar, as oportunidades para as interações sociais e o tempo disponível a elas, são fatores que dependem basicamente do currículo proposto pela escola. Mas, por que a importância deste tipo de brincadeira?

A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado de objetos, de situações, é criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos. (Kishimoto, 2009, p.39-40)

Em meio a fantasia, as crianças encontram liberdade para criar livremente, basta apenas imaginar que tudo acontece de forma espontânea. Há até uma canção de Vinícius de Moraes e Toquinho, “aquarela”, que ilustra exatamente o brinquedo simbólico da criança: “se um pinguinho de tinta cai num pedacinho azul do papel, num instante imagino uma linda gaivota a voar no céu...”

Também é necessário analisar e apontar que as crianças não utilizam quaisquer objetos para representar aquilo que imaginam, brincam com aquilo que lhes melhor recorda o objeto que está sendo imaginado.

Segundo Piaget (1978), os jogos simbólicos surgem durante o segundo ano de vida, combinado a linguagem, porém, as brincadeiras de faz de conta mesmo sendo inicialmente de forma solitária, aparecem somente no terceiro ano de vida. Desta forma, Piaget cita que o jogo simbólico é utilizado principalmente pelas crianças para o preenchimento de desejos, superação de conflitos e para encontrar a satisfação fantasiosa que, durante o desenvolvimento de cada indivíduo, a fantasia vai se tornando realidade. Sendo assim, compreendemos que a brincadeira de faz de conta permite que a criança se “transforme” no personagem desejado, ou até mesmo possa dar outro significado aos objetos que os cercam, com isto, entendemos que a fantasia oportuniza as crianças serem “quem elas quiserem”.

De acordo com Santos (2001), a partir do instante em que a criança se torna capaz de imaginar, passa a desenvolver diferentes formas de expressão como a oralidade, a expressão plástica, a música e a expressão dramática, onde passa a estabelecer relações com o mundo. Assim sendo, a imitação, segundo a autora, se caracteriza por ser a base da expressão dramática em que para se simular efetivamente as brincadeiras de faz-de-conta, em primeiro lugar é necessário saber identificar as diferentes formas pelas quais se manifestam.

Por este pensamento, o início do faz-de-conta se dá por meio da imitação de si mesmo em que realiza ações fora de seu contexto. Em seguida, passa a refletir no jogo as ações presentes em seu cotidiano, assim, ao ver suas ações realizadas pelos objetos, a criança passa a compreendê-las e assimilá-las. Para Santos (2001), é por volta dos dois anos de idade que a criança passa a utilizar um objeto com o intuito de simbolizar outro objeto, ou seja, ela utiliza um determinado objeto que é real, mas com uma função imaginária, diferente do habitual, apenas para simbolizar aquilo que imagina, um exemplo disso, é quando a criança observa alguém falando ao telefone e utiliza qualquer objeto para simbolizar o seu telefone.

Além disso, a autora acredita que por volta dos três anos de idade inicia-se o surgimento de um jogo simbólico mais complexo, em que as crianças passam a realizar a criação de personagens imaginários no qual se constata o seu progresso com relação à coerência. Por conseguinte, à medida que o faz-de-conta evolui, passa a assumir diferentes funções dependendo do contexto que está sendo realizado.

Ainda, o RCNEI (1998) afirma que: No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. (Brasil, 1998, p.27)

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente a realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (Brasil, 1998, p.27)

Partindo desta perspectiva, a criança pode assumir diversificados papéis em meio a brincadeira simbólica, se expressando da maneira que lhe for cabível. Da mesma forma que afirma o RCNEI:

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações. (Brasil, 1998, p. 27-28)

Contudo, a atividade lúdica, o jogo e o faz-de-conta, podem ser grandes indicadores nas modificações das estruturas cognitivas necessárias para a capacidade de aprender e reproduzir as linguagens da nossa sociedade. Porém, Freire (1989) afirma que há brincadeiras que não evocam necessariamente a fantasia, mas que provocam nas crianças outros tipos de representações simbólicas. Como por exemplo, o jogo dos opostos, em que o professor deve propor uma ação para as crianças, e as mesmas devem fazer o contrário do que está sendo dito. Com isso, a criança responderá a algo que não é material, e sim, deve ser evocado mentalmente.

Kishimoto (1998) acredita que se a criança age livremente no jogo de faz-de-conta dentro de uma sala de Educação Infantil, expressando relações que observa em seu cotidiano, a função pedagógica será garantida através da organização do espaço, pela disponibilidade de materiais e na maioria das vezes pela própria interação do professor nas brincadeiras. A partir do momento em que há a permissão da manifestação

do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Desta maneira, qualquer que seja o jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Além disso, Bomtempo (2000) acredita que quando observamos uma criança brincando de faz-de-conta, nos sentimos atraídos pelas representações desenvolvidas de modo que as cenas observadas não nos deixam dúvidas com relação ao significado que os objetos assumem dentro de um contexto, recebendo várias denominações como jogo imaginativo, jogo de faz-de-conta, jogo de papéis ou jogo sócio dramático. Entretanto, a ênfase está na “simulação” ou no faz-de-conta, em que a importância é ressaltada por pesquisas que mostram a sua eficácia por promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança.

Um fato importante para destacar quanto ao descaso com tal modalidade, Singer, (1973) apud Bomtempo (2000), diz que o jogo imaginativo teve seu início apenas a partir do século XIX, onde antigamente, acontecia de forma mais simples passando despercebido pelo mundo adulto. Para mais, a autora acredita que os meios de comunicação atuais como a televisão e o cinema com as transmissões da era Disney, e os desenhos animados, provavelmente possuem grande influência no desenvolvimento do jogo simbólico tornando-o mais elaborado e sofisticado.

Piaget (1971) apud Bomtempo (2000), acredita que quando a criança brinca está assimilando o mundo da sua maneira sem estimular compromisso com a realidade, pois o objeto irá depender da função atribuída pela criança, e isso é o que denomina o jogo simbólico. Inicialmente se dá solitário e passa a evoluir para o estágio sócio dramático, ou seja, para a representação efetiva de papéis, como brincar de mamãe, médico, casinha, etc.

Além do mais, a simbolização através dos objetos é de grande importância para o aparecimento do jogo de papéis propriamente dito, em que realizam a reprodução de uma situação, sendo assim, objetos aleatórios, em meio ao jogo simbólico passam a possuir grande importância para a efetivação da brincadeira.

É pelo faz-de-conta que as crianças testam e experimentam os diferentes papéis existentes na sociedade, e com isso, passam a desenvolver as suas habilidades. Entretanto, há um declínio do faz-de-conta com a idade, começando a aparecer brincadeiras que são mais próximas do real e dos jogos de regras.

Por conseguinte, quando a fantasia e o imaginário se expressam na brincadeira, nos mostram uma mistura de realidade e fantasiam em que o cotidiano adquire um novo significado, assim, alguns desejos que parecem irrealizáveis, em meio ao faz-de-conta, se tornam possíveis.

Segundo Coelho e Pedrosa (2000), antigamente quando uma criança estava brincando, pensava-se que ela estaria em um mundo somente seu, de fantasia, fora da realidade. Hoje, essa concepção já não é mais levada em consideração, pois muitos estudos apontam que através da brincadeira, as crianças constituem-se como indivíduos, com formas de organização psicológicas próprias, fazendo uso de comportamentos adquiridos em cada momento da vida. A brincadeira de faz-de-conta, ainda está ligada à concepção de que nessa atividade a criança estaria em seu mundo de imaginação, mas estudos apontam também, que, além disso, há um envolvimento entre as crianças, que estão formando e partilhando significados. As autoras então caracterizam a brincadeira de faz-de-conta, ao brincar de faz-de-conta, uma criança:

- ✓ Transforma os objetos presentes na sala em alguma outra coisa que não corresponde ao que aquilo é na realidade. Por exemplo, uma criança coloca “perfume” em outras crianças usando uma peça de encaixe de plástico.
- ✓ Transforma recantos do ambiente físico de acordo com a atividade que está desenvolvendo. “Sai da minha casa!” uma criança diz para outra, que mexia nos objetos dispostos na prateleira da sala. “Não sai de casa, ô filhinha! não vai pra rua!” uma criança diz para a outra quando esta sai de perto do colchonete onde elas brincavam. Nesses exemplos, as crianças consideram uma casa o espaço delimitado por prateleiras, colchonetes etc.
- ✓ Representa personagens (mãe, filha, nenem etc.), desenvolvendo um *script* com regras para serem seguidas pelos participantes da brincadeira.
- ✓ Representa animais, assumindo com o uso do corpo as características do animal representado.
- ✓ Trata objetivos inanimados como animados. Por exemplo, nina ou repreende suas bonecas pelo “comportamento” delas. (Coelho; Pedrosa, 2000, p. 52-53)

Segundo as autoras, as crianças transmitem esses aspectos fazendo uso dos gestos, transformando objetos e brinquedos em instrumentos para a representação, usam também diversas posturas com o corpo para imitarem animais e outros personagens, assim como sons, frases e palavras. Através desses fatores, as crianças conseguem transmitir significados que já vivenciaram e que fazem parte do seu dia a dia, no momento do brincar, é assim também, criam novos significados que estão presentes nesta hora. Ao brincar de faz-de-conta, a criança é capaz de substituir um objeto e uma ação real por outros, transmitindo e incorporando ações que acontecem em sua própria vida, “assumindo” papéis e posturas que observa em seu cotidiano, levando personagens e situações para a brincadeira. Ainda, para as autoras, ao brincar de faz-de-conta, as crianças compartilham significados já vividos e constroem novos. Neste ato do brincar, as crianças formam regras que fazem parte do desenvolvimento dessa brincadeira, sendo essas, parte do compartilhamento entre elas, decorrentes dos conhecimentos e valores prévios compartilhados entre si, assim como, usos e costumes sociais, como declara Moraes e Carvalho (1995 apud Coelho; Pedrosa, 2000).

Para Wallon (1986, apud Coelho; Pedrosa, 2000), o conceito de que há uma ausência de planos distintos no pensamento da criança, no período em que ela ainda não consegue separar as origens de seus conhecimentos e dominar os planos de seu pensamento, oferece um entendimento sobre o agir psicológico da criança, como adequado para o andamento do faz-de-conta. Por tanto, as autoras acreditam que essa a brincadeira, pode ser um meio de experimento para a criança, sobre as diversas representações das coisas e das pessoas que essa convive e observa.

Por fim, as autoras declaram que a brincadeira de faz-de-conta:

[...] revela, de início, como a representação está implicada nela intrinsecamente. Transformar uma “coisa” em outra, apresentar uma “coisa” por meio de outra, tratar de uma “coisa” como se fosse outra são expressões de um mesmo fenômeno psicológico: o de representar. (Coelho; Pedrosa, 2000, p. 61)

De acordo com Negrine (2004), o símbolo se define como imagem, sendo a expressão ou interpretação por meio de símbolos onde tal habilidade é vista como uma herança biológica relacionada com a nossa capacidade de memória, atenção, percepção e pensamento que vão se transformando ao longo do processo evolutivo. Desta forma, acredita que o desenvolvimento do ser humano é determinado pela aprendizagem e não pela maturação biológica, em que os processos mentais elementares e a nossa capacidade simbólica são originados pelos aparelhos biológicos, que evoluem a partir da

interação com o meio. Assim, o simbolismo surge partindo da necessidade dos seres humanos de representar os modelos com os quais se depara.

Ainda conforme Negrine (2004):

A imaginação, como todas as funções do conhecimento, surge da ação. Ao atuar, a criança imagina e, ao imaginar, joga a ideia que diz que o jogo da criança é a imaginação em ação, deve ser invertida para os adolescentes e crianças na idade escolar: “a imaginação é um jogo sem ação”. Isto significa que o mundo ilusório do ser humano não é privilégio da infância, mas provavelmente uma das únicas capacidades da espécie humana que serve de alimento permanente à vida. (Negrine, 2004, P. 46)

Para isso, Vygotsky (1982 apud Negrine 2004), define o simbolismo como sendo de primeira e de segunda ordem. O simbolismo de primeira ordem se refere a representação do significado, já o de segunda, está relacionado ao jogo de fingir, uma vez que o objeto irá adotar uma função de signo com uma história evolutiva sendo independente do gesto da criança.

Assim sendo, para Santos (2001), o faz-de-conta se caracteriza como a forma que a criança reflete os seus valores e passa a construir a sua visão de mundo, deste modo, em grupos de jogo convivem crianças que provém de grupos e famílias distintas, com diferentes valores morais e culturais que se revelam durante o faz-de-conta, pelo fato das crianças representarem aquilo que vivenciam em seu cotidiano. É por este motivo que é de extrema importância que professores estejam atentos para possíveis intervenções pedagógicas com o intuito de superar os preconceitos e proporcionar relações que sejam saudáveis e solidárias.

Por fim, neste capítulo, procuramos trazer algumas considerações acerca do jogo simbólico a partir da função que exerce na vida das crianças, como forma de representação e demonstração de situações e vivências importantes já internalizadas. Entretanto, foi apenas a partir das leituras realizadas que passamos a reconhecer de fato a efetivação e a importância do jogo simbólico na construção do crescimento social, afetivo e cognitivo da criança. O símbolo e as brincadeiras de faz-de-conta estão presentes a todo momento na vida das crianças, por isso é fundamental que haja espaço e tempo para que esse brincar também aconteça, até mesmo nas instituições de ensino. Porém, muitas vezes, pelo desconhecimento dos profissionais com relação a importância do simbolismo, faz com que essas atividades passem despercebido e não são estimulados da forma como deveria.

Ainda nesse viés, no desenvolvimento deste capítulo, houve grande dificuldade de encontrarmos livros, obras e artigos relacionados ao tema, havendo grande defasagem sobre tal assunto, o que nos mostra ainda mais, a desvalorização do simbolismo, não apenas por professores, mas em todo o contexto educacional e familiar. É por isso que, de acordo com Martins e Venâncio (2005):

Incorporar o simbolismo infantil em nossas aulas, respeitar as características específicas da faixa etária de cada criança e mais o modo fantasioso como ela se comunica, como expressa sua forma de “ser”, seus desejos de conflitos, é encarar a criança em toda a sua integralidade, considerá-la no momento presente, relevar todos os seus componentes, vê-la como um todo indivisível, que se apropria da brincadeira entregando-se por inteiro. (MARTINS; VENÂNCIO, 2005, p. 109)

Quanto a isso, no capítulo a seguir, trataremos algumas considerações a respeito da inserção das brincadeiras simbólicas no processo de aprendizagem dos alunos, e como os professores podem trabalhar, auxiliar e estimular tal manifestação.

### **A Prática Pedagógica e a Inserção de Jogos e Brincadeiras Simbólicas no Processo de Aprendizagem das Crianças**

Neste tópico apresentaremos algumas considerações principalmente a respeito da utilização de jogos e brincadeiras simbólicas em um contexto educacional, bem como da importância da sua inserção no processo de aprendizagem dos alunos, além de algumas considerações a respeito da prática pedagógica, como os professores podem auxiliar, vivenciar e estimular o simbolismo nas crianças.

Como já citado anteriormente, todos nós já passamos pela experiência do jogo simbólico. Quem nunca brincou de casinha, médico e professor? São tipos de brincadeiras que todos nós já praticamos, e por ser tão importante para a vida da criança durante a pré-escola, por que a escola não pode tornar a sua proposta pedagógica prazerosa para ambos, feitos em um contexto significativo, lúdico e com uso de brinquedos?

É sabido que durante este período é necessário apresentar para os alunos noções básicas e fundamentais para a sua vida escolar, como a leitura, escrita, o cálculo, etc. Mas todos esses conteúdos podem ser trabalhados da mesma maneira com um corpo em movimento, que brinca, corre e pula, de uma forma lúdica, mas também educativa. De acordo com Freire (1989), tal privação a esta prática, acontece em viés da dificuldade que a escola possui em estabelecer uma relação entre a atividade prática e a simbólica. Da mesma forma em que a criança utiliza seus recursos cognitivos para brincar, será com a mesma estratégia que ela conseguirá chegar ao pensamento lógico, de que precisa para a aprender os conteúdos de tal período.

Ujiie (2007) parafraseando Piaget (1978), afirma que o desenvolvimento natural, cognitivo e social da criança se dá através da brincadeira e da imitação. A vista disso, o autor diz que a brincadeira é considerada um comportamento livre e espontâneo, em que, acontece por meio da criança, por vontade própria e pelo prazer que o proporciona. Sendo assim, o papel do lúdico é colaborar com o nível de estágio cognitivo em que a criança apresenta como apoio dos jogos de expressão, jogos de exercício, jogos de regra e os jogos simbólicos.

Todavia, é necessário que as instituições e os professores compreendam o real significado e a importância que o brinquedo simbólico exerce na vida da criança, para poderem auxiliar e identificar suas expressões, pois só assim a criança terá independência para criar. O importante é que os professores saibam aproveitar e usar da melhor maneira estes recursos pedagógicos, que são os jogos, os brinquedos e as brincadeiras. Mas para isso, é preciso um planejamento bem estruturado e com objetivos, ou seja, o que fazer e o porquê fazer. É preciso refletir sobre os benefícios que determinadas atividades podem colaborar para o desenvolvimento das crianças.

As instituições de Educação Infantil precisam de espaços que ofereçam uma educação que preze o brincar de qualidade, buscando tanto atender as Leis, nas quais tanto defendem os direitos das crianças, como também busquem o desenvolvimento pleno desses cidadãos de direitos (Santos et al., 2019).

Neste sentido, considerando a escola como papel importante de mudança para a sociedade, que contribui com a formação de indivíduos críticos, criativos e autônomos, é preciso ter a necessidade de olhar e tratar as crianças como sujeitos integrais, que desde pequenos, possuem vontades, sentimentos e necessidades que precisam ser

atendidas e respeitadas. Sendo assim, é extremamente importante que haja tempo devido e destinado para os momentos de interação entre as crianças, com espaços para as brincadeiras e jogos, pois como já mencionado, é a partir também dessas práticas que as crianças se desenvolvem em inúmeros aspectos, tais como, melhora no processo psicológico, afetivo, motor, social, entre outros.

Entretanto, conforme discorre Friedman (1996), o tempo e os espaços para o brincar não são considerados pelos professores no ambiente escolar e estão cada vez mais reduzidos, pois muitas vezes, os profissionais visam cumprir todo o extenso conteúdo programado para aprendizagem das crianças no decorrer do ano, e por isso, o tempo para os momentos de interações e brincadeiras, acabam ficando escassos e por muitas vezes, nem existindo. Esse é um fator preocupante, que precisa de extrema atenção e cuidado de todos no âmbito escolar, pois o ato de brincar e os jogos, devem e podem fazer parte das atividades curriculares, sendo incluídos até mesmo nos planejamentos diários. Assim, a autora ainda considera que podemos planejar os espaços dos jogos, até mesmo nas salas de aulas, sendo possível aproveitar e utilizar os elementos que ali estão, como as cadeiras, mesas, etc., e fora dali, no pátio, campo e até mesmo na quadra, a brincadeira acontece livremente. Deste modo, é importante destacar o papel do educador segundo Friedmann (1996; grifos da autora).

O papel do educador pode, considerando seus objetivos lúdicos:

- ✓ Propor regras em vez de impô-las; assim, a criança terá possibilidade de elaborá-las, o que envolve tomar decisões, que é uma atividade política. A criança se desenvolve social e politicamente, envolvendo-se numa legislação. [...]
- ✓ Possibilitar a troca de idéias para chegar a um acordo sobre as regras, com o intuito de que as crianças descentrem e coordenem pontos de vista (processo cognitivo que contribui para o desenvolvimento do pensamento lógico).
- ✓ Dar oportunidade para fazer cumprir as regras e motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança em dizer, honestamente, o que se pensa. Essa responsabilidade levanta também a invenção de sanções, soluções pelas quais as crianças tornam-se mais inventivas.
- ✓ Permitir julgar qual a regra deverá ser aplicada a cada situação; esta é uma forma de promover o desenvolvimento da inteligência.
- ✓ Fomentar o desenvolvimento da autonomia, em conflitos que envolvem regras, “contribui também ao desenvolvimento de um forte senso de si mesmo na criança”. O aspecto emocional também faz parte da autonomia.
- ✓ Possibilitar ações físicas que motivem as crianças a serem mentalmente ativas. (Friedmann, 1996, p. 74).

Sendo assim, a fim de contribuir para que este propósito seja de fato atingido, além dos momentos de brincadeiras dirigidas pelas professoras, é possível que as crianças tenham oportunidades para se desenvolverem e construir sua própria identidade e personalidade sem intervenções é necessário que haja momentos de brincadeiras livres, pois é a partir dessas vivências em grupos, que as crianças demonstram de fato, vontades, sentimentos e conseguem desenvolver habilidades para agir diante de situações boas ou ruins. São nesses momentos também que as crianças se formam e se desenvolvem como sujeitos, e todo conhecimento adquirido, conseqüentemente será levado para o seu cotidiano, para sua vida.

No artigo *Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista*, de Queiroz, Maciel e Branco (2006), entende-se que a brincadeira é um meio em que a criança pode vivenciar o lúdico e ao mesmo tempo pode desenvolver o



seu potencial criativo, descobrindo a si mesmo e compreendendo a realidade. Como já sabemos que a brincadeira é essencial para o processo de desenvolvimento da criança, vale ressaltar que este ato ganhou mais espaço no âmbito educacional e também no âmbito familiar, uma vez que, historicamente a brincadeira sendo utilizada como lúdica esteve mais presente na Educação Infantil, referindo-se ao único período em que a criança tem mais possibilidade de criatividade e inovação, conforme afirmam as autoras, parafraseando Lucariello (1995).

Assim como já mencionado nos capítulos anteriores, a partir do RCNEI, compreendemos que a brincadeira é fundamental e defendida como direito, como forma de expressão, pensamento, interação e comunicação entre as crianças.

Destarte, além de todos os benefícios que a brincadeira pode proporcionar aos alunos, é também durante este ato que o simbolismo entra em ação, neste momento o objeto que está disposto a criança atua como outra função, de modo que possa atender seus desejos, com isso, a criança tem a chance de desenvolver sua imaginação, como por exemplo, quando brinca na areia, onde a partir da sua criatividade pode transformá-la em bolos e doces para uma festa de aniversário imaginária.

A partir das brincadeiras realizadas pelas crianças, aproximadamente dos três aos sete anos de idade, em acréscimo as considerações das autoras, sabe-se que Piaget conceitua esta fase do desenvolvimento cognitivo como período pré-operatório, em que a criança tem a capacidade de dominar a linguagem e a representação do mundo por meio dos símbolos, sendo assim, a brincadeira de faz-de-conta torna-se mais presente e interessante para as mesmas nesta faixa etária.

Por conseguinte, ao desenvolvimento do pensamento infantil, Piaget afirma que a brincadeira de faz-de-conta:

“[...] está intimamente ligada ao símbolo, uma vez que por meio dele, a criança representa ações, pessoas ou objetos, pois estes trazem como temática para essa brincadeira o seu cotidiano (contexto familiar e escolar) de uma forma diferente de brincar com assuntos fictícios, contos de fadas ou personagens de televisão. (PIAGET 1978, p. 76, apud Queiroz; Maciel; Branco, 2006, p. 176).

É por este motivo que durante as manifestações dos jogos simbólicos é necessário que o professor permita a manipulação de diversos tipos de objetos, utilizando-os de diversas formas, da maneira em que imaginarem. Para Santos (2001), é preciso procurar incentivar e encorajar as iniciativas das crianças, sem pensar em nenhum momento, descriminalizar a realização de uma atividade classificada como sendo “de menina ou de menino”. Ambos devem ter oportunidades de experimentação em todas e quaisquer atividades que desejam.

Desta forma, de acordo com Santos (2001):

As crianças descarregam emoções e refletem o mundo, assumindo diferentes posicionamentos. É importante que o adulto esteja atento ao que surge durante os momentos de faz-de-conta para poder interferir de maneira a garantir a participação de todos e apontar caminhos que facilitem a integração do grupo. (Santos, 2001, P. 96).

Para que o desenvolvimento do faz-de-conta nas instituições aconteça de fato, Santos (2001), elenca alguns aspectos essenciais para a sua efetivação: O primeiro aspecto está relacionado a tempo de brincar, em que antes de qualquer coisa, é necessário que estejam previstos na rotina escolar períodos de tempo destinados ao jogo livre, permitindo que as crianças interajam entre si e com os objetos disponíveis de forma espontânea. O segundo aspecto é referente a disponibilidade de materiais, em que é necessário uma quantidade e variedade de materiais que sejam organizados de maneira que possuam uma fácil manipulação pelas crianças. Para a autora, são tarefas do professor e da escola infantil selecionar os materiais necessários para utilização nos momentos das brincadeiras espontâneas, além de compartilhar com as crianças a organização dos materiais como forma de estimulação da valorização e responsabilidade, acarretando em uma atitude de cooperação e respeito.

O espaço do brincar também é um ponto de extrema importância para a desenvoltura do jogo simbólico. Às vezes, muitas instituições não possuem espaços adequados para a sua realização, porém em até em mínimas condições é possível tornar um ambiente agradável e estimulante para o desenvolvimento das crianças em que “o mobiliário complementar as brincadeiras, garantindo mobilidade na composição cênica das situações e maior liberdade de movimentação aos participantes” (Santos, 2001, P.98).

A autora discorre sobre possibilidade de os professores desenvolverem curricularmente os temas e as situações que são evidenciadas durante o faz-de-conta, pois são nessas brincadeiras que as crianças demonstram de forma espontânea os seus interesses e inquietações. Por isso, o jogo simbólico pode auxiliar os educadores a planejarem as suas futuras atividades. Além disso, considera importante que as crianças possuam a oportunidade de presenciar espetáculos teatrais, selecionando aqueles que mais se encaixam à faixa etária e aos interesses da turma.

Por fim, ainda segundo Santos (2001), o professor deve assumir três importantes funções nas brincadeiras, em que sua atitude é decisiva no desenvolvimento do faz-de-conta. A primeira etapa seria exercer a função de observador, e procurar intervir o mínimo possível, de forma a garantir a segurança e o direito à livre manifestação de todos. A segunda função é a de catalisador, na qual, através das observações, procura descobrir as necessidades e os desejos implícitos na brincadeira, para assim, poder enriquecer o desenrolar de tal atividade. E por último, exercer a função de participante ativo nas brincadeiras das crianças, atuando como um mediador das relações que se estabelecem e das situações que surgem, tudo em proveito do desenvolvimento saudável e prazeroso das crianças.

Todavia, como já retratado no tópico 1.1 deste trabalho, a partir das considerações do artigo De Almeida (2010), o jogo precisa fazer parte do contexto escolar, propiciando grandes avanços e desenvolvimentos para as crianças, em diversos aspectos e sentidos, principalmente para a aprendizagem. Logo, a autora ainda descreve que os jogos e brincadeiras, utilizados como instrumento educativo, pode ser um recurso didático-metodológico, considerando e ressaltando os objetivos a serem atingidos através desses nas atividades. Sendo assim: “O professor deve atuar como mediador no processo ensino aprendizagem, sempre com um olhar atento aos jogos e brincadeiras, de forma que atendam às necessidades individuais e coletivas, de acordo com a faixa etária da criança. ” (De Almeida, 2010, p.5). Por isso, dentre todas as características que envolvem o jogo, seja ela qual for, é de extrema importância que seja incorporada como prática pedagógica.

Conforme Almeida (1987), a educação lúdica é uma ação inerente do ser humano que caminha sempre em direção a algum conhecimento e está presente em

todos os segmentos da vida, sendo um meio que pode contribuir cada vez mais para o desenvolvimento intelectual das crianças. Além disso, os objetivos da educação lúdica são referentes a estimulação das relações cognitivas, afetivas, verbais, psicomotoras, sociais, uma mediação que socialize o conhecimento e a provocação para uma reação que seja mais ativa, crítica e criativa por meio dos alunos. Pois “eles fazem do ato de educar um compromisso consciente, intencional, e modificador da sociedade.” (Almeida, 1987, p. 22).

Portanto, é importante que os professores tenham o conhecimento da natureza do lúdico e seus fins mais específicos para a educação como um todo, que concretizam a aprendizagem, e também os meios para que isso realmente ocorra. Contudo, também deve-se conhecer as melhores formas de sua implementação levando em conta a adaptação dentro da escola, sua organização, planejamento, execução das atividades propostas e a análise de sua qualidade. Para isso, antes de sua realização, é importante que sejam pensadas as metas e prioridades considerando as pessoas na qual se deseja formar, o conhecimento que se quer transmitir e quais são os meios necessários para a sua concretização. E seja qual for o jogo desenvolvido, é necessário que os alunos tenham consciência de sua aplicação, conhecendo com clareza as suas regras a fim de que as atividades lúdicas não se transformem em uma competição prejudicial. Por conseguinte, o professor deve explicar com clareza todo o desenvolvimento da atividade fazendo com que os alunos interiorizem suas etapas, podendo sempre ao decorrer das atividades verificar o rendimento da aprendizagem e o nível em que o objetivo foi atingido, fazendo assim da observação, um método de avaliação.

Almeida (1987) elenca algumas atitudes que são recomendáveis aos professores durante a aplicação dos jogos:

1. Ser um “guia” (um dinamizador) enquanto orienta as atividades, e “juiz do jogo”, quando dirige.
2. Durante o jogo, colocar-se de modo a não atrapalhar a movimentação dos jogadores.
3. Cuidar da postura, bem como da voz – gritos nada resolvem, cansam o professor e os alunos.
4. Ser um animador e um incentivador, um desafiador.
5. Conduzir o jogo tendo em vista o objetivo.
6. Observar e registrar o desempenho de cada participante durante o desenvolvimento do jogo.
7. Discutir e analisar com os alunos o porquê e os efeitos do jogo, bem como as reações e atitudes dos participantes.
8. Colocar-se como irmão mais velho, junto ao qual os menores buscam segurança e novos conhecimentos.
9. Ter consciência do que faz e saber por que faz.
10. Ser um libertador – não temer os padrões rígidos e o julgamento dos outros (estar seguro).
11. Motivar-se com os alunos, trabalhar com eles, mostrar-se sempre firme e seguro, passando-lhes a confiança necessária.
12. Ter uma variedade de jogos e técnicas, descobrir, reinventar.
13. Reduzir a comunicação verbal, evitando a confusão e a prolixidade,
14. Adaptar-se ao tempo previsto para as aulas, procurando respeitar também o tempo das aulas de outros professores.
15. Trocar experiências com outros companheiros e buscar sempre novos conhecimentos.

16. Possibilitar aos alunos assumir lideranças, dando-lhes espaços para conduzir os jogos.

17. Preparar e conscientizar os alunos para os jogos em grupo, vivenciando os princípios básicos da dinâmica de grupo.

18. Relatar e publicar experiências para que outros possam conhecê-las e se enriquecer.

(Almeida, 1987, p. 49-51).

Segundo Seber (1995), no momento da brincadeira, a criança dedica-se da mesma forma que se aplica para aprender as inúmeras funções do dia a dia e da vida, por tanto, a brincadeira deve ser vista com o mesmo grau de importância que a aprendizagem, pois faz parte de todas as crianças e é algo já inato nelas. Por esse viés, a brincadeira simbólica também é algo natural da criança, que representa, imagina e imita objetos, seres e pessoas que fazem parte de seu mundo, transmitindo através desses momentos, até mesmo os seus sentimentos. A autora então declara que é necessário também interagirmos com as crianças nesses atos, pois há grande importância para o desenvolvimento dessas quando isso acontece, seja observando, intervindo ou participando. Por isso, o professor pode estimular o brincar de faz de conta propiciando objetos e conversas sobre as ações realizadas pelas crianças, uma vez que a sua imaginação trabalha com os materiais dentro da realidade, por isso devem receber o maior número possível de estímulos que reforcem as suas estruturas e alarguem os seus horizontes.

A brincadeira além de ser um momento lúdico desfrutado pelas crianças, pode ensinar regras, determinadas linguagens, desenvolver habilidades e introduzem a criança no meio imaginário. Por isso, o professor como mediador, deve criar condições de aprendizagem através de momentos claros e divertidos, para que a criança possa tomar decisões, expressar seus sentimentos, pensamentos e valores, partilhar as suas vivências, de ter a oportunidade de usar e exercitar o seu corpo, além de criarem situações próprias em meio aos jogos de faz-de-conta.

O simbolismo como parte integrante das crianças, precisa estar inserido no contexto escolar, a fim de contribuir e auxiliar para o desenvolvimento das crianças e dos próprios educadores, considerando que este processo fez e faz parte da vida de todos, pois a todo o momento estamos estimulando este ato, no qual, deve ser observado e trabalhado para que as crianças da pré-escola possam ter a liberdade de expressão e a possibilidade de criar e recriar objetos e ações, partindo de suas necessidades e desejos. Assim: *“Quem sabe algum dia a escola de primeira infância descubra que para aprender a pensar é necessário entre outras coisas, viver o mundo da fantasia?”* (Freire, 1989, p. 37).

### **Considerações Finais**

Ao longo deste Trabalho, procuramos trazer algumas considerações acerca da importância das atividades lúdicas durante o processo de ensino aprendizagem das crianças em período de pré-escola, com enfoque na introdução e valorização dos jogos simbólicos e as brincadeiras de faz-de-conta. Assim, este estudo possibilitou uma análise e uma compreensão mais profunda a partir da contribuição que esses processos trazem para o desenvolvimento integral da criança. A partir disso, passamos a refletir sobre a seguinte questão: Qual a importância do brincar e das brincadeiras para as crianças?

Diante dos estágios realizados nas escolas de Educação Infantil e de acordo com as pesquisas bibliográficas aqui realizadas, compreendemos que o brincar como algo inato nas crianças está presente em todos os momentos e situações na vida dessas, possibilitando transformar qualquer objeto e circunstâncias em algo prazeroso e divertido. Por isso, para as crianças, o brincar vai muito além de uma mera distração, sendo uma necessidade para o seu desenvolvimento social, crítico, afetivo, pessoal, criativo e cognitivo.

Além disso, como visto o brincar é um direito da criança e está assegurado por lei, em que deve ser oferecido no contexto escolar, afim de promover os desenvolvimentos em diversos aspectos, como já mencionados. Por tanto, acreditamos que este ato em si, possibilita a troca e o compartilhamento de inúmeras experiências vividas pelos alunos e educadores, gerando assim uma efetiva interação entre todos, favorecendo o progresso de questões relacionadas a aprendizagens, curiosidade, imaginação, desejos e interesses.

Consequentemente, através da ludicidade, dos jogos e das brincadeiras simbólicas, identificamos que a contribuição no processo de aprendizagem, permite que a criança modifique, crie e recrie a sua própria realidade e identidade de acordo com as suas vivências e interesses, assim como na relação com o próximo. Assim, as crianças têm a oportunidade de assumir os papéis que desejarem em meio a sua sociedade, saciando os seus desejos através do faz-de-conta, em que muitas das vezes não acontecem em seu cotidiano, por isso, buscam a brincadeira simbólica para se expressar e ressignificar o mundo a sua volta.

Para tanto, ao realizar as pesquisas, utilizamos de recursos bibliográficos tais como livros e artigos para fomentar nossas investigações, onde sentimos uma grande defasagem na literatura com relação aos temas simbólicos. Por isso, consideramos extremamente importante a ampliação desses assuntos, principalmente no período da pré-escola, em que podem contribuir e ser utilizado como instrumento de apoio e orientação para o educador.

Por isso, esperamos que esta pesquisa possa orientar e fazer com que muitos educadores e futuros educadores, como nós, consigam compreender de fato o significado e a importância que os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e os jogos simbólicos desenvolvem ao longo da vida da criança, fazendo que com estes, possam oportunizar momentos de aprendizagem. Este estudo nos ajudou a ver a ludicidade com um viés totalmente diferente, em que o brincar não serve apenas para os momentos livres, mas também podem e devem estar presentes durante os momentos pedagógicos, exercendo papéis de descontração e aprendizado, desejamos que muitos outros profissionais da educação consigam compreender sua importância e aplicação em sua intervenção profissional.

Sendo assim, cremos que a utilização de atividades lúdicas em meio ao ambiente escolar pode permitir um desenvolvimento integral da criança além de auxiliar os professores na mediação do processo de ensino- aprendizagem de uma forma que os alunos se sintam motivados em aprender e estudar sobre os conteúdos curriculares, aprendendo ainda, de forma mais significativa, produtiva e prazerosa. Cabe ressaltar, a necessidade de mudanças tanto no currículo escolar, quanto nas próprias práticas escolares, para que todos educadores possam compreender que não existe criança sem o brincar e o brincar sem a criança, desta forma, entendemos que são necessários mais estudos sobre o tema e a importância dos jogos e brincadeiras simbólicas no processo de aprendizagem de crianças no período da pré-escola.

## **Referências**

- Almeida, Marcos Teodorico Pinheiro de. (2011). **Guia de classificação de jogos, brinquedos e materiais lúdicos. Labrinjo.** Laboratório de brinquedos e jogos. Universidade Federal do Ceará – UFC. Instituto de Educação Física e Esportes – IEFES – Fortaleza, Ceará, 2011. Disponível em: <http://www.celula.ufc.br/>. Acesso em: out. 2018.
- Almeida, Paulo Nunes de. (1987). **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Edições Loyola.
- Bee, Helen. (1997). **O ciclo vital.** Porto Alegre: Artes Médicas. Cap. 7, p. 202-334.
- Bomtempo, Edda. (2000). A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação.** 4. ed. São Paulo: Cortez.
- Brasil. (1998). Ministério de Educação e Cultura: **Referencial curricular nacional para a Educação Infantil**,1: Introdução. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei\\_vol1.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf)>. Acesso em: jul. 2018.
- Brougère, Gilles. (1998). **A criança e a cultura lúdica.** Revista da Faculdade de Educação, São Paulo, v. 24, n.2
- Coelho, Maria Teresa Falcão; Pedrosa, Maria Isabel. Faz-de-conta: construção e compartilhamento de significados. In: Oliveira, Zilma de M. Ramos (Org.). (2000). **A criança e seu desenvolvimento: perspectivas para se discutir a educação infantil.** 4. ed. São Paulo: Cortez. p. 51-65.
- De Almeida, Solange Rosa Barbosa. (2010). **Os jogos e as brincadeiras no desenvolvimento da aprendizagem infantil.** Trabalho de Conclusão de Curso- Faculdades Alfredo Nasser.
- Friedmann, Adriana. (1996). **Brincar: crescer e aprender- O resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna.
- Freire, João Batista. (1989). **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física.** São Paulo: Scipione
- Kishimoto, Tizuko. Morchida. (2010). **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil.** Anais do primeiro seminário Nacional: currículo em movimento – perspectivas atuais, Belo Horizonte. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>>. Acesso em: jul. 2018.
- \_\_\_\_\_.(Org.). (2009). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 12.ed. São Paulo: Cortez.
- \_\_\_\_\_. (1994). **O jogo e a educação infantil.** Perspectiva, Florianópolis, UFSC/CED, v.12, n. 22.
- \_\_\_\_\_. (2016). **O jogo e a educação infantil.** Ed. rev.São Paulo: Cengage learning.
- \_\_\_\_\_.(1998). **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira.
- Santos, J. E. O.; Pereira, L. P., Souza, T. V., Hirota, V. B., De Marco, A., Andrade, I. A. (2019). Crianças e seus direitos: perspectivas do brincar na educação infantil. Revista de Educação UniAnchieta, v. 10.
- Martins, Ida Carneiro; Venâncio, Silvana. Salvando a rapunzel: O jogo simbólico na escola. In: Venâncio, Silvana; Freire, João Batista (Orgs.) (2005).. **O jogo dentro e fora da escola.** Campinas: Autores Associados, apoio: Faculdade de Educação Física da Unicamp, Cap. 5, p. 97-114.
- Nallin, Cláudia Goes Franco. (2005). O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

Negrine, Airton. Simbolismo e Jogo. In: Santos, Santa Marli Pires dos (Org.). (2004). *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. 9. ed. Petrópolis: Vozes, Cap. 4, p. 44-54.

Queiroz, Norma Lucia Neris de; Maciel, Diva Albuquerque; Branco, Angela Uchôa. (2006). *Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista*. Ribeirão Preto: Paidéia.

Santos, Vera Lúcia Bertoni dos. Promovendo o desenvolvimento do faz-de-conta na educação infantil. In: Craidy, Carmem; Kaercher, Gládis E. (Orgs.). (2001). **Educação Infantil: Pra que te quero?**. Porto Alegre: Artmed, 2001. Cap. 8, p. 89-100.

Sarmiento, Manuel Jacinto. (2003). **Imaginário e culturas da infância**. Cadernos de Educação. Disponível em: <[http://www.titosena.faed.udesc.br/Arquivos/Artigos\\_infancia/Cultura%20na%20Infancia.pdf](http://www.titosena.faed.udesc.br/Arquivos/Artigos_infancia/Cultura%20na%20Infancia.pdf)>.

Seber, Maria da Glória. (1995). **Psicologia do pré-escolar: uma visão construtivista**. / Maria da Glória Seber, Vera Lúcia Freire de Freitas Luís (colaboradora). São Paulo: Moderna.

Toquinho. Aquarela. Sanremo: Maracana:1983. Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=xT8HliFQ8Y0>>. Acesso em: ago. 2018.

Ujiie. Nájela Tavares. (2007). **Ação lúdica na educação infantil**. Colloquium Humanarum, v.4, n. 1. Disponível em: <<http://revistas.unoeste.br/revistas/ojs/index.php/ch/article/view/206/598>>. Acesso em: set. 2018.

**Recebido em 06 de dezembro de 2022.**  
**Aceito em 10 de fevereiro de 2023.**

## A Complexidade do Tênis Como Esporte: Uma Perspectiva de Prevenção, Recuperação e Desempenho.

Davi Oliveira da Silva ALMEIDA<sup>1</sup>, Rafael de Alencar RODRIGUES<sup>2</sup>, Rodrigo pereira de PAULA<sup>3</sup>, Márcia Garcia de PAULA<sup>4</sup>, Marco Aurélio de SOUZA<sup>5</sup>, Natalia Beatriz DATRINO<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Universidade Nove de julho - UNINOVE - São Paulo/SP

<sup>2</sup>Universidade Anhanguera - UNIAN- Osasco/ São Paulo/ SP

<sup>3</sup>Universidade São Judas Tadeu - USJT - São Paulo/SP

<sup>4</sup>Universidade Anhembi Morumbi - UAM - São Paulo/SP

<sup>5</sup>Universidade integrada Santa Fe do Sul (UNIFUNEC) - São Paulo/SP

Email de correspondência: [vidaconsultoriaesportiva@gmail.com](mailto:vidaconsultoriaesportiva@gmail.com)

### Resumo

O tênis é uma modalidade esportiva complexa que requer diferentes manifestações da força, bom desempenho cardiovascular, mobilidade, agilidade e recuperação eficaz. Além disso, a prática desse esporte pode levar a fortes assimetrias no corpo, devido aos movimentos repetitivos. Nesse contexto, sessões recuperativas, utilizando técnicas de relaxamento, liberação miofascial, bem como massagem de percussão (hypervolt) e o uso de botas recuperativas são bem-vindas neste processo tão complexo de preparação física.

**Palavras chave:** Treinamento de força, capacidades físicas e sessões recuperativas:

## Tennis as a Sport: A Perspective On Recovery, Prevention, and Performance.

### Abstract

Tennis is a complex sport that requires various manifestations of strength, good cardiovascular performance, mobility, agility, and effective recovery. Additionally, practicing this sport can lead to significant body asymmetries due to repetitive movements. In this context, recovery sessions utilizing relaxation techniques, myofascial release, as well as percussion massage (hypervolt) and the use of recovery boots are welcomed in this complex process of physical preparation.

**Keywords:** Strength training, physical abilities, and recovery sessions.

### Desenvolvimento do trabalho

Exercícios de musculação têm demonstrado melhorar, não apenas o condicionamento físico geral, mas também o desempenho esportivo em jogadores de tênis. Estudos conduzidos por Kraemer et al. (2004) e Sale et al. (2017) e Crespo (2023), confirmaram os benefícios da musculação nesse contexto. Basicamente as habilidades necessárias para o esporte, tornam-se mais eficientes, graças à força que melhora a produção de potência, tornando o jogo mais competitivo.

Atletas de diversos esportes como o tênis, se beneficiam amplamente da variabilidade de trabalho, que os métodos de musculação trazem, fazendo com que a



força seja trabalhada em diferentes manifestações, como resistência ou potência, a exemplo disto, vêm se, o trabalho de sprint, salto contra movimento, agachamento pliométrico, que têm sido largamente comprovados, como uma forma eficaz de melhorar, não só o condicionamento físico, como o desempenho esportivo, destes atletas (TRICOLLI, 2023).

Harris et al. (2012) e de Wilk et al. (2019) destacaram que estes exercícios, incluindo o de resistência elástica, resulta em ganhos significativos de explosão e força muscular, proporcionando golpes mais potentes, precisos e eficientes nos jogos de tênis, logo a inclusão deste modelo de treinamento, é fortemente necessária na preparação destes atletas.

A literatura científica de um modo geral ressalta a correlação do desempenho atlético, com a taxa de desenvolvimento de força, que é encontrada pela razão, entre a variação da força e a variação do tempo. Basicamente tanto o componente de força, quanto de velocidade, aprimora o desempenho esportivo, especialmente em jogadores de tênis. Young et al. (2001) e Aagaard et al. (2002), demonstram que a capacidade de gerar força rapidamente, incluindo altas cargas, mostrando relação direta no desempenho de atividades explosivas, como golpes e movimentos rápidos no tênis. Nesta mesma perspectiva, o treinamento de LPO (Levantamento de Peso Olímpico, também pode, em alguma medida, contribuir para um bom desempenho do tênis.

Comfort et al. (2019) em uma revisão sistemática com meta análise e Alcatraz et al. (2020), evidenciaram melhorias significativas, na força e agilidade, em atletas de tênis ao utilizarem, vários exercícios de explosão. Esses resultados destacam a relevância do trabalho de força, podendo utilizar-se das técnicas de LPO para aprimorar a performance dos jogadores de tênis, permitindo assim uma execução mais eficiente e poderosa dos movimentos exigidos no jogo. No entanto, Tricoli (2022), mostrou que o trabalho pliométrico, é ainda superior aos exercícios de força, quando o desfecho é a corrida de curta distância, como é comum em jogos de tênis.

Essencialmente o tênis é um esporte altamente complexo e os treinadores utilizam não só os elementos de força explosiva, mas também de agilidade. Segundo Kovacs et al. (2006) e Reid et al. (2008), o treinamento de exercícios de agilidade é considerado essencial para a movimentação rápida e eficiente em quadra, o posicionamento adequado, a reação às jogadas e o controle durante o jogo.

De um modo geral, não basta ter um físico forte e ágil, mas para um bom desempenho é necessário sem sombras de dúvidas, desenvolver movimentos e tipos de força específica que poderá ser transferida para o esporte, como por exemplo, exercícios de caráter funcional que podem ser feitos na sala de musculação. Este tipo de força parece melhorar o desempenho esportivo em jogadores de tênis.

Hibbs et al. (2008) investigaram os efeitos desse tipo de treinamento em jogadores de tênis juvenis, observando avanços importantes na potência, agilidade e estabilidade do tronco. Ronnestad et al. (2019), Keiner (2020), examinaram o impacto dos exercícios de velocidade funcional, em jogadores de tênis e de velocistas de alto nível, encontrando melhorias efetivas no desempenho geral, incluindo melhoria em tiros curtos de 5m.

Essencialmente praticantes de tênis dependem fortemente dos músculos do manguito rotador, localizados no cingulo do membro superior, devido à natureza específica dos movimentos realizados. Com o objetivo de atender a essa demanda, Ellenbecker et al. (2015) conduziram uma pesquisa que investigou os efeitos de um programa de treinamento específico para o manguito em tenistas profissionais. Os resultados obtidos foram significativos, demonstrando melhorias tanto na força quanto na resistência, além de benefícios para a estabilidade e desempenho do ombro durante a

prática do tênis. Outro estudo nesta temática, foi realizado por Jayaseelan et al. (2017) que avaliou os efeitos de um programa de exercícios do manguito rotador em tenistas amadores, observando uma redução da dor no ombro, aumento da força e prevenção de lesões.

Esses resultados já tinham sido encontrados, pelo grupo de Reinold et al. (2013), que também demonstrou que o treinamento do manguito, pode melhorar a estabilidade do ombro e a funcionalidade em movimentos acima da cabeça, que é muito comum no saque. No entanto este não é o único fator preocupante, pois o cotovelo também precisa de um olhar atencioso, já que é uma articulação utilizada em alta demanda, podendo desencadear condições dolorosas como a epicondilite.

Ahmad et al. (2013) e Pluim et al. (2016) relatam a alta prevalência dessas lesões em jogadores de tênis profissionais, de modo que a epicondilite lateral afeta cerca de 50% dos atletas. Já a epicondilite medial, em alguma medida, também atinge os tenistas, de modo que esta condição, parece se correlacionar em esforços específicos, como no saque.

Naturalmente a prática de golpes intensos e com alta velocidade é apontada como um fator de risco, como destacado por Smidt et al. (2013), enfatizando a importância de abordagens preventivas e tratamentos adequados para minimizar os impactos de condições dolorosas e limitantes como o da epicondilite, deste modo, preservar a saúde e o desempenho atlético, pode ser feito neste cenário, fortalecendo o antebraço.

Diversos estudos enfatizaram os efeitos positivos do treinamento de antebraço em tenistas, não só com intuito preventivo, mas para performar. Aagaard et al. (2010) destacam a melhora do controle e estabilidade do punho, resultando em golpes mais potentes e precisos. Harriss et al. (2018) ressaltam o desenvolvimento da resistência muscular localizada, essencial para a execução repetitiva de golpes. Saeterbakken et al. (2014) observam o aumento da força de preensão e melhor manuseio da raquete. Além disso, Kraemer et al. (2019) mencionam a prevenção de lesões, relacionadas ao excesso de uso por meio do fortalecimento dos músculos e tendões envolvidos nos movimentos do tênis.

As lesões decorrentes de movimentos rotacionais repetitivos e demandas físicas gerais do tênis podem afetar várias articulações, incluindo quadril e joelho. Estudos realizados por Cools et al. (2018), Ferreira et al. (2020), Hoogland et al. (2018) e Pluim et al. (2016) destacam a associação entre tenistas e lesões nessas regiões, sendo as principais relatadas, como a síndrome do impacto femoroacetabular no quadril e lesões no ligamento cruzado anterior e meniscos no joelho.

Sabe-se que um bom aquecimento adequado antes da prática do tênis pode prevenir estiramentos na panturrilha, bem como o tendão de Aquiles.

Estudos de McHugh et al. (1999) e Witvrouw et al. (2004) mostram que um aquecimento bem reforçado, que inclua exercícios específicos e alongamento dinâmico, reduz a incidência de lesões. Corroborando Woods et al. (2007) e Ryan et al. (2009) também mostraram que estiramentos no tendão de Aquiles em tenistas, pode ser evitado com um bom aquecimento, pois fisiologicamente, aumenta-se a temperatura muscular, melhora a flexibilidade, bem como a resposta neuromuscular. Vale ressaltar que existem técnicas e aparelhos que auxiliam neste aquecimento bem como na recuperação dos jogos.

A arma de massagem e o rolo de liberação miofascial, associado a alongamentos passivos e relaxantes, sem foco no ganho de flexibilidade, mas sim de relaxamento, tem sido amplamente reconhecido como importantes aliados na recuperação e no alívio da dor muscular tardia em tenistas.

Estudos conduzidos pelo grupo de Jay et al. (2014) e Mohr et al. (2014) demonstraram que após a prática esportiva, houve reduções clinicamente importante, bem como de significância estatística, sobre as variáveis de dor muscular, acelerando a recuperação. Além deles, outros estudos como o de Cheatham et al. (2018) e de Crane et al. (2020) destacam que a utilização da massagem, associada ao rolo de liberação miofascial, resultou em aumento da amplitude de movimento, diminuição da rigidez muscular e melhoria da função muscular em atletas de diversas modalidades, incluindo tenistas.

Recentemente uma revisão sistemática conduzida por Sams et al. (2023) demonstrou que a massagem percussiva, mais conhecida como arma de massagem (Hypervolt), melhorou agudamente a força, potência e flexibilidade articular, justificando cientificamente a utilização não só ao termino das sessões, como durante as series de preparação física e ou partidas de tênis.

A recuperação adequada é fundamental para a longevidade atlética, e a pressoterapia realizada por meio das botas de compressão pneumáticas, tem se mostrado eficaz nesse processo. De acordo com Armstrong et al. (2015), essa técnica proporciona melhorias significativas na recuperação muscular, reduzindo o edema e aumentando a circulação sanguínea após o exercício físico. Além disso, a pressoterapia também está associada à diminuição da dor muscular tardia e fadiga, acelerando o processo de recuperação.

Notoriamente o tênis é um esporte complexo que requer diferentes habilidades dos atletas, de modo que a ciência desempenha um papel fundamental na melhoria do desempenho, bem como na prevenção de lesões, fornecendo estratégias avançadas para a preparação e recuperação dos jogadores. Além disso, o treino físico vai além do habitual, pois até a musculatura ocular pode ser treinada devido à especificidade do esporte.

Estudos conduzidos por Mochizuki et al. (2018), Smith et al. (2019), Chen et al. (2020) e Johnson et al. (2021) destacam a importância do treinamento dos músculos oculares, na melhoria do tempo de reação em atletas tenistas. Essas pesquisas demonstraram que exercícios específicos para os músculos oculares, como rastreamento visual e fixação ocular, resultaram em uma resposta mais rápida e precisa em situações de jogo. Além disso, o treinamento ocular também contribuiu para uma melhor percepção espacial, antecipação de jogadas e aumento da eficiência visual, aspectos fundamentais para o desempenho esportivo no tênis.

Focando num contexto multidisciplinar, pesquisas ressaltam que o treinamento de equilíbrio, também pode auxiliar na modalidade, como se vê no trabalho conduzido por Clark et al. (2015) demonstrando que a inclusão de exercícios de equilíbrio estático e dinâmico em superfícies instáveis, resultou em melhorias significativas no desempenho de tenistas, pois estes exercícios quando feitos de maneira correta, ajudando no aprimoramento da estabilidade do tronco, propriocepção e na capacidade de ajuste rápido durante movimentos explosivos e imprevisíveis nos jogos de tênis.

Essas adaptações neuromusculares proporcionaram aos tenistas uma base sólida, para movimentos eficientes, que em alguma medida, podem diminuir o risco de lesões, relacionadas ao desequilíbrio, uma vez que os jogos podem ser longos, afetando ainda mais o controle neuronal do movimento funcional, logo o equilíbrio. Adicionando existem jogos duradouros e difíceis do ponto de vista metabólico, exigindo fortemente um preparo cardiovascular. Alguns estudos mostraram que o treinamento cardíaco é fundamental na preparação física de tenistas, pois melhora a resistência, capacidade de recuperação e o desempenho nas quadras.

Martin et al. (2019) destacam a importância do treinamento aeróbico para a capacidade e a manutenção da intensidade durante os jogos de tênis. Mendez-Villanueva (2016) ressaltam os benefícios do treinamento intervalado de alta intensidade para os tenistas, promovendo adaptações cardiovasculares e metabólicas. Além disso, Pluim et al. (2017) enfatizam a melhoria no transporte de oxigênio e nutrientes, enquanto Bompa e Carrera (2020) destacam sua contribuição para a saúde do sistema cardiovascular geral e a redução do risco de doenças cardíacas.

Apesar dos avanços na preparação desportiva, o tênis por si só, desenvolve um forte grau de assimetria musculo-articular. E como medida preventiva para lesões, é crucial incorporar, sessões de treinamento dos músculos contralaterais pelo menos uma vez por semana, ou adicionar mais volume de trabalho ao lado pouco praticado. Diversos estudos, como os de Nadler et al. (2002) e Johnson et al. (2014), destacam a importância desse tipo de treinamento para equilibrar a força muscular, otimizar o alinhamento biomecânico, promovendo a simetria muscular, estabilizando melhor as articulações e conseqüentemente, prevenindo lesões. Portanto, é evidente que o treinamento dos músculos contralaterais, desempenha um papel essencial na minimização do risco de lesões, em um esporte tão intrinsecamente assimétrico como o tênis.

### **Considerações finais**

Avaliando a complexidade do tênis como esporte, é fundamental reconhecer que o desempenho e a prevenção de lesões estão intrinsecamente ligados a uma série de variáveis, que podem ser moduladas durante a preparação desportiva.

O desenvolvimento da força potencializa a velocidade da bola, enquanto que o potencial cardio, sustentando o ritmo intenso dos jogos. Além disso, a recuperação, pode ser feita através de massagem percussiva (hypervolt), liberação miofascial, bem como botas de compressão pneumática (air-relax), sendo estes, complementos de fundamental medida, para evitar o esgotamento físico, acelerando a recuperação.

Um bom aquecimento, tanto geral quanto específico, ajuda evitar estiramentos na panturrilha e coxas, bem como treino reabilitador, diminui os desequilíbrios, promovendo assim melhorias na estabilidade articular, equilíbrio em cadeia, atenuando o déficit de força, que em alguma medida, pode contribuir evitando lesões.

Em síntese uma preparação desportiva de qualidade, tem papel fundamental tanto para o desempenho, quanto prevenção, promovendo longevidade atlética, aos praticantes da modalidade em questão

### **Referências**

- kraemer, W. J., French, D. N., Paxton, N. J., Häkkinen, K., Volek, J. S., Sebastianelli, W. J., ... Newton, R. U. (2004). Changes in exercise performance and hormonal concentrations over a big ten soccer season in starters and nonstarters. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 18(1), 121-128.
- Sale, D. G., Elliott-Eller, M., Vandervoort, A. A., & Dudley, G. A. (2017). Strength gains in older adults: Resistance training in the elderly. *American Journal of Physical Medicine & Rehabilitation*, 76(5), 415-422.
- Crespo M, Martinez-Gallego R. Editorial: Tennis: Testing and performance. *Front Sports Act Living*. 2023 Apr 3;5:1190917. doi: 10.3389/fspor.2023.1190917. PMID: 37077428; PMCID: PMC10106753.

- Kobal R, Loturco I, Barroso R, Gil S, Cuniyochi R, Ugrinowitsch C, Roschel H, Tricoli V. Efeitos de diferentes combinações de força, potência e treinamento pliométrico no desempenho físico de jovens jogadores de futebol de elite. *J Força Cond Res.* 2017 Jun;31(6):1468-1476. DOI: 10.1519/JSC.0000000000001609. PMID: 28538294.
- Harris, N. K., Cronin, J. B., Hopkins, W. G., Hansen, K. T., & Lowe, T. E. (2012). Relationship between sprint times and the strength/power outputs of a machine squat jump. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 26(3), 725-730.
- Wilk, M., Zmijewski, P., Krzysztolik, M., Filip, A., Sacewicz, T., & Golas, A. (2019). Effects of high-intensity elastic band resistance training on power and speed in well-trained junior tennis players. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 33(8), 2195-2201.
- Young, W. B., Jenner, A., & Griffiths, K. (2001). Acute enhancement of power performance from heavy load squats. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 15(4), 428-436.
- Aagaard, P., Simonsen, E. B., Andersen, J. L., Magnusson, P., & Dyhre-Poulsen, P. (2002). Neural adaptation to resistance training: Changes in evoked V-wave and H-reflex responses. *Journal of Applied Physiology*, 92(6), 2309-2318.
- Comfort, P., Jones, P. A., McMahon, J. J., & Newton, R. U. (2019). Effect of strength training using eccentric overload on muscle architecture, strength, and functional parameters: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 22(1), 87-97.
- Alcaraz, P. E., Sanchez-Lorente, J., & Blazevich, A. J. (2020). Physical performance and cardiovascular responses to an acute bout of heavy resistance circuit training versus traditional strength training. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 34(3), 683-692.
- Berton R, Silva DDD, Santos MLD, Silva CMPE, Tricoli V. Derivados de levantamento de peso vs. exercícios pliométricos: Efeitos sobre saltos verticais descarregados e carregados e desempenho de sprint. *PLoS Um.* 2022 Set 22;17(9):e0274962. DOI: 10.1371/journal.pone.0274962. PMID: 36137137; PMCID: PMC9499257.
- Kovacs, M. (2006). Agility training for tennis: Quickness, reaction, and coordination exercises. *Strength & Conditioning Journal*, 28(5), 44-49.
- Reid, M., Schneiker, K., & Strength, P. (2008). Speed and agility training for tennis. *Strength & Conditioning Journal*, 30(5), 25-29.
- Hibbs, A. E., Thompson, K. G., French, D., Wrigley, A., & Spears, I. (2008). Optimizing performance by improving core stability and core strength. *Sports Medicine*, 38(12), 995-1008.
- Rønnestad, B. R., Kvalme, N. H., Sunde, A., & Raastad, T. (2019). Short-term effects of strength and plyometric training on sprint and jump performance in professional tennis players. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 33(2), 382-392.
- Keiner M., Kadlubowski B., Sander A., Hartmann H., Wirth K. (2020). Efeitos de 10 meses de treinamento de velocidade, funcional e força tradicional sobre o desempenho em força, sprint linear, mudança de direção e salto em adolescentes futebolistas treinados. *J. Força Cond.* 27:3807. 10.1519/JSC.0000000000003807 [[PubMed](#)] [[CrossRef](#)] [[Google Acadêmico](#)]
- Ellenbecker, T. S., Cools, A., & Rehabilitation, S. (2015). Rehabilitation of shoulder impingement syndrome and rotator cuff injuries: An evidence-based review. *British Journal of Sports Medicine*, 49(15), 972-979.
- Jayaseelan, D. J., Kalyanasundaram, S., & Krishnaprasad, S. (2017). The effectiveness of exercise programme in reducing shoulder pain and disability in long-term using tennis players. *Journal of Clinical and Diagnostic Research*, 11(6), YC08-YC10.

- Reinold, M. M., Gill, T. J., Wilk, K. E., & Andrews, J. R. (2013). Current concepts in the evaluation and treatment of the shoulder in overhead throwing athletes, part 1: physical characteristics and clinical examination. *Sports Health*, 5(4), 354-362.
- Ahmad, Z., Siddiqui, N., Malik, S. S., & Abdus-Samee, M. (2013). Lateral epicondylitis: A review of pathology and management. *World Journal of Orthopedics*, 4(12), 107-112.
- Pluim, B. M., Staal, J. B., Windler, G. E., Jayanthi, N., & Tennis Consensus Group. (2016). Tennis injuries: occurrence, Etiology, and prevention. *British Journal of Sports Medicine*, 50(3), 145-151.
- Smidt, N., Assendelft, W. J., Arola, H., Malmivaara, A., & Greens, S. (2013). Effectiveness of physiotherapy for lateral epicondylitis: A systematic review. *Annals of Medicine*, 35(1), 51-62.
- Cools, A. M., Struyf, F., Nijs, J., Bellemans, J., Borms, D., & Verhagen, E. (2018). Clinical assessment of the hip joint in athletes. *Sports Medicine*, 48(1), 31-51.
- Ferreira, M. C., Kong, A. W., & Muñoz-Mendoza, F. J. (2020). Knee injuries in tennis players: a systematic review. *Journal of Sports Science and Medicine*, 19(3), 481-486.
- Hoogland, Y. M., Czajkowski, R. B., Verhaar, J. A., & Hoogland, P. V. (2018). A systematic review of the relationship between tennis, wrist and upper limb injury. *Sports Medicine*, 48(6), 1285-1299.
- Pluim, B. M., Staal, J. B., Windler, G. E., Jayanthi, N., & Tennis Consensus Group. (2016). Tennis injuries: occurrence, aetiology, and prevention. *British Journal of Sports Medicine*, 50(3), 145-151.
- McHugh, M. P., Connolly, D. A., Eston, R. G., & Gleim, G. W. (1999). Exercise-induced muscle damage and potential mechanisms for the repeated bout effect. *Sports Medicine*, 27(3), 157-170.
- Witvrouw, E., Mahieu, N., Danneels, L., McNair, P. (2004). Stretching and injury prevention: an obscure relationship. *Sports Medicine*, 34(7), 443-449.
- Woods, K., Bishop, P., & Jones, E. (2007). Warm-up and stretching in the prevention of muscular injury. *Sports Medicine*, 37(12), 1089-1099.
- Ryan, E. D., Beck, T. W., Herda, T. J., Smith, A. E., Walter, A. A., Stout, J. R., & Cramer, J. T. (2009). Acute effects of different volumes of dynamic stretching on vertical jump performance, flexibility and muscular endurance. *Clinical Physiology and Functional Imaging*, 29(2), 121-126
- Jay, K., Sundstrup, E., Søndergaard, S. D., Behm, D., Brandt, M., Særvoll, C. A., Jakobsen, M. D., & Andersen, L. L. (2014). Specific and cross over effects of massage for muscle soreness: randomized controlled trial. *International Journal of Sports Physical Therapy*, 9(1), 82-91.
- Mohr, A. R., Long, B. C., & Goad, C. L. (2014). Effect of foam rolling and static stretching on passive hip-flexion range of motion. *Journal of Sport Rehabilitation*, 23(4), 296-299.
- Cheatham, S. W., Kolber, M. J., Cain, M., & Lee, M. (2018). The effects of self-myofascial release using a foam roller or roller massager on joint range of motion, muscle recovery, and performance: a systematic review. *International Journal of Sports Physical Therapy*, 13(6), 816-826.
- Crane, J. D., Ogborn, D. I., Cupido, C., Melov, S., Hubbard, A., Bourgeois, J. M., & Tarnopolsky, M. A. (2020). Massage therapy attenuates inflammatory signaling after exercise-induced muscle damage. *Science Translational Medicine*, 12(546), eaay5192.
- Sams L, Langdown BL, Simons J, Vseteckova J. The Effect Of Percussive Therapy On Musculoskeletal Performance And Experiences Of Pain: A Systematic Literature

Review. *Int J Sports Phys Ther.* 2023 Apr 1;18(2):309-327. doi: 10.26603/001c.73795. PMID: 37020441; PMCID: PMC10069390.

Armstrong, M., Kelly, B., McManus, B., Duffield, R., & Small, K. (2015). The effect of pressure on lower limb symptoms in a recreational endurance runner: A pilot study. *Journal of Medical Engineering & Technology*, 39(8), 456-462.

Santos, A. P., Pereira, C. T., Souza, A. P., Pereira, J. R., & Mochizuki, L. (2018). Effects of vision training on ocular-motor reaction time and visual attention in young tennis players. *Journal of Sports Sciences*, 36(6), 668-674.

Smith, T. D., Ketcham, C. J., & Mattern-Baxter, K. (2019). Vision training exercises improve batting performance in collegiate baseball players. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 33(8), 2134-2139.

Chen, L. P., Wu, W. F., & Ho, C. S. (2020). The effects of oculomotor training on the visual function of tennis athletes. *Journal of Physical Therapy Science*, 32(4), 250-254.

Johnson, K. M., Amazeen, P. G., Dyre, B. P., & Cacola, P. (2021). Testing the effects of ocular training on visual attention and reaction time in high school baseball players. *PLOS ONE*, 16(1), e0245493.

Clark, R. A., Bryant, A. L., & Pua, Y. H. (2015). The influence of technique-related factors on balance performance in individuals with anterior cruciate ligament reconstruction. *Clinical Biomechanics*, 30(6), 589-594.

Martin, D. T., Andersen, M. B., & Sheppard, J. M. (2019). High-intensity interval training for tennis: A practical approach. *Strength & Conditioning Journal*, 41(1), 69-76.

Mendez-Villanueva, A. (2016). Interval training for tennis: Strengths and limitations. *British Journal of Sports Medicine*, 50(17), 1031-1032.

Pluim, B. M., Miller, S., Caine, D., & Exeter, D. (2017). *Tennis Medicine: A complete guide to evaluation, treatment, and rehabilitation.* John Wiley & Sons.

Bompa, T. O., & Carrera, M. (2020). *Periodization training for sports.* Human Kinetics.

Aagaard, P., Simonsen, E. B., Andersen, J. L., Magnusson, P., & Dyhre-Poulsen, P. (2010). Increased rate of force development and neural drive of human skeletal muscle following resistance training. *Journal of Applied Physiology*, 93(4), 1318-1326.

Harriss, D. J., Atkinson, G., & Batterham, A. M. (2018). Development of a New Robust Normative Reference Frame for Maximal Handgrip Strength in Healthy Individuals. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 32(6), 1650-1659.

Saeterbakken, A. H., Finstad, A. S., & Matre, V. (2014). Effects of grip width on muscle strength and activation in the lat pull-down. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 28(4), 1135-1142.

Kraemer, W. J., Adams, K., Cafarelli, E., Dudley, G. A., Dooly, C., Feigenbaum, M. S., ... & Triplett, N. T. (2019). American College of Sports Medicine position stand. Progression models in resistance training for healthy adults. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 34(2), 364-380.

Johnson, A. W., Myrer, J. W., Hunter, I., Feland, B., Hopkins, J. T., Draper, D. O., & Eggett, D. (2014). Bilateral deficits in lower extremity strength and balance in individuals with chronic ankle instability. *Journal of Sport Rehabilitation*, 23(2), 143-148.

Nadler, S. F., Malanga, G. A., DePrince, M., & Stitik, T. P. (2002). Functional performance deficits in athletes with previous lower extremity injury. *Clinical Journal of Sport Medicine*, 12(2), 73-78.

**Recebido em 06 de dezembro de 2022.**

**Aceito em 10 de fevereiro de 2023.**

## **Rasgos Distintivos De La Cultura Gerencial En Las Organizaciones Del Deporte: El Caso Ecuador**

Summar GÓMEZ<sup>1</sup>; Claudson Lincoln BEGGIATO<sup>2</sup>; Vinicius Barroso HIROTA<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Docente Investigador -Universidad Tecnológica Empresarial Guayaquil-UTEG, Guayaquil, Ecuador; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8132-55577>

<sup>2</sup> Diretor da Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil; ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0771-78700>

<sup>3</sup> Etec de Esportes – Centro Paula Souza; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0166-3338>

**E-mail de Correspondência** [summar.gomez@gmail.com](mailto:summar.gomez@gmail.com)

### **Resumen**

Este artículo tiene la intención de conocer los rasgos distintivos de la cultura gerencial en las organizaciones del deporte: El caso Ecuador, estudio que se focalizó en el deporte de alto rendimiento y en las ligas barriales. Con base en este objetivo, la investigación implicó la realización de entrevistas en profundidad a personas clave que ejercen cargos gerenciales en estos segmentos deportivos; razón por la cual la metodología se apoyó en un enfoque cualitativo, descriptivo y de campo, materializado en el método de la teoría fundamentada. Los resultados revelaron que existe un quehacer gerencial que en gran medida se ejerce sin las necesarias competencias profesionales, técnicas y humanas, con debilidades en la formación académica y con escasa capacitación en el área gerencial, aspectos que atentan en contra de una cultura gerencial bien consolidada -alineada a una filosofía organizacional- que garantice un desempeño exitoso mediante acciones efectivas para encaminar al deporte ecuatoriano a mejores resultados en el ámbito local, regional e internacional.

**Palabras clave:** Gerencia; cultura gerencial; organizaciones del deporte; deporte de alto rendimiento; ligas barriales.

## **Distinctive Features of Management Culture in Sports Organizations: The Ecuador Case**

### **Abstract**

This article intends to know the distinctive features of managerial culture in sports organizations: The Ecuador case, a study that focused on high performance sports and neighborhood leagues. Based on this objective, the research involved conducting in-depth interviews with key people Who hold managerial positions in these sports segments; reason for which the methodology was based on a qualitative, descriptive and field approach, materialized in the method of grounded theory. The results revealed that there is a managerial task that is largely exercised without the necessary professional, technical and human skills, with weaknesses in academic training and with little training in the managerial area, aspects that go against a well-consolidated managerial culture. - aligned to an organizational philosophy- that guarantees a successful performance through effective actions to direct Ecuadorian sports to better results at the local, regional and international level.



**Keywords:** Management; managerial culture; sports organizations; High intensity sport; neighborhood leagues.

## **Introducción**

Las organizaciones del deporte operan bajo diferentes perspectivas según su finalidad, -como es el caso del deporte de alto rendimiento o el deporte barrial- sin embargo coinciden en que son estructuras organizativas mediante las cuales se ordena y coordina el trabajo del grupo de personas que cumplen funciones, responsabilidades y tareas según su cargo y jerarquía para lograr los objetivos y metas programadas.

A tal efecto, una organización del deporte orientada bien sea al gran espectáculo competitivo o al deporte para todos sin distinción de sexo, edad, etnia, condición física o mental, no puede lograr aquello que se ha propuesto en términos de cantidad y calidad si las personas dentro de estas instituciones ejercen sus labores de forma individual; más bien deben funcionar bajo un sistema de relaciones alineadas con objetivos claros, con propósitos compartidos y con beneficios comunes, tal como lo afirma Aguilar (2014) enfatizando que una organización del deporte se soporta en "... la actuación conjunta de actores que cumplen funciones, dependiendo de sus cargos y posiciones que ocupan dentro de ella, que adecuadamente articulados proporcionan el logro de los objetivos fijados" (p. 41).

Esta actuación conjunta que indica el precitado autor, debe estar condicionada por una sólida cultura sustentada en aquellos aspectos subjetivos que están presentes en el ser humano como sus actitudes, creencias, valores, motivaciones, hábitos y costumbres, los cuales se conectan a través de un sistema de símbolos culturales. Gómez (2017) sostiene que los sistemas simbólicos de la cultura se reflejan a través del comportamiento y de las relaciones de las personas dentro de las organizaciones del deporte, complementando lo siguiente:

Los sistemas simbólicos de la cultura (...) se dan a través de códigos (ajustados a un lenguaje característico y un comportamiento social entre pares, colaboradores y relacionados) como las percepciones, emociones, actitudes, hábitos, creencias, valores, tradiciones, rutinas y otras formas de interacción dentro y entre estos grupos existentes en estas organizaciones, sistemas simbólicos fijados por un conjunto de reglas y normas que deben cumplirse (p. 122).

Adicionalmente, Geertz, (1987) y Schneider, (1980) indican que el comportamiento de los actores sociales y el lenguaje son códigos que se relacionan entre sí y que responden a un sistema de símbolos culturales. Por su parte, Levy-Strauss (1985) y Goodenough (1981) concuerdan que la cultura es la forma como un grupo de personas organizan sus experiencias en torno a una realidad concreta a través de sus percepciones, comprendiendo e interpretando las interacciones cotidianas que orientan el comportamiento de sus miembros. Ello implica el uso de un sistema de símbolos, un lenguaje específico y unas reglas que regulan las relaciones.

Resulta evidente entonces que la cultura es un marco de referencia compartido y aceptado por el grupo de personas de una organización, orientando la manera de pensar y actuar frente a las circunstancias, donde se incluyen aspectos intangibles (actitudes, valores, emociones) y tangibles vinculados a las operaciones cotidianas. Aun así, es una

cultura que debe ser atendida y conducida por un quehacer gerencial que además de planificar, estructurar y sistematizar las complejidades que encierra la dinámica organizativa (Kotter, 2007), tenga la capacidad para inspirar a otros; todo ello con el propósito de garantizar la concordancia entre los planes y sus resultados. En sí, una cultura gerencial que ejerza su influencia para movilizar a las personas y por consiguiente a las organizaciones del deporte hacia una visión compartida.

En este orden de ideas, Gómez (2017) revela que las organizaciones del deporte que posean una firme cultura gerencial, están en la capacidad de integrar aspectos como los hábitos, rutinas y modos de conducta aprendidos en la vida organizacional, así como la valoración hacia el trabajo, el acoplamiento de los distintos roles que garantizan la cohesión grupal, la creación de ajustados procesos de comunicación por razones técnicas o por motivos afectivos y emocionales, la instauración de un sistema de valores y creencias compartidas, entre otros aspectos.

En torno a los elementos señalados, la investigación estuvo focalizada en conocer los rasgos distintivos de la cultura gerencial en las organizaciones del deporte en Ecuador, considerando dos grandes segmentos: el deporte de alto rendimiento y las ligas barriales. En este sentido, fueron abordados en este estudio actores clave con responsabilidades gerenciales en el deporte ecuatoriano vinculados con estos segmentos, con la finalidad de que pudieran dar cuenta de lo que acontece en la realidad empírica. En definitiva, cuál era su visión con respecto al fenómeno objeto de tratamiento y cómo son los patrones de comportamiento a partir de tres categorías previamente definidas: (a) Perfil Gerencial; (b) Características de la Cultura Organizacional; y (c) Concepción de la Cultura Gerencial.

## **Material y Método.**

A los efectos de conocer los rasgos distintivos de la cultura gerencial en las organizaciones del deporte: el caso Ecuador, la investigación se apoyó en un conjunto de métodos, técnicas y procedimientos durante el proceso que se sintetizan en la figura 01.

Dado que la realidad es un sistema en permanente interacción y cambio, en este estudio se dispuso asumir el enfoque cualitativo, que a su vez condicionó el tipo de investigación en cuanto a nivel y diseño. El enfoque cualitativo tuvo la intención de analizar e interpretar la realidad desde la perspectiva de los actores sociales, a fin de comprender lo que sucede en el fenómeno objeto de estudio. En este contexto, Rusque (2007) afirma que intentar caracterizar el enfoque cualitativo requiere de sistematización, cuyo interés central es el significado que le otorgan los propios actores a su vida social. Para ello, los principales aspectos que delimitan esta modalidad de investigación están: (a) el mundo social, el sujeto, la subjetividad y la cultura; (b) la actividad que realiza el actor; (c) los procesos en que interactúa; (d) los significados de la acción; (e) las definiciones subjetivas de la acción; y (f) el lenguaje y la comunicación.

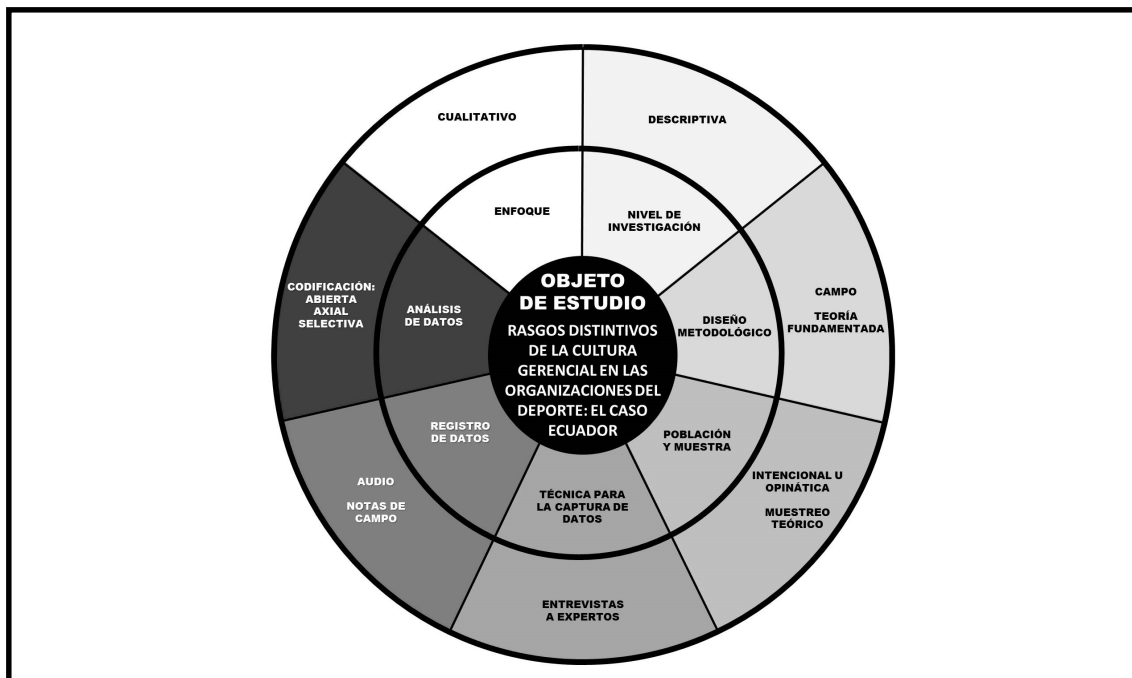


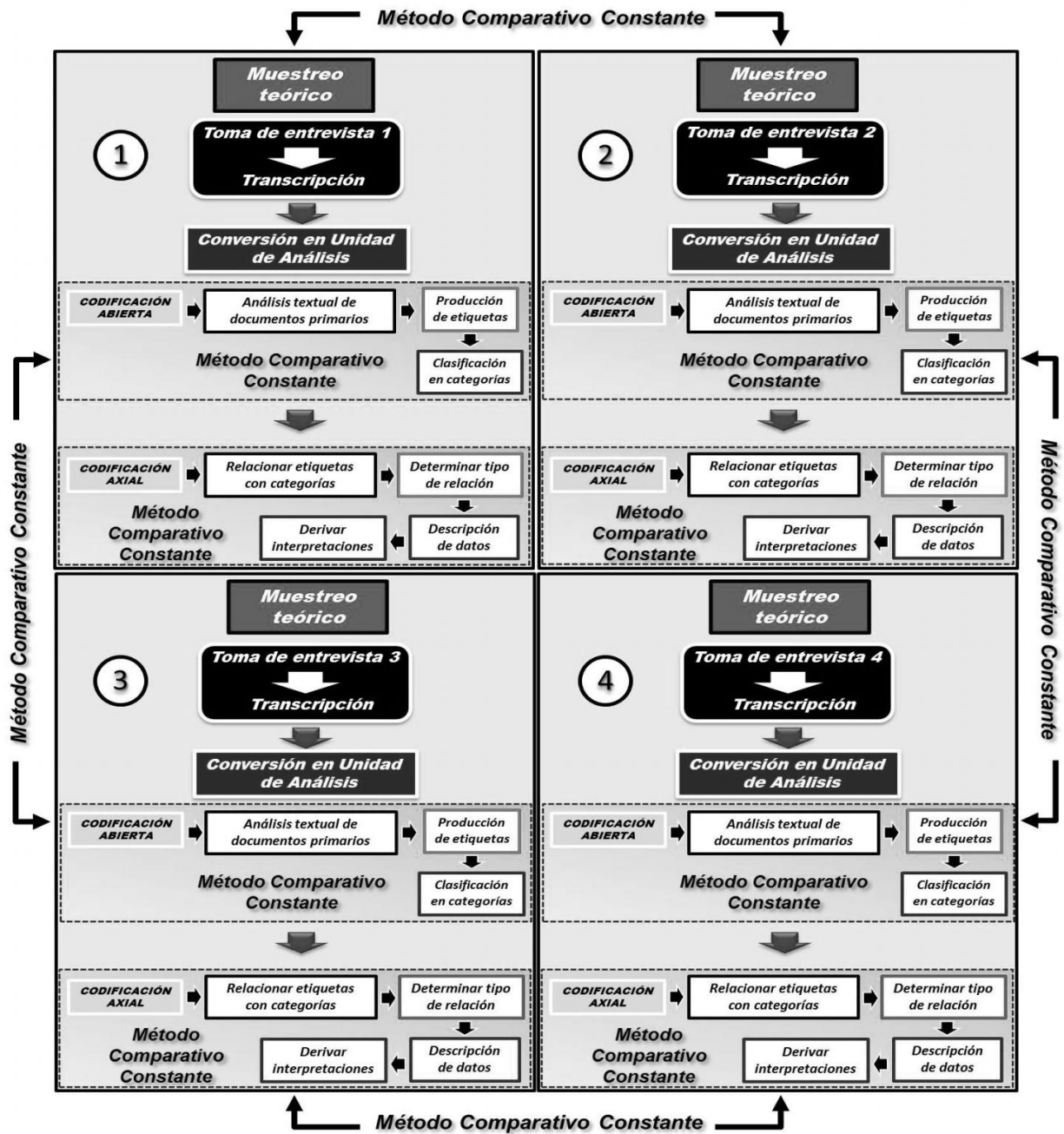
Figura 01: Síntesis del encuentro con la realidad

En efecto, este enfoque permitió construir el conocimiento mediante las interpretaciones que surgieron del interior de la consciencia subjetiva de los actores sociales. Bajo esta premisa, fue necesario adentrarse en el ambiente donde los sujetos consultados interactúan, con el objeto de recabar datos a partir de sus expectativas, vivencias y experiencias que suscriben sus comportamientos; datos que fueron registrados y utilizados como plataforma para realizar interpretaciones de la concepción que tienen acerca del fenómeno estudiado.

Al mismo tiempo, el estudio se ubicó en una investigación descriptiva mediante la cual se identificaron y analizaron en su justa dimensión aquellos aspectos atinentes al quehacer gerencial que determina la cultura prevaleciente en las organizaciones del deporte ecuatoriano; tipo de investigación que permitió recabar datos de interés para ser conceptualizados, categorizados e interpretados, congruente con las prescripciones de Cerda (1991) quien indica que la investigación descriptiva desde una perspectiva cualitativa, interpreta el comportamiento humano a partir del significado que le otorgan las personas.

Asimismo, el diseño estuvo focalizado en una investigación de campo para tener una relación directa con los actores sociales en su ambiente natural (Arias, 2016), a los efectos de lograr una ajustada interpretación de aquello que es vivido, sentido y percibido por ellos; en sí, su manera de ver y comprender su realidad, cuya interpretación cualitativa de los datos se trianguló con un análisis cuantitativo para fortalecer el estudio (Martínez, 2009).

Para tales propósitos, la investigación se sustentó en la teoría fundamentada de Corbin y Strauss (2002), la cual permitió sistematizar los datos que se iban obteniendo de la realidad. Este método se soportó en cuatro grandes factores: (1) El muestreo teórico; (2) El método comparativo constante; (3) La codificación abierta; y (4) La codificación axial. En la figura 2 se puede apreciar el proceso de análisis sustentado en la teoría fundamentada.



**Figura 02:** Proceso de análisis sustentado en la teoría fundamentada

En torno a lo anterior, la investigación se inició con el muestreo teórico, que consistió en seleccionar de manera intencional a un experto para ser entrevistado en profundidad, cuyo criterio fue que tuviese amplios conocimientos y experiencia en la gerencia del deporte, además de la vivencia en escenarios de competencia como atleta y/o entrenador, y ser profesional universitario.

Una vez realizada y transcrita la entrevista, se configuró como una unidad hermenéutica para ser analizada primeramente en codificación abierta a objeto de fragmentar los datos, identificar conceptos, etiquetarlos y clasificarlos en categorías, y luego en codificación axial para relacionar los conceptos emergentes con sus respectivas categorías a fin de determinar el tipo de relación. Culminado el análisis de la entrevista, se procedió a realizar nuevamente el muestro teórico con otro entrevistado bajo los

mismos criterios de selección y el mismo procedimiento en codificación abierta y axial; muestreo teórico que continuó de manera reiterada con otros entrevistados y finalizó cuando hubo saturación teórica, vale decir, cuando no emergieron nuevos datos para ser procesados. Finalmente los datos se integraron para realizar interpretaciones de los hallazgos encontrados en la realidad empírica.

Cabe indicar que durante todo el proceso de análisis en ambas modalidades de codificación, se implementó el método comparativo constante dentro de una misma entrevista y entre ellas, de manera de depurar datos que garantizaran el adecuado ordenamiento conceptual en cuanto a conceptualización, categorización y relaciones entre sí. Así pues, la investigación implicó un total de cuatro actores entrevistados con el necesario potencial y relevancia como se muestra en la Tabla 01.

**Tabla 01:** Actores entrevistados en calidad de expertos con base en el conocimiento, La experiencia y la vivencia en el deporte

ENTREVISTADO	CARGO	RESUMEN DE SU EXPERIENCIA
Jorge Granja Cobos	Vicepresidente de la Federación Ecuatoriana de Voleibol	Ex atleta y entrenador de selección nacional. Licenciado en Cultura Física del Instituto Lenin de Moscú. Docente en la Universidad de San Francisco de Quito. Vinculado al deporte por 40 años.
José Antonio Guevara	Vicepresidente de la Concentración Deportiva de Pichincha. Vicepresidente de la Federación Deportiva Nacional del Ecuador	Ex atleta. Licenciado en Administración Pública. Docente de la Universidad Central de Ecuador. Ha sido miembro de distintas organizaciones del deporte, entre ellas Vicepresidente del Comité Olímpico Ecuatoriano. Más de 50 años relacionado con el deporte.
Hugo León	Presidente de la Liga Barrial de Quito	Más de 60 años en el deporte. Ex atleta de alto rendimiento y Profesor Normalista. Dirigente en distintas organizaciones del deporte.
Pedro Fernández	Secretario de Educación, Deporte y Cultura del Distrito Metropolitano de Quito	Abogado con un master en negocios y administración de fútbol en el Johan Cruyff Institute. Experiencia en marketing deportivo. Más de 30 años en el deporte y actualmente sigue activo como atleta.

## Resultados y Discusión

### Análisis En Codificación Abierta Y Codificación Axial.

El proceso de análisis en codificación abierta requirió examinar e interpretar los datos de forma rigurosa y detallada. Debido ello, desde el inicio del análisis textual de los documentos primarios convertidos en unidades hermenéuticas, fueron emergiendo etiquetas conceptuales producto de la fragmentación de estos datos; etiquetas que se clasificaron en tres categorías previamente seleccionadas en función de sus propiedades o atributos, como son:

- Perfil Gerencial: Rasgos asociados al ejercicio gerencial que aseguran comportamientos deseables para un desempeño exitoso.
- Características de la Cultura Organizacional: Atributos de un sistema determinado por el conjunto de relaciones interpersonales existentes en la organización en conexión con la filosofía organizacional.
- Concepción de la Cultura Gerencial: Postura que se tiene respecto a la manera de ver y concebir el quehacer gerencial desde la perspectiva de una cultura orientada a generar cambios personales, grupales y organizacionales.

Esta fragmentación de datos facilitó el ordenamiento conceptual en codificación abierta, que al consolidarlos se generó un total de 147 etiquetas conceptuales agrupadas en las tres categorías aludidas (Tabla 02)

**Tabla 02:** Ordenamiento conceptual en codificación abierta

UNIDADES DE ANÁLISIS	CATEGORÍAS		
	Perfil Gerencial	Características de la Cultura Organizacional	Concepción de la Cultura Gerencial
Entrevistado 1	13	17	16
Entrevistado 2	6	9	9
Entrevistado 3	7	12	14
Entrevistado 4	5	22	17
<b>TOTAL</b>	31	60	56
<b>%</b>	21,09%	40,81%	38,10%
<b>147 ETIQUETAS CONCEPTUALES</b>			

En este sentido, las cifras indican que el 40,81% de las etiquetas conceptuales fueron clasificadas en la categoría “Características de la cultura organizacional”, muy cercana a la categoría “Concepción de la cultura gerencial” con 38,10%, datos que se reflejaron de manera parecida en cada una de las unidades de análisis.

Estos datos dan cuenta del interés por prevalecer aquellos aspectos referidos a la filosofía organizacional, vale decir cuál es la razón de ser de las organizaciones, cómo se proyectan de cara al futuro y cómo se guía el comportamiento de las personas, en sí el interés en la misión, la visión y los valores organizativos, además de las creencias, las rutinas, los hábitos, entre otros; filosofía organizacional que de igual modo necesita como condición para su cumplimiento de un quehacer gerencial que combine la autoridad y el poder formal que se otorga para planificar, estructurar y sistematizar las complejidades que envuelven la dinámica de una organización con la capacidad para influenciar, persuadir e inspirar a otros. Conforme a esto, una cultura organizacional y gerencial que contribuya a reorientar comportamientos conducentes al logro de los objetivos estratégicos y metas en las organizaciones del deporte ecuatoriano.

Por otra parte, las 147 etiquetas conceptuales que emergieron en codificación abierta fueron analizadas en codificación axial a los efectos de relacionarlas con sus respectivas categorías y determinar el tipo de relación con base en las siguientes prescripciones:

- Es una Propiedad: Rasgos que identifican y se diferencian del resto de los tipos de relación, caracterizando la esencia de un concepto dentro de una categoría.
- Es una Consecuencia: Aquel concepto que se produce como resultado de una acción o hecho derivado de una categoría.
- Es parte: Aun cuando no es un rasgo que lo distingue, es un componente o segmento de un concepto con respecto a la categoría.
- Es contradictoria: Conceptos que discrepan con respecto a la categoría.

Al enlazar estos tipos de relación entre las etiquetas conceptuales y las categorías “Perfil gerencial”, “Características de la cultura organizacional” y “Concepción de la cultura gerencial”, la Tabla 03 muestra cifras que evidencian las tendencias tanto en el total de entrevistados como en cada uno de éstos, dispuestos como unidades de análisis.

**Tabla 03:** Relación de etiquetas conceptuales con categorías en codificación axial

CATEGORÍAS	TIPOS DE RELACIÓN DE ETIQUETAS CONCEPTUALES				TOTAL	
	Es una Propiedad	Es una Consecuencia	Es Parte	Es Contradictoria		
Entrevistado 1	Perfil Gerencial	4	1	5	3	13
	Características de la Cultura Organizacional	4	1	3	9	17
	Concepción de la Cultura Gerencial	6	2	4	4	16
	<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>46</b>
	<b>%</b>	<b>30,43%</b>	<b>8,70%</b>	<b>26,09%</b>	<b>34,78%</b>	<b>100%</b>
Entrevistado 2	Perfil Gerencial	1	0	1	4	6
	Características de la Cultura Organizacional	2	0	2	5	9
	Concepción de la Cultura Gerencial	4	0	0	5	9
	<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>14</b>	<b>24</b>
	<b>%</b>	<b>29,17%</b>	<b>0,00%</b>	<b>12,50%</b>	<b>58,33%</b>	<b>100%</b>
Entrevistado 3	Perfil Gerencial	3	1	1	2	7
	Características de la Cultura Organizacional	3	1	0	8	12
	Concepción de la Cultura Gerencial	9	1	1	3	14
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>13</b>	<b>33</b>
	<b>%</b>	<b>45,46%</b>	<b>9,09%</b>	<b>6,06%</b>	<b>39,39%</b>	<b>100%</b>
Entrevistado 4	Perfil Gerencial	3	1	1	0	5
	Características de la Cultura Organizacional	3	6	1	12	22
	Concepción de la Cultura Gerencial	4	2	2	9	17
	<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>21</b>	<b>44</b>
	<b>%</b>	<b>22,72%</b>	<b>20,46%</b>	<b>9,10%</b>	<b>47,72%</b>	<b>100%</b>
Total entrevistados	Perfil Gerencial	11	3	8	9	31
	Características de la Cultura Organizacional	12	8	6	34	60
	Concepción de la Cultura Gerencial	23	5	7	21	56
	<b>TOTAL</b>	<b>46</b>	<b>16</b>	<b>21</b>	<b>64</b>	<b>147</b>
	<b>%</b>	<b>31,29%</b>	<b>10,89%</b>	<b>14,29%</b>	<b>43,53%</b>	<b>100%</b>

En este tenor, los resultados arrojados en el consolidado de datos de cada una de las entrevistas realizadas a expertos y en el consolidado de datos del total de estas entrevistas, se puede apreciar una inclinación hacia el tipo de relación “Es contradictoria”, con un pico de 58,33% en el entrevistado 2. De igual forma, en el entrevistado 1, en el entrevistado 4 y en el total de entrevistados tuvieron 34,78%, 47,72% y 43,53% respectivamente en este tipo de relación. Solamente en el entrevistado 3 destacó otro tipo de relación: “Es una propiedad” con 45,46%, pero seguido de “Es contradictoria” con 39,39%.

Estos datos permiten inferir que aun cuando se tiene el deseo de un ejercicio gerencial cuyo perfil debiera estar condicionado por un actor-gerente con las competencias requeridas, matizadas por los conocimientos y las capacidades logradas

en las universidades, combinadas a su vez con la experiencia y vivencia en el deporte, la percepción que tienen estos actores de la realidad es más bien un comportamiento gerencial poco cónsono en cuanto al conocimiento y las habilidades que deberían poseer, dado que se adolece de formación universitaria para poder conducir las acciones del conjunto de personas adscritas a las organizaciones del deporte en el interés de responder a las necesidades que demanda el sector deportivo en Ecuador. En definitiva, no es suficiente tener la experiencia en campo para dirigir las complejidades que encierra la esfera deportiva, criterio que ha prevalecido en su escogencia.

### **Hallazgos Encontrados**

Después de finalizado el proceso de análisis de los datos en codificación abierta y axial de las entrevistas a expertos, donde se logró identificar conceptos, que a su vez fueron etiquetados y clasificados en categorías, y consecutivamente relacionados entre sí para determinar el tipo de relación, se procedió a integrar los datos en cada una de las categorías seleccionadas en este estudio, a los fines de realizar interpretaciones que condujeron a descubrir los hallazgos que surgieron en el proceso investigativo, permitiendo conocer los rasgos distintivos de la cultura gerencial en las organizaciones del deporte en Ecuador, bajo dos vertientes: (1) La visión que tenían los actores; y (2) El comportamiento que opera en la realidad. En este tenor, se exponen seguidamente estos hallazgos.

### **Perfil gerencial**

Con respecto a la visión de los actores en esta categoría, se detecta que para ejercer funciones gerenciales en las organizaciones del deporte, su perfil debe tener como condición una acumulada experiencia en este sector, al igual que conocimientos del deporte a gerenciar, a fin de tener una clara perspectiva de sus necesidades y poder anticiparse a los constantes cambios que se producen en la esfera nacional e internacional. De igual modo, se aspira que el candidato sea profesional universitario y que a su vez posea herramientas gerenciales para maniobrar con propiedad los procesos administrativos; habilidades de liderazgo para influenciar y coordinar esfuerzos con proyección a futuro; y mística deportiva para alcanzar altos niveles competitivos. Adicionalmente, es deseable que un gerente debiera de antemano haber practicado algún deporte; tener relaciones con las federaciones y demás estamentos del deporte; conocer las leyes ecuatorianas, en especial la Ley del Deporte; y poseer ciertos conocimientos sobre marketing deportivo.

En cuanto al comportamiento que opera en la realidad, se revela que existen discrepancias entre la visión de los actores y cómo se ejerce la acción gerencial. En efecto, se sostiene que es práctica común el ejercicio de una gerencia basada en la experiencia que se tiene en el deporte sin la formación requerida para el cargo, además que buena parte de la dirigencia ecuatoriana no posee nivel universitario, acarreado un limitado conocimiento en materia gerencial y sin una formación real sobre los procesos administrativos que orienten la conducción idónea de los destinos del deporte, con el agravante que existe en estos cargos personas con un bajo nivel cultural que se traduce en un manejo inadecuado de las relaciones ente pares y colaboradores. Como corolario, se adolece de escuelas de formación en gerencia del deporte. En definitiva, son carencias que en gran medida impiden alcanzar logros importantes y resultados competitivos en escenarios internacionales.



Cabe acotar la afirmación que hace uno de los entrevistados “cuando no existía desarrollo deportivo ¡Quizás era factible un gerente del deporte sin formación!”; afirmación que resulta pertinente, dado los avances en cuanto a funcionamiento, productividad y formas organizativas para gestionar el deporte fundamentado en el conocimiento, razón por la cual es conveniente una gerencia del deporte altamente calificada y centrada en garantizar resultados acordes con los grandes retos que demanda el deporte ecuatoriano.

### **Características de la cultura organizacional.**

Como producto de los datos obtenidos de las respuestas de los entrevistados referidos a la visión que tienen sobre esta categoría que estiman deseable para desarrollarse y crecer con éxito, se constata que a las organizaciones del deporte le correspondería involucrar a todos sus miembros en el ánimo de que conozcan en profundidad su filosofía, la cual apunta a la misión, la visión y los valores organizativos, y que a su vez puedan realizar aportes a la dinámica que rodea los procesos, tareas y acciones a seguir alineados con esta filosofía. Estos aspectos en su esencia contribuirían a una mayor identificación institucional, aspectos que resultan muy atinentes con respecto al testimonio de un entrevistado “que se pongan la camiseta, eso falta en muchas organizaciones deportivas”. Es evidente entonces que las organizaciones del deporte aspiran una cultura que implique la integración, cohesión, sentido de pertenencia y compromiso ético entre sus miembros y con la organización; una cultura organizacional cuya tendencia esté orientada hacia la práctica de una gestión mucho más profesional, aunando esfuerzos en conjunto y colocando el foco en los resultados que se desean alcanzar.

En relación con el comportamiento que prevalece en las organizaciones del deporte en Ecuador, se confirma que se tiene consolidada una estructura organizativa que parte desde el Comité Olímpico Ecuatoriano y aguas abajo se articula con las federaciones, las ligas, los clubes y los equipos. Asimismo, se valora como parte sustancial de esta estructura, la creación del Ministerio del Deporte, una excelente iniciativa mediante la cual se ha invertido en infraestructura deportiva y se ha instaurado centros de alto rendimiento; aun así, se considera que dicha infraestructura no está a la altura de otros países y no se tiene una adecuada preservación y mantenimiento.

Además de lo anterior, este organismo ministerial todavía debe consolidar ciertos procesos como la necesaria atención al deportista élite, no solamente en el aspecto económico que de alguna manera ayuda a paliar algunas necesidades personales para que pueda dedicarse a su preparación, sino también en recibir el primordial acompañamiento de un equipo multidisciplinario vinculado a las ciencias aplicadas al deporte y de entrenadores formados y altamente calificados.

A tal efecto, es conveniente la activación de procesos de capacitación de forma sistemática y permanente en el personal con funciones primarias y de apoyo hacia el atleta; por consiguiente, esta capacitación debe permear todos los niveles jerárquicos de su estructura organizativa, debiéndose complementar con la búsqueda de acuerdos con universidades como por ejemplo la Universidad Tecnológica Equinoccial, institución que tiene el interés en implantar estudios de tercer y cuarto nivel en Administración Deportiva, y la Universidad de las Américas que tiene opciones de estudios en Administración y Marketing Deportivo.

En las mismas circunstancias anteriores, se enfatiza que una importante proporción de los aportes económicos que realiza el Estado ecuatoriano están dirigidos al alto rendimiento, aportes que por demás debieran justificarse con resultados

competitivos en el ámbito internacional producto de una planificación con base en varios ciclos olímpicos, como lo hacen las naciones de clases mundial y aquellos países que han tenido progresos importantes en la región. A pesar de ello, los procesos de planificación deportiva ecuatoriana en gran parte no cumplen con esta forma de concebir el futuro, una planificación que abarque dos o tres ciclos olímpicos para estimar hacia dónde se quiere llegar, que incluya un calendario competitivo promovido por el Estado, instando a la gerencia del deporte a que proyecte sus acciones a largo plazo y analizando en conjunto -autoridades deportivas y entes federativos- las expectativas que se desean cumplir. En cualquier caso, es justo reconocer que existen federaciones que están planificando con base en dos ciclos olímpicos y preparándose para las olimpiadas de 2024.

Estas demandas se enfrentan con algunas dificultades, en el hecho que precisamente las autoridades deportivas exigen resultados sin pasar por el tamiz de una evaluación previa, no funciona con planes estratégicos para conducir los objetivos y metas que deban plantearse, y adicionalmente no tienen asesores con pleno conocimiento y experiencia en el deporte, matizados por la presencia de espacios de poder político en distintas instancias, incidiendo de manera importante en las decisiones que se toman; circunstancias que atentan contra el necesario respaldo para reconducir acciones que permitan el posicionamiento deportivo a escala internacional. En este mismo sentido, se advierte que no se valora al atleta élite que luego de cumplir años de preparación y participando con éxito en competencias internacionales, al llegar el momento de su retiro no se le presta el apoyo requerido, y en el mejor de los casos se dispensa una atención muy precaria que no ayuda a tener una mejor calidad en el transcurrir de vida.

Por otra parte, desde la perspectiva de los expertos entrevistados se corrobora que las ligas barriales atienden el 40% de los deportistas ecuatorianos cuyo foco central es mejorar los índices de sedentarismo en la población, incentivando hábitos saludables a través del deporte y la recreación, donde entes gubernamentales han realizado una loable labor con la creación de centros deportivos para atender a este sector, basándose en un modelo de gestión que asegure la preservación de canchas sintéticas con base en la implementación de mecanismos que orienten su adecuado uso, como por ejemplo la fijación de una cuota que favorezca su mantenimiento, eximiendo a aquellos sectores más vulnerables como discapacitados, niños, niñas y mujeres; aspectos que sin duda ayudan a crear conciencia en la gente, todo ello en el interés de que puedan apropiarse de estos espacios. Sin embargo, se aprecia que existen ligas que se encuentran bien dotadas y otras no tanto, producto de políticas deportivas hacia este sector que no están claras, que operan con poco personal y con aportes económicos escasos -en ocasiones con largos periodos sin recibirlos-, motivo por el cual se han visto en la obligación de realizar algunas actividades para cancelar deudas que necesariamente han adquirido.

En este mismo orden de ideas, se revela que el deporte barrial no es una prioridad para el Ministerio del Deporte, más bien se ha centrado exclusivamente en el deporte de alto rendimiento -apreciación que discrepa de otros actores, quienes consideran que se trabaja para el buen vivir en menoscabo del alto rendimiento- y es atendido cuando los políticos están en campaña, a sabiendas que es un nicho que potencialmente genera votos para elegir alcaldes. Se acentúa también que muchos atletas que llegan al alto rendimiento provienen de las ligas barriales, siendo formados con escasos recursos y sus necesidades no son atendidas con efectividad por el Estado “No saben que el atleta sale de aquí ¡De las canchas de tierras!, como Morejón que salió de las canchas de nosotros en pistas de tierras, sin zapatos y esperan que sea campeona mundial para recién reconocerla” manifestaba un entrevistado.

### **Concepción de la cultura gerencial.**

En consideración a la interpretación de los datos obtenidos de las respuestas emitidas por los entrevistados expertos en torno a la visión que tienen acerca de la concepción de la cultura gerencial, se deduce que un gerente tiene la obligación de formarse para poder conducir con eficiencia y eficacia las responsabilidades inherentes al cargo. Por supuesto, para ejercer acciones gerenciales, es imperativo que un gerente evalúe permanentemente los procesos básicos de la administración, vale decir, una minuciosa revisión de la planificación, la organización, la dirección y el control de la gestión deportiva. Ello implica saber operar dentro de una estructura organizativa que asegure su solidez, con el liderazgo necesario para influenciar, persuadir y motivar a las personas a través de ajustados procesos de comunicación que tiendan a lograr compromiso en las acciones a seguir y que a su vez deriven en resultados cónsonos con los planes y proyectos en marcha.

Asimismo, un gerente debe ejercer sus funciones, responsabilidades y tareas tanto en la oficina como en el campo, para tener una percepción cercana de la realidad que dé cuenta de lo que allí sucede y pueda estar preparado para enfrentar los retos que se presenten, conociendo de primera mano aquellas inquietudes y necesidades del entorno deportivo como atletas, entrenadores, dirigentes, hinchada y demás grupos de interés por el deporte, sin que ello signifique que no delegue funciones en sus colaboradores para poder contrastar opiniones y considerar distintas alternativas que faciliten la toma de mejores decisiones.

En lo atinente a cómo se concibe la cultura gerencial en las organizaciones del deporte sobre la base del comportamiento que opera en estas instituciones, se reafirma que el actor-gerente con formación académica garantizaría en buena parte resultados competitivos. Es este aspecto se reconoce que hay gerentes que poseen esta formación, algunos con nivel de maestría; aun así, no se tiene el suficiente personal con educación universitaria y capacitación en materia gerencial. Debido a ello, la práctica gerencial que hasta ahora ha prevalecido se refleja en la carencia de un pensamiento estratégico para planificar y que oriente las acciones futuras de las personas adscritas a las organizaciones del deporte para cumplir con los objetivos y metas que han sido planificadas.

Es un comportamiento gerencial que se circunscribe a cumplir con un Plan Operativo Anual por exigencias presupuestarias del Ministerio del Deporte, ente administrativo que no funciona con planes estratégicos, y según el criterio de los entrevistados no son los más capacitados, mostrando poco conocimiento sobre el deporte; una alta dirigencia que en sí no tiene una clara visión deportiva. En este sentido, si no hay direccionalidad para controlar la gestión de un Ministerio, menos aún en las demás esferas de la estructura deportiva.

A pesar de todo lo anterior, se constata que algunas federaciones han entendido la importancia de patrocinar sus eventos. A tal efecto, han asumido iniciativas para establecer convenios con empresas que permiten fortalecer la organización de eventos. No obstante, en líneas generales se adolece de gerentes con las herramientas necesarias para establecer relaciones que garanticen el patrocinio, y tampoco hay iniciativas para desarrollar el marketing deportivo. Varias de estas herramientas gerenciales que se aluden están vinculadas a competencias blandas basadas en las actitudes, como la perseverancia para lograr los objetivos; la persistencia para superar dificultades; la responsabilidad por el desempeño personal; la disposición para relacionarse, detectar oportunidades, negociar y resolver desacuerdos, entre otras. Ciertamente, se entiende que existe mucho recelo de las empresas para invertir en el deporte porque perciben que

no genera rentabilidad; de allí el desafío que tienen los gerentes para construir alianzas o convenios de cooperación con este sector.

Se resalta asimismo, la conveniencia de observar las mejores prácticas gerenciales en equipos deportivos de clase mundial y de aquellos países de la región como Perú, Venezuela y Colombia, que aventajan a Ecuador en el tema gerencial y que operan con excelentes profesionales con base en su formación académica de tercer y cuarto nivel, además de su comprobada experiencia, obteniendo resultados significativos a escala internacional.

En lo que respecta a las ligas barriales, se asevera que éstas funcionan con un personal gerencial con formación académica como doctores, abogados, administradores, médicos, inclusive ex asambleístas, aunque se confiesa que otros no tienen formación pero han tenido una ejemplar actuación dentro de esta liga, como lo ilustra un entrevistado “José Francisco Cevallos no tiene título universitario y fue uno de los mejores ministros, y ahora es gobernador. Hay que tener algo dentro para llevar a un equipo como Barcelona a donde está”. Es una liga que ha crecido en número de provincias con esfuerzo y autogestión y a pesar de los recortes económicos se sigue trabajando con ahínco.

Es una modalidad de organización la cual entiende que gerenciar el deporte es una tarea ardua y retardadora; un esfuerzo que necesariamente tiene que emplear procesos de autogestión para poder funcionar y atender a la inmensa población de atletas que convergen en el deporte barrial. Procesos de autogestión que han permitido adquirir bienes en beneficio de esta colectividad.

## **Conclusiones**

Los hallazgos que emergieron en este estudio en torno a los rasgos distintivos de la cultura gerencial en las organizaciones del deporte en Ecuador, confirman que las organizaciones del alto rendimiento y del deporte barrial precisan una cultura gerencial sólida que delimite su comportamiento. Una cultura gerencial que se sustente por una parte en el conocimiento logrado tanto en las universidades como en los procesos de capacitación gerencial y articulado con la experiencia lograda en años dentro del deporte; y por otra, con aquellos aspectos intangibles y subjetivos que trastocan la dimensión humana. Por consiguiente, un desempeño exitoso dependerá de la combinación de este conjunto de factores que condicionan la cultura gerencial.

Así pues, estos factores adecuadamente alineados bajo un destino compartido - donde exista continuidad administrativa en las altas esferas del deporte para responder a proyectos comunes-, contribuirían al afianzamiento de una sólida plataforma deportiva que permitiese ir edificando las bases para encontrar caminos hacia una ajustada cultura gerencial con un sistema de creencias, actitudes, valores, rutinas y hábitos que ayuden a cambiar el estado actual de cosas en el interés común de transformar definitivamente al deporte ecuatoriano y lo conduzcan hacia el éxito en el contexto local, nacional e internacional.

## **Referencias Bibliográficas**

- Aguilar, P. (2014). *Gerencia del deporte de alto rendimiento en Venezuela: hacia una implantación efectiva de los procesos administrativos*. Saarbrücken: Editorial Publicia.
- Arias, F. (2016). *El Problema de Investigación: Introducción a la Metodología Científica*. Caracas: Editorial Episteme.
- Cerda, H. (1991). *Los elementos de la investigación*. Bogotá: El Búho.

- Corbin, J. y Strauss, A. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Geertz, C. (1987). *La interpretación de las culturas*. México: Editorial Gedisa.
- Gómez, S. (2017). *Cultura gerencial en las organizaciones del deporte: Valores, creencias, prácticas, herramientas, métodos y procedimientos en organizaciones del deporte*. Saarbrücken: Editorial Académica Española.
- Goodenough, W H. (1981). *Culture, language and society*. Reading, Mass: Addison-Wesley.
- Kotter, J. (2007). *Al frente del cambio*. México: Editorial Empresa Activa.
- Levy-Strauss, C. (1985). *Las estructuras elementales del parentesco*. México: Planeta.
- Martínez, M. (2009). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México: Trillas.
- Rusque, A. (2007). *De la diversidad a la investigación cualitativa*. Caracas: Vadel.
- Schneider, D. (1980). *American Kinship, a Cultural Account*. Chicago: The University of Chicago.

**Recebido em 21 de junho de 2023.**  
**Aceito em 30 de junho de 2023.**

## A Concessão de Um Parque Público Para Iniciativa Privada: Um Estudo de Caso

Gabriel Kaminski BRITO<sup>1</sup>; Letícia Aparecida Pereira SOARES<sup>1</sup>; Nassor Lukata Faustino CRUZ<sup>1</sup>; Claudson Lincoln BEGIATTO<sup>2</sup>; Camila Ferreira RIBEIRO<sup>3</sup>; Elaine Regina Piccino OLIVEIRA<sup>4</sup>; Victor Augusto Ramos FERNANDES<sup>5</sup>; Rubens PINHEIRO JUNIOR<sup>6</sup>; Vinicius Barroso HIROTA<sup>6</sup>.

<sup>1</sup> Alunos do Curso de Organização Esportiva, Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil

<sup>2</sup> Diretor da Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil; ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0771-7870>

<sup>3</sup> Coordenadora Pedagógica Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil;

<sup>4</sup> Coordenadora do Curso de Organização Esportiva da Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil.

<sup>5</sup> Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, CEUNSP, São Paulo/Itu, Brasil; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2861-8112>

<sup>6</sup> Docente da Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0166-3338>

**E-mail de correspondência:** [nassor.lukata.faustino@gmail.com](mailto:nassor.lukata.faustino@gmail.com)

### Resumo

A concessão de parques públicos é um formato de gestão ativo que possibilita a transferência de serviços de apoio ao ecoturismo com foco nas áreas, atrativos e instalações destinadas ao uso público. Através de um estudo de caso, com base em uma entrevista, este estudo vislumbrou analisar um processo de concessão de um parque público da Cidade de São Paulo, Zona Norte – Capital, desta maneira foi entrevistado um Gestor do parque público que atua há 2 anos na gestão deste espaço sob o modelo de concessão. De acordo com os resultados obtidos pela entrevista e imagens, podemos perceber que após a Concessão do Parque Tenente Brigadeiro Faria Lima a organização do parque melhorou tanto na parte da organização de atividades físicas e eventos que tem cronograma dos esportes a ser praticado quanto sendo visível também na parte de segurança e limpeza dele.

**Palavras Chave:** Concessão Público-Privada; Organização Esportiva, Parque público.

### The Concession of a Public Park for Private Initiative: A Case of Study

#### Abstract

The concession of public parks is an active management format that enables the transfer of support services to ecotourism with a focus on areas, attractions and facilities intended for public use. Through a case study, based on an interview, this study aimed to analyze a concession process of a public park in the City of São Paulo, North Zone - Capital, in this way a Public Park Manager who has been working for 2 years was interviewed in the management of this space under the concession model. According to the results obtained from the interview and images, we can see that after the concession of the Tenente Brigadeiro Faria Lima Park, the organization of the park improved both

in terms of the organization of physical activities and events that have a schedule of sports to be practiced and also being visible. in the security and cleaning part of it.

**Keywords:** Public-private concession; Sports organization, Public park.

## **Introdução**

A concessão de parques públicos é um formato de gestão ativo que possibilita a transferência de serviços de apoio ao ecoturismo com foco nas áreas, atrativos e instalações destinadas ao uso público. É uma prática que está sendo executadas em muitos parques principalmente aqui na cidade de São Paulo, Capital. E com a Concessão deles atividades e organizações de eventos principalmente esportivos estão ocorrendo para frequentadores desses parques.

Desta maneira a definição de concessão deve ser compreendida no âmbito de uma ordem política e jurídica com características diversas daquelas vigentes há cem anos. Em termos mais precisos, a alteração radical das concepções políticas, sociais, econômicas e jurídicas refletiu-se sobre o instituto da concessão (MODESTO & MENDONÇA, 2001)

Sendo assim, Justen Filho (2003) complementa que a concessão é uma das alternativas de que dispõe o Estado para formalizar essa comunhão entre os diversos segmentos da Sociedade, especificamente no tocante à prestação de utilidades necessárias à satisfação imediata da dignidade humana.

Segundo Dinica (2017) O termo “concessão” é utilizado de forma abrangente para a Autorização dos diversos modelos de gestão citados anteriormente. Os principais tipos de concessão no sistema são: arrendamento: concessionária é autorizada a realizar atividades Comerciais exclusivamente nas áreas arrendadas; licença: concessionária recebe Autorização para realizar atividades comerciais não exclusivas nas áreas designadas (SEMEIA, 2019), as parcerias público-privadas tornaram-se uma tendência mundial para a concessão de serviços turísticos e argumenta que concessões turísticas deveriam ser uma das 10 áreas prioritárias de pesquisa desde 2014, pois afetam diretamente a viabilidade de atividades futuras.

Para Eagles (2014) o tema está sendo retomado pelo poder público e terceiro setor nos últimos anos, a fim de estabelecer parcerias para concessão, principalmente de serviços turísticos nos parques. Trata-se de uma alternativa diante da escassez de recursos públicos e da disputa de dotações orçamentárias com outras áreas mais prioritárias para a gestão.

Efalas e Souza (2018) dizem que as parcerias público-privadas consistem em todos os tipos de inter-relação que são estabelecidas entre poder público e privado para o alcance de um objetivo comum. O foco é a disponibilização de bens ou serviços à população. No caso dos parques brasileiros a parceria pode ser definida em uma das seguintes categorias: parcerias público-privadas, por concessão administrativa ou patrocinada, concessões de serviços ou uso de bens públicos; e parcerias com o terceiro setor, por meio de contratos de gestão, termo de parceria, fomento, colaboração ou acordo de cooperação, ou por meio de termo de adoção.

A discussão sobre melhores modelos de gestão em áreas protegidas, seja por administração pública direta, parcerias com comunidades locais até parcerias com a iniciativa privada, por meio de concessão da gestão e uso de áreas públicas de parques, foram intensificadas nos anos 2000, quando foi instituído o Sistema Nacional de Unidades de Conservação (SNUC, Lei nº 9.985/2000). A lei foi um marco por

estabelecer critérios e normas para criação, implantação e gestão das UCs (BRASIL, 2020).

De acordo com Gorini, Mendes e Carvalho (2006), o Parnádo Iguaçu, pioneiro em concessão de serviços e atrativos turísticos no Brasil, passou por seus primeiros processos licitatórios entre 1998 e 2002. O modelo de concessão adotado, em que foram concedidas a operação e administração de algumas áreas e atividades no parque, permitiu sua ampla revitalização em 1999, contemplando o desenvolvimento e implantação de espaços e atividades. Na época, a definição do modelo foi possível porque a iniciativa privada não precisaria fazer investimentos vultuosos, uma vez que o parque reunia uma série de condições adequadas: plano de manejo; viabilidade econômica por receber um alto fluxo de visitantes; solução para a questão fundiária; e boa infraestrutura de acesso ao parque.

Nesse contexto das concessões, o processo de seleção de uma empresa concessionária se inicia por meio de licitação, na modalidade de concorrência, que é aberta aos interessados, por meio de editais, publicados pelo ICMBio – Instituição Chico Mendes de Conservação de Biodiversidade, responsável pela gestão das UCs – Unidades de Conservação de Uso Substantivo (ICMBIO, 2020b). Na sequência, as empresas interessadas apresentam suas propostas, mediante condições definidas no edital de licitação.

No processo de habilitação, a documentação das empresas é verificada pela administração pública; na sequência é dada abertura às propostas, com julgamento e classificação, de acordo com os critérios estabelecidos no edital. Na fase de homologação é comprovada a legitimidade do processo licitatório; e, por fim, o resultado do processo é divulgado.

Esse processo de seleção é essencial para que sejam escolhidas empresas com capital para investimentos, principalmente, quando se trata de concessões que envolvem implantação de melhorias na infraestrutura turística dos Parnas. Este tipo de parceria, com a concessão como principal instrumento de delegação dos serviços de uso público à iniciativa privada, está sendo o mais destacado e reúne mais esforços em âmbito federal (DA SILVA & RAIMUNDO, 2021)

De modo genérico, costuma-se afirmar que a concessão de serviço público é a delegação temporária da prestação de serviço público a um terceiro, o qual assume seu desempenho por conta e risco próprios. Essa fórmula verbal, que reflete a opinião da maioria da doutrina, não é rigorosamente correta, eis que acaba dizendo mais do que se pretende, tal como adiante se evidenciará. O conceito de concessão envolve a conjugação de diferentes aspectos. Aliás, o Direito comparado evidencia de modo muito evidente a pluralidade de modelos de concessão. No âmbito francês e na dimensão comunitária, existem inúmeras soluções distintas para configuração da delegação de serviço público. A exposição abaixo contempla, então, a indicação de características fundamentais da concessão de serviço público, as quais podem comportar acentuação mais intensa ou menos intensa, de acordo com as circunstâncias (JUSTEN FILHO, 2003).

Desta maneira o objetivo deste estudo foi analisar um processo de concessão de um parque público da Cidade de São Paulo, Zona Norte – Capital. Também foi pretendido selecionar um parque sob o contexto de concessão; Pontuar neste trabalho a diferença entre concessão e privatização; Verificar quais as leis de concessão do município, do estado e no território nacional; Entrevistar um responsável pela unidade.



## **Método**

Esta pesquisa esta pautada em um estudo de caso. A definição dada por Gerring (2019) relata que é um estudo intensivo de um caso singular ou de um pequeno número de casos que se baseia em dados e promessas de elucidar uma população maior de casos. Para Gerring (2019) o caso representa um fenômeno espacial e temporalmente delimitado de importância teórica. Sendo assim em nosso estudo estamos tomando como base o estudo do caso do Parque Tenente-Brigadeiro Roberto Faria Lima.

Para evidenciar o objetivo de estudo adotamos o método de entrevista, que foi realizada em Loco, ou seja, no parque junto ao representante legal. As questões da entrevista foram semiestruturadas pelos autores do trabalho.

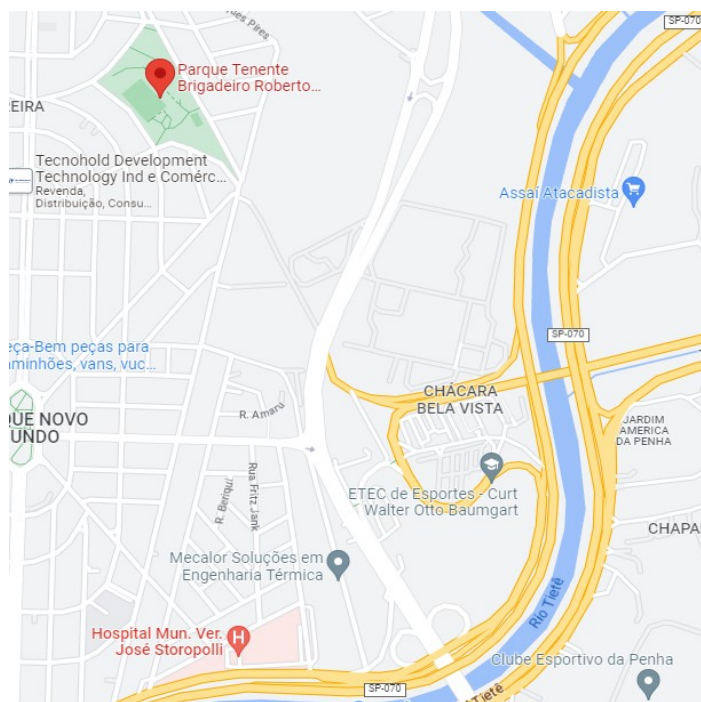
Para a realização da entrevista foi encaminhado uma carta de apresentação da Etec de Esportes para o responsável legal, com a finalidade de apresentar os objetivos do estudo e a idoneidade dos pesquisadores. Junto a carta foi encaminhado um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido ao entrevistado, na qual foi assinada pelo responsável legal da Pesquisa.

## **Resultados e Discussão**

Devido a inúmeros parques da cidade de São Paulo que estão, de certa maneira, degradados ou abandonados o interesse neste tema surgiu da necessidade local oportunos de práticas de atividades físicas, esportivas e até mesmo áreas de lazer e convívio para a população, que muitas vezes buscam, principalmente nos finais de semana, locais para passear com os familiares.

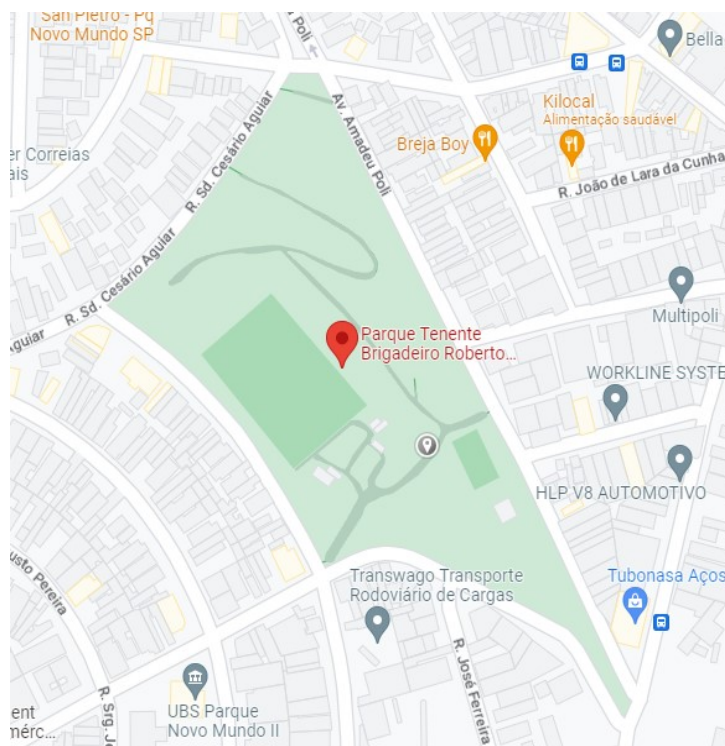
Desta maneira, este estudo se justifica pautado na experiência de um parque da Cidade de São Paulo que foi concedido a Iniciativa privada, e desta maneira, aparentemente, foi revitalizado e encontra se em situações adequadas de uso. Por fim a busca por este tipo de análise se dá com a possibilidade de investigar o desenvolvimento e a atuação de empresas da iniciativa privada para com a manutenção de equipamentos de esporte, lazer e convívio.

O parque em questão é o Tenente-Brigadeiro Roberto Faria Lima, localizado no endereço: Rua Heróis da FEB, 322 - Parque Novo Mundo, São Paulo - SP, 02188-040. Este se apresenta de fácil acesso, com linhas de transporte público (ônibus) que transita em frente. Veja Imagem 01 e 02:



**Imagem 01** retirada de:

[https://www.google.com.br/maps/place/Parque+Tenente+Brigadeiro+Roberto+Faria+Lima/@-23.5153639,-46.5651506,15.75z/data=!4m6!3m5!1s0x94ce5f102560be99:0xf63556c31da8d87f!8m2!3d-23.5101789!4d-46.5649732!16s%2Fg%2F11dx171\\_mb](https://www.google.com.br/maps/place/Parque+Tenente+Brigadeiro+Roberto+Faria+Lima/@-23.5153639,-46.5651506,15.75z/data=!4m6!3m5!1s0x94ce5f102560be99:0xf63556c31da8d87f!8m2!3d-23.5101789!4d-46.5649732!16s%2Fg%2F11dx171_mb)



**Imagem 02** retirada de:

[https://www.google.com.br/maps/place/Parque+Tenente+Brigadeiro+Roberto+Faria+Lima/@-23.5104415,-46.5654206,17.5z/data=!4m6!3m5!1s0x94ce5f102560be99:0xf63556c31da8d87f!8m2!3d-23.5101789!4d-46.5649732!16s%2Fg%2F11dx171\\_mb](https://www.google.com.br/maps/place/Parque+Tenente+Brigadeiro+Roberto+Faria+Lima/@-23.5104415,-46.5654206,17.5z/data=!4m6!3m5!1s0x94ce5f102560be99:0xf63556c31da8d87f!8m2!3d-23.5101789!4d-46.5649732!16s%2Fg%2F11dx171_mb)

Os dados referentes ao parque são:

Área 50.250 m<sup>2</sup>;  
Local Rua Heróis da FEB, 322 – Parque Novo Mundo;  
Inaugurado em 17/06/2004;  
Aberto diariamente das 6h às 19h.

A entrevista com o Gestor foi agendada para o dia 24/04/2023, numa segunda feira as 10:00hrs, os pesquisadores foram ao parque para entrevistar o gestor do local. Conversou com a segurança e informaram que ele estava em reunião, então resolvemos dar uma volta e conhecer o parque enquanto isso.

Nessa volta notamos que uma pequena parte do parque estava em reforma. Que ele tem uma pista para caminhadas, com uma boa variedade de árvores e plantas, também tem playground para crianças e espaço para exercícios, tornando um lugar bem agradável e relaxante para frequentar. No entanto, pelo dia e hora ele não estava muito movimentado. O parque também conta com um campo de futebol society, onde inclusive tinha uma família treinando.

Por mais que seja um local de natureza, também tem suas tecnologias, como telas de LED dando informações sobre o parque, a empresa e sobre outros parques no qual a mesma empresa é responsável, contando também com uma máquina de venda automática de alimentos, com tomada ao lado, caso precise.

Após a espera, foi informado que o gestor teria ido embora. Porém, pegou o número do mesmo e entrou em contato com ele, onde ele conversou e desenvolveu a entrevista após a visita.

Dados do entrevistado.

Nome: sem identificação por motivo de ética em pesquisa

Idade: 53 anos

Gênero: Masculino

Formação: Analista de Esportes

Tempo que desempenha a função: 2 anos

As respostas seguiram a seguinte sequência:

### **1-Em relação ao parque como era antes e como ficou pós a concessão?**

**Resposta:** Antes era um espaço aberto, só tinha o campo e um pequeno bar com vestiários precários. Ao se tornar Parque, melhorou a questão da segurança e da infraestrutura. Após a concessão, melhorou a infraestrutura teve melhorias nos vestiários e banheiro, e nas áreas abertas do Parque.

Para Houer (2022) concessão de parques tem como objetivo impulsionar novos investimentos em benefício da proteção, estudo, divulgação da biodiversidade e desenvolvimento turístico, outra característica da modalidade é aumentar o número de visitantes e o apoio da população às áreas protegidas, como também diminuir os custos com a sua manutenção.

### **2-Quais são as atividades desenvolvidas pelo parque?**

**Respostas:** Escolinha de Futebol; Treinos Funcionais; Aulas de Dança; Jogos e Festivais; Yoga; Pilates; Atividades esportivas e culturais com Escolas da Região.

Segundo Mariah (2020) as atividades físicas estão sendo mais praticadas em parques públicos. Seja sozinho, em família ou grupos de amigos, todos os dias têm pessoas caminhando nesses espaços. Entre os principais motivos para a população andar em parques estão a segurança, já que os atletas não precisam dividir o espaço com carros e motocicletas e também pela infraestrutura oferecida. Pistas bem sinalizadas, trajeto sem buracos ou irregularidades que possam ocasionar lesões.

### **3-O parque percebeu um aumento de público após concessão?**

**Resposta:** De acordo com o dirigente do parque, foi: Sim, aumentou e muito com as melhorias e infraestrutura, as pessoas passaram a frequentar muito mais.

De acordo com Manta (2011) para o público não basta os parques públicos pós-concessão serem acessíveis, é necessário também que sejam criativos e agradáveis para o usufruto com segurança e autonomia nas diversas funcionalidades destes espaços. Levantamento realizado pela Prefeitura e SP Parcerias mostrou que 90% dos paulistanos entrevistados aprovam os serviços prestados nos parques e mais de 70% enxergam uma melhora comparada ao período em que esses espaços eram administrados pela municipalidade. De acordo com o estudo, a concessão demonstrou aprovação de 90% dos serviços prestados desde quando os parques foram concedidos. Mais de 70% observaram melhorias comparando o período em que os locais eram administrados pela Prefeitura e 90% do público que participou da enquete.

A coleta de dados foi realizada de forma presencial, no período de 12 a 30 de maio (2022), sempre em horários fixos, no período da manhã em pelo menos um dia da semana e um dia do fim de semana. Os resultados são representativos para um nível de confiança de 95%, com estatísticas variando dentro de uma margem de erro de 5%, para mais ou para menos.

### **4-Qual foi o valor do projeto desse parque para ser concedido?**

**Resposta:** Este parque entrou na conta partida junto com outros quatro parques pela aquisição da concessão do Ibirapuera.

Com base nos estudos e sites encontramos que as licitações foram abertas em março de 2019. Benefícios totais da Concessão do 1º Lote de Parques (Ibirapuera, Jacintho Alberto, Eucaliptos, Tem. Brig Faria Lima, Lajeado e Jardim Felicidade). G1. Globo (2020). Segundo a SP Parcerias (2019) o valor mínimo previsto para ser investido nos parques (e definido pela concessão) é de R\$ 167 milhões.

### **5-Quanto tempo levou para que o projeto fosse posto em prática, desde o momento que foi pensado até ser implantado de fato no parque?**

**Resposta:** Estamos trabalhando há dois anos ainda têm outros projetos a ser implantados.

Para Albino (2010) devido à difusão dos benefícios da atividade física, muitas pessoas passaram a se exercitar em parques públicos, o que incentivou o surgimento de projetos que orientam a prática nestes locais. Estes projetos precisam avaliar a aptidão física de seus clientes com testes fáceis, cujos resultados são comparados a padrões de estadiamento.

Segundo o Grupo Houer (2022) A modelagem da concessão ou da Parceria Público-Privada (PPP) ajudam a mensurar o impacto e benefícios do empreendimento para a sociedade e para a preservação da biodiversidade.

Em resumo, as concessões de parques:

- Promovem ações de preservação da natureza.
- Incentivam o desenvolvimento do turismo.
- Mantém a infraestrutura dos parques.
- Promovem novas atrações e opções de lazer à população.

#### **6-Houve melhora na segurança e limpeza do parque?**

**Resposta:** Com certeza, melhorou e muito é visível as melhorias.

Com estudos baseados na resposta da pergunta, O que traz segurança são pessoas na rua, infraestrutura e iluminação. Estamos falando dos principais espaços públicos da cidade e temos questões conceituais. O histórico não pode ser descaracterizado diz Heck (2021). Com base na resposta Grupo Houer (2022), antes de qualquer coisa, os Parques Nacionais são áreas destinadas à proteção e conservação ambiental, além de todo o seu potencial turístico. No entanto, ainda há um déficit de recursos destinados aos ativos ambientais nacionais.

#### **7-Quantos funcionários o parque possui?**

**Resposta:** Contratados pela Urbia são 06 funcionários.

Com estudos feitos e analisados de Urbia Parques (2023) o primeiro ano de administração, a empresa Urbia Parques gerou aproximadamente 200 empregos diretos e cerca de 70% dos funcionários são moradores da Zona Norte de São Paulo, região onde os parques estão situados. “Para os próximos anos, estão com a meta de dobrar esse quadro de funcionários. Porém, após pesquisa, nota-se que não tem nenhum parâmetro no qual o número mínimo e máximo de funcionários seja pré-estabelecido, isso vai de acordo com a empresa que irá contratá-los.

#### **8-Em relação a gestão, o parque esta subordinado a quem? Quem controla o parque? Resposta:** Urbia Parque.

De acordo com a própria empresa, A Urbia foi criada para cuidar da gestão de seis parques paulistanos (Ibirapuera, Tenente Brigadeiro Faria Lima, Jacintho Alberto, Jardim Felicidade, Eucaliptos e Lajeado) e atua também na gestão das áreas de visitação dos Cânions Fortaleza e Itaimbezinho no Sul País. Essas informações foram tiradas no próprio site da Urbia.

#### **9-Quais as perspectivas para os próximos anos de concessão?**

**Resposta:** Troca do gramado do campo, eventos familiares e lanchonete.

Com base feito em estudos Tamires Oliveira (2023) coordenadora de Gestão de Parques e Biodiversidade da Secretaria do Verde e do Meio Ambiente da cidade de São Paulo, é que o parque passe por grandes transformações, mas que o concessionário garanta a manutenção e cuidados com qualidade. A concessão está programada para durar até 2054. Com a concessão dos Parques Públicos, um dos aspectos que pode

agregar para a melhoria dos serviços prestados e aumento de participantes, é o levantamento das necessidades e características do público visitante, mapeamento da região, oferta de eventos culturais, seminários e oficinas.

Segundo pesquisas realizadas na internet, em seis parques municipais: Ibirapuera, na Zona Sul; Tenente Brigadeiro Faria Lima, na região Norte; Eucaliptos, na Oeste; Jacinto Alberto e Jardim Felicidade, na Zona Noroeste; e Lajeado, na Leste. Por meio da (SP- Parcerias 2022) levantou-se que 90% dos paulistanos, divulgou os resultados de pesquisa da satisfação da população sobre a qualidade dos parques após a concessão. O levantamento mostrou que 90% dos paulistanos entrevistados aprovam os serviços prestados nos parques e mais de 70% enxergam uma melhora nos serviços prestados. 88% das pessoas consideraram que, áreas de esporte e recreação do Ibirapuera, passaram a ter melhor conservação após a concessão e 89% dos entrevistados têm a mesma opinião sobre os demais parques. Ambientes e equipamentos foram considerados em bom estado por 86% dos que responderam aos questionários. Para 70% das pessoas abordadas, os ambientes e equipamentos melhoraram desde o início da concessão.

### **Considerações Finais**

De acordo com os resultados obtidos pela entrevista e imagens, podemos perceber que após a Concessão do Parque Tenente Brigadeiro Faria Lima a organização do parque melhorou, tanto na parte da organização de atividades físicas e eventos que tem cronograma dos esportes a serem praticado quanto sendo visível também na parte de segurança e limpeza dele. Notamos que é um parque de fácil acesso e que pós concessão o público passou a frequentar mais vezes. O parque ainda tem projetos a serem implantados futuramente já que trabalham disso há apenas dois anos. Percebemos a aprovação do público diante a concessão já que dados da Prefeitura e SP Parcerias mostra que 90% dos paulistanos Entrevistados aprovam os serviços prestados nos parques. Por fim, fica evidente a necessidade de aprofundamento em questões relativas as opiniões dos usuários do parque, podendo ser foco de estudos futuros.

### **Referencias**

- ARAÚJO, C. C. de O.; CERQUEIRA, G. S.; CARNEIRO, C. E. A. Prospecção Tecnológica para Processos de Compostagem de Resíduos Orgânicos. **Cadernos de Prospecção**, Vol. 13, p. 1177-1187, 2020.
- BERTICELLI, R.; DECESARO, A.; PANDOLFO, A.; PASQUALI, P. B. Contribuição da coleta seletiva para o desenvolvimento sustentável municipal. **Revista em agronegócio e meio ambiente**, Vol.13, p. 781-796, 2020.
- BISPO, C.; COLOMBO, C.; BRAZ, R.; MEDEIROS, M.; SOUZA, F. Coleta seletiva em NATAL/RN: cenário das cooperativas de materiais recicláveis. **Revista Metropolitana de Sustentabilidade**, Vol. 7, p. 141-159, 2017.
- CHIARIELLO, C. L. Políticas de saúde coletiva e gestão urbana de resíduos sólidos na fronteira: um estudo de caso em Porto Murinho – MS. **Revista Videre**, Vol. 10, p. 88-98, 2018.
- CORREA, Carlos María; MUSUNGU, Sisule F. **The WIPO patent agenda: therisks for developing countries**. South Centre, 2002.
- DA SILVA, Grislayne Guedes Lopes; RAIMUNDO, Sidnei. Modelos de concessão de serviços em Parques Nacionais brasileiros. **Turismo e Sociedade**, v. 14, n. 2, 2021.

- FERNANDES, L. M. M. & CORIOLANO, L. N. M. T. (2015). A governança na política nacional de regionalização do turismo: estudo dos grupos gestores dos destinos indutores do Ceará. **Turismo – Visão e Ação**, 17 (2), p. 247-278.
- GERRING, John. **Pesquisa de estudo de caso: princípios e práticas**. Editora Vozes, 2019.
- GORINI, Ana Paula Fontenelle; MENDES, Eduardo da Fonseca; CARVALHO, Daniel Mostacada Pinho. Concessão de serviços e atrativos turísticos em áreas naturais protegidas: o caso do Parque Nacional do Iguaçu. **BNDES Setorial**, Rio de Janeiro, n. 24 , p. 171-209, set. 2006.
- JUSTEN FILHO, Marçal. As diversas configurações da concessão de serviço público. **Revista de direito público da economia**, v. 1, p. 95-136, 2003.
- LEFF, E. **Ecologia, capital e cultura: racionalidade ambiental, democracia participativa e desenvolvimento sustentável Blumenau, SC: Furb.**, 2002
- MODESTO, Paulo; MENDONÇA, Oscar. **Direito do estado: novos rumos. São Paulo: Max Limonad**, v. 2, 2001.
- OKOLI, C.; SCHABRAM, K. A. Guideto Conducting a Systematic Literature Review of Information Systems Research. **Sprouts: Working Paper on Information Systems**, v. 10, n. 26, 2010.
- RODRIGUES, C. G. de O. (2009). O uso do público nos parques nacionais: a relação entre as esferas pública e privada na apropriação da biodiversidade **Doctoral Thesis**. Universidade de Brasília- DF, Brasil. Centro de Desenvolvimento sustentável.
- SANTOS, A. A. (2011). Concessão e ou terceirização de serviços em parques nacionais: incentivo ao aumento de receitas **Tese de Doutorado**– Lavras: UFLA. 280 p.
- SILVA FILHO, W. da; SILVA, F. F. da; LOPES, J. C. de J.; SANTOS, P. da S. A produção dos resíduos sólidos urbanos: os persistentes desafios socioambientais para a gestão pública. **Revista em agronegócio e meio ambiente**, Vol.10, p. 1271-1294, 2017.
- VIEIRA, S. R.; MORAIS, J. L. de; CAMPOS, M. A. T. A Educação Ambiental na agenda das políticas públicas brasileiras: uma análise a partir do conceito de ciclo de políticas. **Pedagogia Social**, p. 35-48. 2020.

**Recebido em 16 de junho de 2023.**  
**Aceito em 29 de junho de 2023.**

## **Demandas na Organização de Um Evento Esportivo: O Caso de Uma Partida de Futebol da Série “A” do Campeonato Brasileiro**

Cássia Cristina SAMPAIO<sup>1</sup>; Bárbara De Oliveira Araujo<sup>1</sup>; Bruna Crepalde de Oliveira CAMPOS<sup>1</sup>; Guilherme Gomes TEIXEIRA<sup>1</sup>; Hellen Cristina Avelar de MOURA<sup>1</sup>; Yasmim Barbosa da SILVA<sup>1</sup>; Valéria dos Reis<sup>2</sup>; Rodolfo Luiz VETORE<sup>1</sup>; Claudson Lincoln BEGIATTO<sup>3</sup>; Camila Ferreira RIBEIRO<sup>4</sup>; Elaine Regina Piccino OLIVEIRA<sup>5</sup>; Elias de França<sup>6</sup>; Victor Augusto Ramos FERNANDES<sup>7</sup>; Marcelo Rodrigues da CUNHA<sup>8</sup>; Erico Chagas CAPERUTO<sup>9</sup>; Vinicius Barroso HIROTA<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Alunas e Aluno do Curso de Organização Esportiva, Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil

<sup>2</sup> Docentes da Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0166-3338>

<sup>3</sup> Diretor da Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil; ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0771-7870>

<sup>4</sup> Coordenadora Pedagógica Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil;

<sup>5</sup> Coordenadora do Curso de Organização Esportiva da Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil.

<sup>6</sup> Interdisciplinary Postgraduate Program in Health Sciences, Universidade Federal de São Paulo, Brazil; ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5297-9458>

<sup>7</sup> Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, CEUNSP, São Paulo/Itu, Brasil; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2861-8112>

<sup>8</sup> Faculdade de Medicina de Jundiaí, Centro Universitário Padre Anchieta - Jundiaí, São Paulo.

<sup>9</sup> Universidade São Judas Tadeu – Programa de Pós Graduação em Educação Física, São Paulo. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7766-7506>

**E-mail de correspondência:** [cassiapi@gmail.com](mailto:cassiapi@gmail.com)

### **Resumo**

O presente estudo tem como objetivo apresentar a estrutura organizacional necessária para a realização de uma partida do Campeonato Brasileiro de Futebol da série A, considerando alguns elementos envolvidos, que são: Arbitragem, Delegado de Partida e Operações, Corpo de Bombeiros, Equipe de Apoio (Locutor), Gestão Executiva (Clube Mandante), Imprensa, Staff. Para tal foi realizada uma coleta de dados afim de serem conhecidos os processos ocorridos em cada etapa de trabalho. A escolha da modalidade futebol é em razão de ser um esporte de grande importância e representatividade no Brasil, por suas conquistas mundiais bem como ser parte inerente da cultura nacional. Aplicada ao futebol, a Teoria Institucional pode ajudar a entender a necessidade da profissionalização da gestão organizacional, na medida em que permite melhor compreensão das relações entre os diferentes departamentos. Isso posto, o estudo a seguir explana o Protocolo de Operação de Jogo e descreve sobre a preparação e organização para que ocorra uma partida de futebol no âmbito nacional.

**Palavras-chave:** Futebol; Campeonato; Organização Esportiva; Profissionalização.



### **Abstract**

The present study aims to present the organizational structure necessary to carry out a match of the Brazilian Football Championship of the A series, considering some elements involved, which are: Refereeing, Delegate of Match and Operations, Fire Department, Support Team (Announcer), Executive Management (Club Mandante), Press, Staff. For this purpose, a data collection was carried out in order to know the processes that occurred in each stage of work. The choice of football modality is because it is a sport of great importance and representativeness in Brazil, for its world achievements as well as being an inherent part of the national culture. Applied to football, Institutional Theory can help to understand the need for professionalization of organizational management, as it allows a better understanding of the relationships between different departments. That explained the following study explains the Game Operation Protocol and describes the preparation and organization for a football match to take place at the national level.

**Keywords: Soccer:** Championship; Sports Organization; Professionalization.

### **Introdução**

Sendo o futebol uma modalidade esportiva da cultura popular brasileira e considerando sua importância como produto mercadológico, nos faz entender que as etapas e processos na realização de um jogo corroboram com a relevância da explanação no processo da operação da partida, Segundo Melo (2003) analisa que a situação do futebol brasileiro aponta para a necessidade da profissionalização e do desenvolvimento organizacional e administrativo para elevar sua eficiência é determinante.

Desta maneira o estudo de caso abordado disserta é válido através de pesquisas e exemplos coletados no intuito de argumentar sobre: A demanda de organização de uma partida de futebol do Campeonato brasileiro da série A. Os departamentos que compõem uma organização esportiva de uma partida de futebol são: segurança (staff, bombeiros e batalhão de choque), gestão, arbitragem, limpeza e imprensa.

Segundo Slack e Parent (2006) As organizações esportivas no geral são constituídas por cinco partes: operação, área estratégica (gestores responsáveis), nível médio (responsáveis por unir a área estratégica com a operação), tecnoestrutura (responsáveis por padronizar os processos organizacionais) e o staff de suporte. Através do nosso estudo podemos identificar os componentes entre essas cinco partes da organização, onde todas precisam se encaixar.

Para Isobe (2022) existem resultados positivos quanto à padronização, supervisão e o trabalho de orientação aos clubes, através do trabalho de operação de jogo são percebidos melhorias dos processos internos dos clubes na organização das operações através de correções e aperfeiçoamento cada vez maior. Fica evidente a preocupação da organização em melhorar, a fim de entregar aos consumidores um trabalho de qualidade que atenda o grande público entre os diversos setores existentes.

Escolhemos para esse estudo abordar uma partida da série A do campeonato Brasileiro, para compreendermos um pouco mais sobre o assunto encontramos estudos de Meira Bastos e Bohme (2012) que apontam a estrutura geral do esporte de alto rendimento em níveis municipais, estaduais, federais ou ainda internacionais. Nos níveis municipais e estaduais, a organização ocorre por meios de clubes ou entidades de práticas desportivas, que são filiadas a entidades de administração do esporte como ligas, associações e as federações, já nos níveis nacionais e internacionais, a

organização ocorre por seleções, controlada por confederações, comitês olímpicos e federações internacionais.

De acordo com Isobe (2022) a operação de jogo é um processo que acontece em todas as partidas e estão sob a responsabilidade de uma área específica dentro da entidade. Tem como diretrizes, integrar, atender e se relacionar com todas as partes envolvidas em uma operação de jogo, tais como clubes, fornecedores, público interno da Federação Paulista de Futebol (F.P.F.), patrocinadores, imprensa, torcedores e entidades públicas.

Todavia necessitamos organizar uma partida de futebol, pois aqui no Brasil o futebol possui imensurável importância, tanto na área econômica quanto na área social, sendo o principal esporte praticado e assistido, ainda assim tem poucas pesquisas da área econômica, mesmo movimentando R\$ 16 bilhões por ano, com cerca de 30 milhões de praticantes, não alcançamos altos níveis de organização e desenvolvimento, já observados nas ligas de futebol da Europa, a falta de estrutura resulta em diminuição de espectadores nos estádios, assim as equipes brasileiras não conseguem equilibrar suas receitas e gastos (IAROPOLI, 2010). Cabe ressaltar que nos dias atuais a demanda e a procura pelo contexto esportivo tem se alterado, com elevada procura pelo esporte espetáculo, ou seja, o número de pessoas que buscaram assistir jogos de futebol no período pós pandemia tem se elevando a cada dia.

Sendo assim o objetivo geral deste estudo foi trazer o entendimento e o papel de uma organização esportiva em uma partida de futebol da série “A” do Campeonato Brasileiro masculino, e compreender as etapas pré-definidas para a realização do evento. Dentre os objetivos específicos buscamos verificar o planejamento: Antes do jogo, a organização esportiva realiza um planejamento detalhado; a preparação do estádio: Antes da partida, o estádio passa por uma série de preparações; verificar as equipes de trabalho: Durante o evento, várias equipes desempenham funções específicas; observar o controle de acesso: verificar ingresso, revista de segurança para evitar a entrada de objetos proibidos e direcionar torcedores para seus assentos; e observar o acompanhamento e coordenação: Durante a partida, a organização esportiva supervisiona e coordena todas as atividades em andamento.

## **Método**

Esta pesquisa está pautada em um estudo de caso. A definição dada por Gerring (2019) relata que é um estudo intensivo de um caso singular ou de um pequeno número de casos que se baseia em dados e promessas de elucidar uma população maior de casos. De acordo com Yin (2001), o estudo de caso representa uma investigação experimental e compreende um método abrangente, com uma lógica específica de planejamento, de coleta e de análise de dados. Para Gerring (2019) o caso representa um fenômeno espacial e temporalmente delimitado de importância teórica. Sendo assim, em nosso estudo estamos tomando como base o estudo do caso partindo do pressuposto da investigação de uma partida de futebol.

Para evidenciar o objetivo do estudo adotamos o método de entrevista, que foi realizada in loco, ou seja, nos estádios de futebol, junto ao representante legal. O questionário elaborado foi com base nas questões de Da Silva Oliveira (2019), por exemplo, as características sócio gráficas do entrevistado, função, habilitações literárias, antiguidade na instituição e antiguidade na função, caracterização do procedimento de avaliação de desempenho, como caracteriza o sistema de avaliação de desempenho da instituição? Qual a periodicidade da avaliação? Quais os aspectos positivos que têm a apontar sobre o procedimento em causa? E os negativos? O que pensa que

poderia/deveria melhorar no procedimento de avaliação de desempenho? As questões da entrevista foram semi estruturadas pelos autores do trabalho, na qual foram perguntados os seguintes itens:

Perguntas relacionadas ao participante enquanto funcionário (nome, idade, sexo, formação, função, trabalha a quanto tempo no estádio, local em que atua durante a partida, quantas horas por semana você trabalha?):

1. Você participa de alguma preparação pré-jogo? Como funciona?
2. Descreva o seu ambiente de trabalho?
3. A quem você é subordinado?
4. Você acredita que seu trabalho apresenta uma demanda mental ou física?
5. Qual é a sua função dentro do estádio de futebol em dia de jogo?
6. Qual o objetivo de sua função e quais metas você pretende atingir?
7. Como são definidas as fases da sua função que antecedem um jogo?
8. Você usa algum material específico para desempenhar a sua função?
9. Quais os pontos positivos e negativos em um dia de jogo referente à sua função?
10. Dentro de sua função indique pelo menos dois cargos que você julga serem importantes e fundamentais para que sua função seja desempenhada?
11. Descreva a sua rotina para um dia de jogo (passo a passo)?
12. Você considera seu trabalho importante? Por quê?

Para a realização da entrevista foi encaminhado uma carta de apresentação da ETEC de Esportes - Curt Walter Otto Baumgart para o responsável legal, com a finalidade de apresentar os objetivos do estudo e a idoneidade dos pesquisadores. Junto a carta foi encaminhado um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido ao entrevistado, na qual foi assinada pelo responsável legal da Pesquisa. As visitas foram previamente agendadas e na ocasião oportuna fomos recebidos nos estádios de futebol, na qual fomos direcionados aos setores responsáveis de cada setor.

## **Resultado e Discussões**

O futebol é escolhido como objeto de estudo neste trabalho por ser a modalidade esportiva de maior representatividade cultural no Brasil. Além disso, possui uma história rica em conquistas em competições internacionais, o que aumenta seu valor mercadológico.

A gestão esportiva desempenha um papel fundamental na organização de eventos esportivos, como partidas de futebol do Campeonato Brasileiro. A North American Society for Sport Management (NASSM, 2005) define a gestão esportiva como um campo interdisciplinar que abrange diversas áreas, como direção, liderança, organização esportiva, comportamento, ética, marketing, comunicação, finanças, economia, responsabilidade social, legislação e preparação profissional (NOLASCO et al., 2005, p. 760).

Para que uma partida de futebol ocorra de maneira adequada, é necessário um planejamento detalhado e uma gestão eficiente. Os bastidores de uma partida envolvem uma série de atividades e processos, além das quatro linhas do campo. Vou apresentar alguns componentes da organização esportiva de uma partida de futebol:

Gestão administrativa: Envolve a organização geral do clube, incluindo a contratação e gestão de funcionários, planejamento financeiro, elaboração de contratos, entre outros aspectos relacionados à gestão do clube.

Gestão de marketing e comunicação: Responsável pela divulgação do evento esportivo, promoção do clube e engajamento dos torcedores. Isso inclui a criação de campanhas publicitárias, gestão das redes sociais, relacionamento com a imprensa e patrocinadores.

Gestão de eventos: Planejamento e execução de todas as atividades relacionadas à realização da partida, como reserva do estádio, venda de ingressos, segurança, transporte, alimentação, entre outros.

Gestão esportiva: Envolve a contratação e elenco de atletas, comissão técnica e demais profissionais envolvidos no departamento de futebol do clube. Inclui também o treinamento, preparação física e estratégias de jogo.

Gestão de infraestrutura: Responsável pela manutenção e organização das instalações do clube, incluindo o estádio, vestiários, gramado, iluminação, entre outros aspectos relacionados à infraestrutura necessária para a realização da partida.

Esses são apenas alguns dos componentes da organização esportiva de uma partida de futebol do Campeonato Brasileiro. Cada um desses aspectos desempenha um papel importante na garantia de que o evento seja realizado de forma eficiente e proporcione uma experiência positiva para os jogadores, torcedores e demais envolvidos.

O referencial teórico utilizado como o alicerce para a descrição e compreensão do conteúdo do estudo é apoiado na teoria institucional. Mas o que vem a ser?

Esta teoria procura explicar a estrutura e o funcionamento das organizações como uma realidade socialmente construída que atua em função de regras, procedimentos, crenças e valores predominantes em determinado contexto.

Trazendo para o futebol, uma vez que a modalidade ainda não possui ainda um modelo de gestão de sucesso definido, as mudanças organizacionais ocorrem de forma semelhante, ou seja, na busca de uma legitimação dos gestores envolvidos. Ora, frente a uma empresa que busca crescer através de seu sistema organizacional a teoria institucional contribui para essa reestruturação.

No Brasil, a Teoria Institucional passou a ser mais utilizada na década de 1980, apoiando pesquisas na área de estudos organizacionais e para compreender os processos de institucionalização dos formatos organizacionais (CARVALHO e VIEIRA, 2003).

A necessidade de profissionalização da gestão do futebol nos clubes já está institucionalizada entre seus representantes, e sua implementação pode apresentar impactos organizacionais, sociais, econômicos e financeiros bastante positivos.

Para atender os objetivos deste estudo foram identificadas algumas das principais funções que desenvolvem atividades nos dias de um evento de futebol, sendo assim elaboramos a seguinte figura a fim de entrevistá-los. De todos os identificados, dez compuseram a esfera deste estudo, no entanto na figura a seguir podemos verificar que nesta pesquisa três destas demandas não foram atendidas, ou seja, na foi possível e/ou não fomos atendidos para a entrevista; foram elas a limpeza, a polícia e o setor de saúde de ambulância, como mostra com um “x” na figura.



**Figura 01:** Identificação dos principais departamentos responsáveis no dia de um jogo da Série “A” do futebol Brasileiro

As entrevistas foram realizadas entre as datas de 28 de abril de 2023 a 26 de maio de 2023, considerando a disponibilidade dos participantes do estudo em realizar as entrevistas. Após realizados os convites, o primeiro entrevistado foi o setor de segurança (staff de segurança e bombeiro, batalhão de choque), seguido do gestor executivo, do setor de arbitragem e locução, e delegado da partida, ambulância e por fim setor de limpeza. Os contatos foram realizados da seguinte maneira: 1. Solicitação da carta de apresentação da ETEC de Esportes; 2. Foi estabelecido o contato por e-mail e pessoalmente com os participantes do estudo, ou até mesmo por conveniência.

As entrevistas foram realizadas em forma de bate papo, com roteiro pré-estruturado; e de acordo com as respostas foi elaborado o quadro a seguir

A seguir resultado das discussões dos participantes elencados no estudo:

O 1º participante do estudo (Gestor Executivo) destaca em sua fala que: dentre sua função está fazer o jogo acontecer fora das 4 linhas, onde os departamentos envolvidos neste processo buscam a excelência. É papel do gestor a supervisão e orientação no gerenciamento de todo o processo que envolve a preparação de uma partida. Nesta linha de raciocínio e aplicação dos afazeres que tange a gestão de toda a operação de um jogo de futebol, REIS, Leonardo Jose Lousã - 2016 Lisboa - em sua Dissertação de Mestrado em Gestão Desportiva aborda a necessidade de formação profissional de gestores esportivos de futebol frente a carência na oferta de formação de qualidade na área de gestão desportiva.

“A competência profissional é alvo de destaque e investigação nos mais diversos campos, não sendo exceção à gestão desportiva, uma vez que se torna indispensável para avaliar e recrutar o perfil comportamental, funcional e social dos recursos humanos mais adequados ao contexto profissional”. Sendo os recursos humanos a base de qualquer estrutura e os responsáveis pelo alcance de elevados níveis de produtividade e qualidade dos serviços, o enquadramento técnico desportivo ajustado torna-se crucial. Assim se promove um desenvolvimento desportivo de qualidade.

Outra citação do participante é o quão grandioso, e explícita é a demanda física mental do gestor em dias de jogos. Ele decorre de sua responsabilidade em toda a operação do evento e na transparência de informações e cumprimento das ações que sua

atividade está inserida. Fora do gramado é condutor de todo o processo organizacional executivo do espetáculo de futebol.

Marcio Ferreira Bezerra (2018), Rio de Janeiro, em sua Dissertação de Mestrado em Administração aborda sobre O Perfil do Gestor de Futebol Contemporâneo: Análise Comparativa de 2001 e 2017. Neste estudo aponta um conteúdo onde apresenta a necessidade de evolução organizacional, estrutural e tecnológica da modalidade, presente nos idos 2001 confrontando com os dias atuais por envolver um grande capital de giro, patrocinadores, material humano esportivo de alta qualificação e porque não o mercado consumidor, inserido muito além de tickets de acesso aos estádios, o famoso ingresso, mas hoje muito atuante o marketing envolto ao produto futebol. Os clubes brasileiros estão procurando cada vez mais profissionais qualificados, dinâmicos e flexíveis para administrar os setores que envolve a gestão de pessoas.

“...Ainda como objetivo secundário, traçar um comparativo entre os perfis dos profissionais de 2001 e 2017, analisando as principais semelhanças e diferenças. Dentre os principais resultados, destacam-se os investimentos em

Tecnologia da informação que são capazes de criar e compartilhar o conhecimento produzido entre as principais áreas do clube: o futebol profissional, o futebol de base e a análise de desempenho e de mercado. Assim, os perfis dos gestores se caracterizam por profissionais, principalmente, que tenham a capacidade de entendimento de tecnologia ligada ao esporte, comunicação, gestão do conhecimento, planejamento, organização, criação de metodologias de trabalho e gestão de pessoas”

O 2º participante (bombeiro civil, destacou que no seu departamento que a principal função seria prevenir acidentes); De acordo com as normas do autor, considera-se Bombeiro Civil aquele que, habilitado nos termos desta lei, exerça, em caráter habitual, função remunerada e exclusiva de prevenção de acidentes e combate a incêndio, como empregado contratado diretamente por 7 Bombeiro Civil no Brasil – Empresas privadas ou públicas, sociedades de economia mista, ou empresas especializadas em prestação de serviços de prevenção de acidentes e combate a incêndio.

O leque de atuação do Bombeiro Civil é imenso, variado e desafiador indo desde equipe de prevenção e combate a incêndio em uma empresa, passando pelo atendimento de urgência em shows, eventos de grande porte, shoppings, condomínios, arenas esportivas, entidades de ensino e outros estabelecimentos. Está presente também em assessorias da área de segurança do trabalho e serviços de Bombeiros Municipais e voluntários. Em resumo suas atividades seriam a verificação de equipamentos relacionados a incêndio, treino e exercícios para estar em condições de atender emergências mais vultosas, prestar primeiros socorros até chegada de serviço médico especializado e apoiar as atividades da brigada de emergência

Os Bombeiros Civis estão presentes nas arenas esportivas tendo como missão fiscalizar e prevenir acidentes da parte do público presente, além de fazer vistorias constantes nos equipamentos de segurança espalhados em pontos estratégicos na Arena.

Estão nas Arenas diariamente apenas 4 bombeiros Civis fixos, contratados pelo clube, cumprindo sua carga horária. Suas principais funções, são:

Averiguar os materiais e equipamentos, prevenir acidentes e fazer vistorias constantes. Em dias de jogos são convocados de 70 a 100 bombeiros civis de fora para ajudar na segurança dos torcedores, evitando assim algum tipo de acidente, auxiliando na segurança de todos.

O 3º participante do estudo (Staff destaca em sua fala “atender e orientar os torcedores dentro do estádio”); De acordo com o Protocolo de Operação de Jogo da Federação Paulista de Futebol há uma relação referente às questões respondidas pelo

participante (3) de que é realizada uma reunião preparatória com toda a participação da PM, órgão responsável pela segurança pública e staffs que desenvolverá junto aos Delegados de partida o Plano de Ação específico da partida, serão repassados todos os conceitos de protocolo sanitário, reforçando-se todas as medidas de controle das diferentes zonas habilitadas. É imprescindível que o clube mandante realize o preenchimento do Plano de Ação do jogo, dessa forma todos os envolvidos na operação de jogo estarão cientes dos procedimentos que serão adotados no dia da partida. O Plano de Ação é elaborado para cada evento. Nas reuniões realizadas na sede do 2º Batalhão de Polícia de Choque ou nas reuniões online, tendo a participação do Clube, Federação Paulista de Futebol, Polícia Civil, órgãos ligados ao transporte público, Companhia de Tráfego, Guarda Civil Metropolitana, entre outros órgãos convidados. Dessa reunião é confeccionado o Plano de Ação Específico, com informações da quantidade de ingressos colocados à venda, expectativa de público, ações promocionais, portões a serem abertos, horários de abertura de portões, entre outras informações relevantes à operacionalização do evento. O Plano de Ação é divulgado ao público no site da Federação Paulista, seguindo o Laudo N° 2 BPCChq – 002/03/20 ESTÁDIO “NEO QUÍMICA ARENA”. 2020-2021.

De acordo com o protocolo de Operação de Jogo da Federação Paulista de Futebol há uma relação referente às questões respondidas pelo participante (3) de que serão marcadas e delimitadas as zonas de acesso no estádio, para os diferentes intervenientes, sendo estabelecidos os níveis e controle de acesso aos mesmos, tomando-se as medidas oportunas para evitar a passagem de uma zona para outra das pessoas não autorizadas. Além de um Plano de reposicionamento dos Orientadores (fiscais de catracas), que após a entrada de público, tais orientadores permanecem em “stand by”, podendo ser realocados em pontos estratégicos caso surja alguma eventualidade. (Protocolo de Operação de Jogo Paulistão, 2021, p13 e 1.)

Nos jogos que há expectativa de torcedores na capacidade máxima do Estádio, há contratação de cerca de 425 funcionários de tais empresas contratadas (orientadores/ segurança privada), algumas empresas que oferecem esses serviços são: PRIMICIA SERVIÇOS (200 agentes responsáveis por orientação de público/ brigadistas e socorristas); BLACK WHITE (100 agentes de segurança de jogo); REIS (100 agentes fiscais de catracas) e INFINITY (25 agentes de segurança patrimonial).

O participante 4º (Árbitro), podemos concluir que quando cita sobre a sua demanda ser “muito mental e muito físico, trabalhar em esporte de alto rendimento requer muito preparo nas duas esferas”, identificando a mesma resposta nos diferentes participantes que compõem a organização da partida de futebol, podemos relacionar com o estudo sobre pressão social e favorecimento: evidências para o futebol brasileiro, onde segundo B. de Paula Rocha (2011), “há evidências de que a pressão não se origina unicamente da torcida presente ao estádio, mas da interação com todo o ambiente de jogo” o que explica essa demanda não só parte daqueles que estão em campo, mas todos os envolvidos, até mesmo o VAR que acaba sendo muito cobrado pela mídia e torcedores depois de tamanha visibilidade.

**Quadro 01:** Identificação e resultado das principais respostas dos entrevistados, responsáveis pelo dia do evento – Jogo de Futebol do Campeonato Brasileiro da Série “A”.

<b>DEMANDA DE UMA ORGANIZAÇÃO DA PARTIDA DE FUTEBOL: UM CASO DO CAMPEONATO BRASILEIRO.</b>							
	<b>Cargo</b>	<b>Idade</b>	<b>Sexo</b>	<b>Ambiente de trabalho</b>	<b>Demanda profissional</b>	<b>Função em dias de jogo</b>	<b>Material de uso profissional</b>
<b>1° PARTICIPANTE</b>	Gestão Executiva	48	Masculino	Setor administrativo, gerenciamento de equipes, tendo funções como: credenciamento e imprensa	Exigência mental e física (responsabilidade pelas operações do evento, informações corretas)	Supervisionar todos os departamentos	Celular para constante comunicação, rádio de transmissão para acesso imediato
<b>2° PARTICIPANTE</b>	Segurança	43	Masculino	Vitorias constantes e estado de alerta, pois em dia de jogo o local fica agitado	Exigência mental e física (trabalhar com pessoas)	Atender ocorrências	Uniforme completo (capacete, bota, farda e etc), E.P.I., proteção auditiva, luvas)
<b>3° PARTICIPANTE</b>	Staff	38	Masculino	Catraca - Estacionamento atendimento ao torcedor que chega de carro.	Exigência mental - Lidar com um público bastante agitado Exigencia física - Exhaustiva por trabalhar o tempo todo em pé.	Controlar o acesso dos torcedores	Rádio/ Lista com nome de torcedores que compram o estacionamento antecipado pela internet



<b>4° PARTICIPANTE</b>	Árbitro	41	Masculino	Campo de Futebol e cabine do VAR	Muita demanda tanto física quanto mental. Trabalhar com esporte de alto rendimento requer muito preparo nas duas esferas	Tanto arbitragem de campo quanto de VAR é fazer com que as regras do jogo sejam cumpridas para legitimar o resultado da partida	Em campo: uniforme, chuteira, bandeirinha, radio comunicador. No VAR bloco de notas, caneta, rádio comunicador e a tecnologia para a função
<b>5° PARTICIPANTE</b>	Comentarista Esportivo	31	Masculino	Cabine de transmissão	Demanda mental e física por lidar com o público	Analisar o jogo e fazer os comentários	Celular e tablet
<b>6° PARTICIPANTE</b>	Repórter	31	Feminino	Cabine de transmissão, zona mista e gramado.	Demanda mental - Muita concentração à partida e tudo que acontece. Demanda Física - realização do trabalho desde do pré jogo, jornada de 5 à 6 horas.	Analisar e comentar os lances, informar qualquer atividade que venha acontecer no jogo, além de entrevistar os jogadores ao final da partida.	Bloco de anotações, celular, microfone e fone
<b>7° PARTICIPANTE</b>	Delegado de Partida e Gerente de Operações	67	Masculino	No campo, próximo ao 4° árbitro.	Demanda mental. Muita atenção aos detalhes.	Responsável pela operação como representante do presidente da Federação Paulista de Futebol.	Controle de sistema de credenciamento, um iPad e medidor de altura da grama. Equipe de apoio

O 5º participante (Comentarista) destaca em sua fala "O seu objetivo é analisar o jogo. A meta é fazer com quem está ouvindo tenha noção do que está acontecendo na partida. O comentarista tem a função nobre de explicar e permitir ao torcedor que acompanhe o jogo de forma diferenciada. Entre tantas funções importantes, cabe a ele analisar o que aconteceu, o que pode acontecer e antever o que aconteceria numa partida. Analisar com consistência, por exemplo, quando um treinador muda a forma de um time jogar ou quando coloca em campo ou na quadra um determinado jogador. Ver realmente a partida, explicar ao torcedor o que está acontecendo e tentar prever, com a mesma simplicidade, o que ainda vai acontecer. (BARBEIRO; RANGEL, 2006, p.78-79). GUEDES, Bruno Otto, em seu trabalho de conclusão destaca que além de definições teóricas, pode-se pensar que o trabalho do comentarista, para quem está acompanhando a partida de futebol, seja ouvindo no rádio, ou assistindo pela televisão. Existe uma contribuição deste profissional para o torcedor "é explicar um fato que o ouvinte não viu e que lhe foi contado em tom emocionado". Fazê-lo criar um campo de futebol em sua cabeça para poder usar termos como 'na altura da intermediária' ou 'na entrada da grande área'" (GUERRA, 2002, p.34). E mais do que uma função específica, o comentarista ganhou papel importante, principalmente no rádio, pois, é o comentário que prende o ouvinte ao rádio durante, no intervalo e após o término da partida. Ele sustenta a narração dando consistência aos lances, apontando falhas e acertos e esclarecendo o que o torcedor não compreende (PERONI, 2007).

De acordo com a 6º participante (Repórter), destaca sua função em dia de jogo é: Transmitir ao ouvinte tudo que acontece com precisão e detalhes, bem como levar a ele a visão dos atletas por meio das entrevistas.

E é por meio da mídia informar e noticiar, influenciar desdobramentos da sociedade. A ideia da informação tendenciosa é filtrada pelo público com mais critério, todavia, os receptores nem sempre estão imunes a essa parcialidade da informação. A abordagem feita pelos profissionais da mídia, quando da formulação de suas narrativas, distancia-se da neutralidade e essa característica pode ser notada em diversos segmentos de informação e nas inúmeras dimensões que as notícias alcançam. Desse modo, podemos observar a mídia impressa como uma via de mão dupla, ela reforça e reflete fenômenos sociais. De acordo com Morel e Barros (2003), O século XXI apresenta o desafio de compor uma história da comunicação que saiba levar em conta não só a palavra escrita, mas igualmente o mundo da oralidade, o impacto de uma civilização do visual, a importância da mídia, com o rádio, a televisão, a informática e as telecomunicações (p.106).

O papel do repórter de futebol dentro do estádio é de extrema importância, de acordo com as contribuições mencionadas anteriormente. O repórter atua como um observador imparcial dos eventos relacionados ao futebol e desempenha diversas funções.

Em primeiro lugar, o repórter realiza pesquisas aprofundadas sobre diferentes aspectos do esporte, como a história do futebol, táticas utilizadas, desempenho de jogadores e equipes, e o impacto sociocultural do esporte. Essas pesquisas permitem ao repórter ter um conhecimento detalhado do esporte e fornecer informações precisas ao público.

Além disso, o repórter analisa as partidas de futebol, identificando padrões táticos, estratégias e desempenho dos jogadores. Essa análise ajuda a identificar tendências e oferecer insights valiosos sobre o jogo, contribuindo para um entendimento mais profundo do esporte.

Outra função importante do repórter de futebol é conduzir entrevistas com jogadores, treinadores, especialistas e outros profissionais envolvidos no esporte. Essas entrevistas fornecem informações exclusivas e perspectivas únicas sobre diferentes aspectos do futebol, enriquecendo a cobertura jornalística.

Além de relatar fatos e eventos, o repórter de futebol também pode oferecer análises críticas e reflexões sobre questões controversas ou desafios enfrentados pelo esporte. Isso envolve a discussão de questões éticas, como doping, corrupção, desigualdades e discriminação no esporte, promovendo um olhar mais crítico sobre o futebol.

Em resumo, o repórter de futebol desempenha um papel crucial na cobertura do esporte. Suas funções incluem pesquisa, análise de jogos, entrevistas e análise crítica. Eles fornecem informações, perspectivas e insights que contribuem para um entendimento mais amplo e aprofundado do futebol como um fenômeno cultural e social.

O 7º Participante (Delegado da Partida e Gerente de Operações), destaca a importância do equilíbrio mental na função que desempenha, tanto na preparação e planejamento da partida como no dia do espetáculo. Está atrelado a demandas burocráticas e de apertos que, se não cumpridas, comprometem a realização do evento futebolístico. Nesse processo está envolvida uma reunião preparatória com representantes das equipes, a Polícia Militar, Guarda Civil Metropolitana, equipes de apoio como seguranças e staff. É a fase de pré-jogo. Desta maneira faz-nos entender que a partida inicia antes do apito do árbitro. Essa gestão de delegar é direcionar multidisciplinarmente uma atividade para que ela aconteça.

É de suma importância que o responsável por esse processo seja desempenhado por um profissional ponderado, prudente, e esteja atento a todo e qualquer possível ajuste a tempo. É ele quem monitora o planejamento operacional pré-jogo junto ao clube mandante, bem como verifica o cumprimento do regulamento da competição e do protocolo de operação durante a realização das partidas.

O Protocolo de Operação de Jogo é o documento oficial da Federação Paulista de Futebol, no que tange os processos a serem desempenhados para que ocorra uma partida de futebol.

### **Considerações Finais**

É satisfatório ver o crescimento acelerado da procura por eventos futebolísticos, e é essencial ter uma organização bem estruturada para consolidar o espetáculo. Com base nos dados coletados na pesquisa, fica evidente que todos os departamentos envolvidos estão interligados durante o processo de organização de uma partida de futebol. Essa integração entre os departamentos contribui para criar uma organização coesa e bem estruturada para o jogo, o que é essencial para o sucesso da operação. Existe consonância entre os departamentos que desempenham um papel importante na estrutura da organização, o que é relevante para o sucesso do evento. Portanto, esse estudo mostrou uma rotina, especialmente nos bastidores, para o funcionamento de um evento esportivo de qualidade, por meio de entrevistas com pessoas envolvidas no processo; compreendendo assim, as etapas pré-definidas para a realização do espetáculo.

## Referências

- BARBEIRO, Heródoto; RANGEL, Patrícia. **Manual do jornalismo esportivo**. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2006. 188 p.
- Corpo de bombeiro de São Paulo**. Disponível em: <<http://www.corpodebombeiros.sp.gov.br/>>.
- COSTA, Frederico Lustosa da; MARINHO, Elza. Fome de bola - O futebol no Brasil e os desafios da gestão esportiva - **Revista Portuguesa e Brasileira de gestão**, 2005. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/3885/388541363005.pdf>>.
- Empresa de serviços e segurança - Sport Clube Corinthians Paulista**. Disponível em: <<https://empresainfinity.com.br/>>.
- FILHO, Edson Ronaldo Guarido - A Construção Da Teoria Institucional Nos Estudos Organizacionais No Brasil: O Período 1993-2007 - Universidade Federal Do Paraná **Setor De Ciências Sociais Aplicadas Centro De Pesquisa E Pós-Graduação Em Administração** Doutorado Em Administração Área De Concentração: Estratégia E Organizações, 2008. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/profile/Edson-Guarido-Filho/publication/26979715\\_A\\_construcao\\_da\\_teor%C3%ADa\\_institucional\\_nos\\_estudos\\_organizacionais\\_no\\_Brasil\\_o\\_periodo\\_1993\\_-\\_2007/links/0a85e53701c9a15a77000000/A-construcao-da-teoria-institucional-nos-estudos-organizacionais-no-Brasil-o-periodo-1993-2007.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Edson-Guarido-Filho/publication/26979715_A_construcao_da_teor%C3%ADa_institucional_nos_estudos_organizacionais_no_Brasil_o_periodo_1993_-_2007/links/0a85e53701c9a15a77000000/A-construcao-da-teoria-institucional-nos-estudos-organizacionais-no-Brasil-o-periodo-1993-2007.pdf)>.
- FUTEBOL, **Federação Paulista** - Protocolo de Operação de Jogo, 2021. Disponível em: <[https://futebolpaulista.com.br/Repositorio/Noticia/17157/3740\\_0.pdf](https://futebolpaulista.com.br/Repositorio/Noticia/17157/3740_0.pdf)>.
- GUEDES, Bruno Otto. Palavra fácil: história e análise da função do comentarista de futebol - **Faculdade de comunicação Social**, 2009. Disponível em: <<https://www.ufjf.br/facom/files/2013/04/BrunoOttoGuedes.pdf>>.
- GUERRA, Márcio. Você, ouvinte, é a nossa meta: **A importância do rádio no imaginário do torcedor do futebol**. 1. ed. Rio de Janeiro: Ltc Editora, 2002. 92 p.
- GERRING, John. **Pesquisa de estudo de caso: princípios e práticas**. Editora Vozes, 2019.
- IAROPOLI, Pedro Trindade. Estudo sobre a demanda por partidas de futebol no Brasil - **Faculdade de Economia e Administração**, 2010. Disponível em: <[https://repositorio.insper.edu.br/bitstream/11224/612/1/Pedro%20Trindade%20Iaropoli\\_trabalho.pdf](https://repositorio.insper.edu.br/bitstream/11224/612/1/Pedro%20Trindade%20Iaropoli_trabalho.pdf)>.
- ISOBE, Yoshio. Operação e Organização do Jogo no Futebol Paulista. **Revista Tec Esportes**, Anais do Seminário de Futebol, v.01, Suplemento 01, 2022.
- MEIRA, T. de B. BASTOS, F. da C., & BÖHME, M.T. S. Análise da estrutura e organização esportiva da natação no Estado de São Paulo. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, 2015. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbefe/a/6zKBMkyg5M3HJxK5zWWHs7h/?lang=pt>>.
- MOURÃO, Dr. Ludmila; MOREL, Marcia. As narrativas sobre o futebol feminino - O discurso da mídia impressa em campo - **Revista Brasileira Ciência e Esporte**. Disponível em: <<https://cev.org.br/media/biblioteca/3004549.pdf>>.
- NASCIMENTO, Geuma Campos; RODRIGUES, Vagner Jaime; MEGLIORINI, Evandir. Conceitos da teoria institucional: fonte propulsa de evolução para a gestão de desempenho- **XVII Congresso Brasileiro de custos**, 2010. Disponível em: <<https://anaiscbc.abcustos.org.br/anais/article/view/761/761>>.
- OLIVEIRA, Carina Alexandra da Silva. A importância das políticas de gestão de recursos humanos nas organizações sociais: o caso da CERCIFEIRA. Dissertação de **Mestrado em Sociologia** – Faculdade de Letras, Universidade do Porto, 2019.

- PEREIRA, Carlos Alberto; REZENDE Amaury José; CORRAR Luiz João; LIMA, Emanuel Marcos - **A Gestão Estratégica De Clubes De Futebol: Uma Análise Da Correlação Entre Performance Esportiva E Resultado Operacional**, 2004. Disponível em: <<https://congressosp.fipecafi.org/anais/artigos42004/336.pdf>>.
- PERONI, Ariana Elaine. Imparcialidade, verdade e ética: o futebol é um jogo? 2007. 174 f. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Graduação em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul.
- REIS, Leonardo José Lousã. Perfil do gestor desportivo de clubes de futebol - Uma proposta de modelo de formação - **Faculdade Motricidade Humana**, 2016. Disponível em: <<https://www.repository.utl.pt/bitstream/10400.5/11991/1/pdf-Disserta%C3%A7%C3%A3o-Leonardo-Reis.pdf>>.
- VALENTE, Rafael; SERAFIM, Mauricio C. **Gestão esportiva: novos rumos para o futebol brasileiro**, 2006. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rae/a/4G3Rb4qCnKnKQwv8FnnPZsP/?format=pdf&lang=pt>>.
- VIEIRA, Tiago Perez; STUCCHI, Sérgio. Relações preliminares entre a gestão esportiva e o profissional de Educação Física - **Faculdade de Educação Física**, 2007. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637882/5573>>
- YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2021.

**Recebido em 15 de junho de 2023.**  
**Aceito em 28 de junho de 2023.**

## **Desenvolvimento e Organização de Um Evento de Atividades Físicas Recreativas para Adolescentes: Uma Aplicação Prática**

Douglas da Silva SANTOS<sup>1</sup>; Elias Pio dos SANTOS<sup>1</sup>; Graziela da Silveira Barbosa RAMOS<sup>1</sup>; Rafael Cruz FERNANDES<sup>1</sup>; Sara Laís de Souza BIGAI<sup>1</sup>; Claudson Lincoln BEGIATTO<sup>2</sup>; Camila Ferreira RIBEIRO<sup>3</sup>; Elaine Regina Piccino OLIVEIRA<sup>4</sup>; Rosana Barros dos SANTOS<sup>5</sup>; Rubens PINHEIRO JUNIOR<sup>5</sup>; Vinicius Barroso HIROTA<sup>5</sup>.

<sup>1</sup> Alunos e Alunas do Curso de Organização Esportiva, Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil

<sup>2</sup> Diretor da Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil; ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0771-7870>

<sup>3</sup> Coordenadora Pedagógica Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil;

<sup>4</sup> Coordenadora do Curso de Organização Esportiva da Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil.

<sup>5</sup> Docente da Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0166-3338>

**E-mail de correspondência:** [saralsouza@gmail.com](mailto:saralsouza@gmail.com)

### **Resumo**

O objetivo deste trabalho foi desenvolver, organizar e aplicar um evento de atividades físicas recreativas para adolescentes estudantes do Ensino Médio de uma Escola Estadual da cidade de São Paulo. O intuito do evento foi apresentar as consequências da prática regular de atividades físicas por meio de uma apresentação teórica, seguida de atividades físicas recreativas. Foi elaborado um Roteiro para estruturar o evento, indicando ordem, local, responsável e materiais necessários para cada atividade, além de contar com um plano B em caso de chuva. Os convidados responderam antecipadamente um questionário inicial, para que fosse possível traçar o perfil socioeconômico do público e seu nível de atividade física. Depois, participaram do evento realizada na Etec de Esportes e preencheram um questionário final de avaliação. Apesar de alguns contratemplos, o evento foi bem sucedido e muito bem avaliado pelos participantes, isso porque foi planejado em detalhes e com antecedência, aplicando-se os aprendizados obtidos ao longo do curso. Além disso, todos os presentes avaliaram que o evento conseguiu cumprir com o seu intuito de transmitir a importância da prática regular de atividades físicas. Considera-se que eventos com este perfil podem ser replicados em diversas localidades, com públicos de diferentes faixas etárias, para contribuir com a disseminação da importância da prática regular de atividades físicas.

**Palavras-Chave:** Evento; Atividade Física; Recreação e Lazer; Organização Esportiva; Adolescentes.

## **Development and Organization of a Recreational Physical Activity Event for Adolescents: A Practical Application**

### **Abstract**

The aim of this work was to develop, organize and implement an event of recreational physical activities for teenagers high school students from a State School in the city of

São Paulo. The purpose of the event was to present the consequences of the regular practice of physical activities through a theoretical presentation, followed by recreational physical activities. A Roadmap was prepared to structure the event, indicating the order, location, person in charge and materials needed for each activity, in addition to having a plan B in case of rain. The guests answered an initial questionnaire in advance, so that it was possible to trace the socioeconomic profile of the public and their level of physical activity. Afterwards, they participated in the event held at Etec de Esportes and completed a final evaluation questionnaire. Despite some setbacks, the event was successful and very well evaluated by the participants, because it was planned in detail and in advance, applying the lessons learned throughout the course. In addition, all those present evaluated that the event was able to fulfill its purpose of conveying the importance of regular physical activity. It is considered that events with this profile can be replicated in different locations, with audiences of different age groups, to contribute to the dissemination of the importance of the regular practice of physical activities.

**Keywords:** Event; Physical activity; Recreation and Leisure; Sports Organization; Teenagers.

## **Introdução**

Uma das atribuições do profissional formado no Curso Técnico de Organização Esportiva da Etec de Esportes é promover ações de disseminação e consolidação do esporte e da atividade física, sendo um dos objetivos do curso capacitar o aluno para planejar, organizar e aplicar atividades para diferentes grupos, em diferentes espaços (SÃO PAULO, 2013). Pensando nisso, este Trabalho de Conclusão de Curso foi elaborado com o intuito de realizar uma aplicação prática do conteúdo estudado no decorrer dos três semestres por meio de um evento de atividades físicas recreativas.

Nahas (2003) define atividade física como qualquer movimento corporal voluntário com gasto energético acima dos níveis de repouso, o que inclui atividades ocupacionais, atividades da vida diária, como tarefas domésticas, atividades de lazer e deslocamento.

De acordo com o Guia de Atividade Física para a População Brasileira, a atividade física tem fundamental importância para o pleno desenvolvimento humano e apresenta diversos benefícios para a saúde como: o controle do peso; diminuição da chance de desenvolvimento de doenças crônicas; a diminuição da chance de desenvolvimento de alguns tipos de cânceres; a melhora da disposição; e a promoção da interação social (BRASIL, 2021).

Apesar disso, o período da pandemia de COVID-19 causou um impacto negativo e significativo nos níveis de atividade física de toda a população, com destaque para os adolescentes (DE PAULA OLIVEIRA, BARBOSA e FILHO, 2022). Uma pesquisa realizada no Brasil com 9470 adolescentes apontou que, durante o período de distanciamento social, apenas 15,74% praticaram atividade física e o comportamento sedentário (tempo em frente à telas) aumentou de 44,57% no período pré-pandêmico para 70,15% (MALTA, et al, 2021).

O último Global status report on physical activity (Relatório de Status Global de Atividade Física) evidenciou que 81% dos adolescentes não alcançam os níveis recomendados de atividade física, que é de 60 minutos por dia (OMS, 2022). O Relatório sobre Atividade Física em Crianças e Adolescentes Brasileiros aponta que apenas 29,9% acumulam pelo menos 60 minutos diários de atividade física (SILVA, et al, 2022).

Verardi et al. (2007) enfatiza que para manutenção de um estilo de vida saudável é necessário que crianças e adolescentes se sintam motivados a participarem de programas de práticas de atividades físicas, recreativas e de lazer e esportivas informais. Sugerere ainda que para melhora da aptidão física relacionada ao desempenho motor dos avaliados, cabe aos profissionais de educação física inseridos nessa realidade, reservar parte de sua programação, para criar oportunidades favoráveis de aprimoramento dos componentes relacionados às diversas modalidades esportivas.

Nahas (2003) afirma que conhecer sobre os benefícios, princípios e práticas da atividade física pode influenciar de forma positiva as atitudes do indivíduo em relação à atividade física regular. Assim, o grupo decidiu direcionar o evento para o público adolescente, com a finalidade de compartilhara importância da atividade física e suas consequências para a saúde, além de apresentar aos participantes algumas atividades físicas recreativas (jogos e brincadeiras com a finalidade de divertimento) que podem ser realizadas no seu tempo livre e nos momentos de lazer, diferentes dos habituais esportes praticados na Educação Física Escolar.

Sendo assim o objetivo geral deste estudo foi desenvolver, organizar e aplicar um evento de atividades físicas recreativas para adolescentes, também buscamos caracterizar a amostra participante do evento com relação a questões socioeconômicas e nível de atividade física; propor atividades físicas recreativas; apresentara os adolescentes participantes do evento a importância da atividade física e suas consequências para a saúde; verificar os resultados pós aplicação das atividades propostas.

## **Método**

Este trabalho tem caráter descritivo, que têm como objetivo a descrição das características de determinada população ou fenômeno (GIL, 1994). De acordo com Gil (2010) o que se deseja observar são as características do grupo referente aos dados pessoais buscando atender o objetivo da pesquisa.

No caso específico deste estudo também foi adotado o caráter observacional, onde pode-se comparar dois grupos similares, sendo assim, o processo descritivo visa à identificação, registro e análise das características, fatores ou variáveis que se relacionam com o fenômeno ou processo (NUNES, NASCIMENTO e DE ALENCAR, 2016).

Para atender aos objetivos foram aplicados dois questionários em momentos distintos: o primeiro antes da intervenção e o outro pós-intervenção. Ambos elaborados pelos pesquisadores. Este primeiro questionário foi com o intuito de identificar as características socioeconômicas dos participantes e de maneira abrangente verificar o conhecimento e prática de atividade física (denominado de Questionário de Avaliação de Perfil - AP), que foi aplicado de maneira online, enviada via formulário eletrônico.

O segundo questionário foi aplicado após intervenção, cujo objetivo foi avaliar o evento, ou seja, as atividades propostas, denominado de Questionário de Avaliação Final do Evento – AFE.

O evento foi programado com a premissa a de trazer os participantes do estudo para a Etec de Esportes, sendo assim fazer uma visita técnica e, na sequência, falar sobre o contexto de atividade física, e propor as atividades recreativas, de caráter físico motor, proposta esta que vai de encontro com o movimentar – se.

Os participantes foram adolescentes, alunos do segundo ano do Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Eventos, que frequentam uma Escola Técnica Pública Estadual da Cidade de São Paulo, Centro - Capital. O deslocamento dos



participantes foi realizado de transporte público, acompanhados de uma professora, todos devidamente autorizados pelos pais ou responsáveis. Participaram 17 alunos e alunas, com idade entre 16 e 17 anos (idade média de  $16,12 \pm 0,33$  anos, coeficiente de variação de 20,47%); dos 17, dois eram meninos e 15 meninas.

### **Descrição da rotina de coleta de dados**

O evento foi realizado no dia 14 de abril de 2023, das 7h30 às 12h, na Etec de Esportes. O questionário AP foi enviado com duas semanas de antecedência, em 2 de abril, na oportunidade respondido pelos participantes.

Foi elaborado um Roteiro detalhado, que descrevia passo a passo a sequência de atividades, bem como local, responsável e materiais necessários para as práticas do dia. O roteiro também continha um “Plano B” para ser aplicado em caso de chuva, já que a grande maioria das atividades estava planejada para ocorrer nos espaços externos da Etec. A previsão do tempo foi acompanhada com frequência no período precedente ao evento.

A recepção dos participantes se deu logo na portaria e eles foram encaminhados ao Laboratório de Idiomas. Neste local, houve uma breve apresentação sobre o objetivo deste trabalho e a importância de se manter uma vida ativa, destacando os benefícios da prática regular de atividades físicas e exemplos de atividades que poderiam ser implementadas no dia a dia dos adolescentes presentes. Em seguida os visitantes foram divididos em dois grupos e guiados em um *tour* para conhecer todo o espaço da Etec de Esportes, sendo dispensados para um breve intervalo.

Após este intervalo iniciou-se a intervenção com as atividades recreativas, contudo, em decorrência de uma forte chuva do momento, o Plano B foi colocado em ação e todas as atividades físicas foram aplicadas no espaço interno da Etec. Depois da intervenção, os participantes receberam de forma impressa e responderam o questionário AFE, houveram os agradecimentos e eles foram dispensados. Todo o evento foi registrado por meio de fotos e vídeos.

### **Análise dos dados**

Referente aos questionários, os mesmos foram analisados de maneira qualitativa, fazendo a utilização de gráficos de pizza demonstrando o percentil das respostas e a quantidade de respostas por participante.

Cabe ressaltar que este estudo tem caráter qualitativo, ou seja, buscou-se discutir o quanto uma intervenção poderá refletir significativamente na compreensão de um conceito ou conteúdo. Todos os cuidados de ética em pesquisa foram tomados, contando com a retirada dos nomes dos participantes, e com a autorização dos pais para participarem do estudo bem como o deslocamento ao local, sendo este realizado de maneira voluntária.

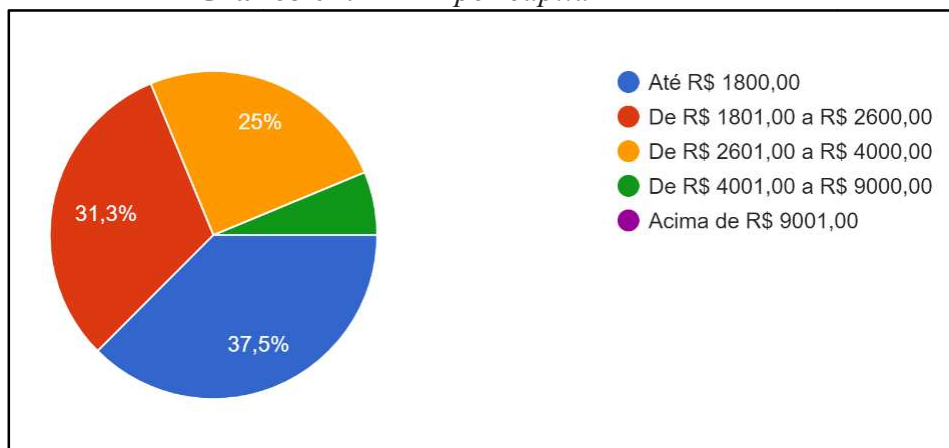
### **Resultados e Discussão**

#### **Perfil do público**

Apesar de 17 adolescentes terem participado do evento, apenas 16 deles responderam ao questionário de Avaliação de Perfil. Com base nas respostas obtidas, foi possível traçar o perfil do público, conforme segue.

Com relação ao sexo, 87,5% (14) eram mulheres e 12,5% (2) eram homens, tendo todos eles entre 16 e 17 anos de idade. Sobre a renda *per capita*, 37,5% (6) possuíam renda de “até R\$ 1.800,00”, 31,3% (5) possuíam renda “de R\$ 1.801,00 a R\$ 2.600,00”, 25% (4) possuíam renda “de R\$2.601,00 a R\$ 4.000,00”, e apenas 1 (um) possuía renda “de R\$ 4.001,00 a R\$ 9.000,00”, conforme gráfico 01.

**Gráfico 01:** Renda *per capita* da residência

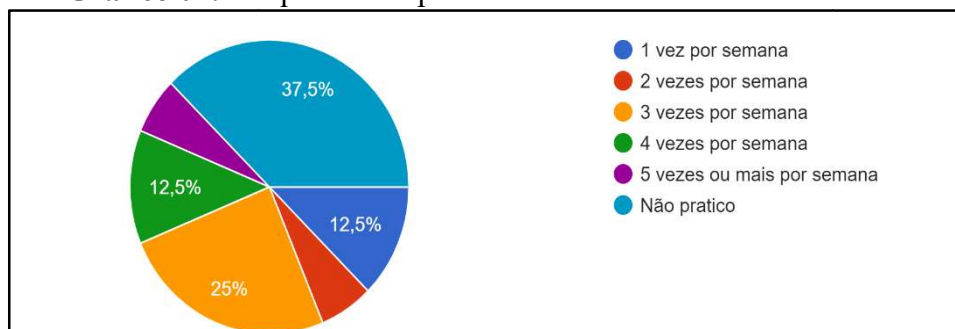


Sobre a forma de locomoção dos participantes entre pequenas e médias distâncias (até 2 km), 62,5% (10) responderam se locomover de transporte público, transporte por aplicativo ou particular, enquanto uma minoria de 37,5% (6) afirmou fazer este percurso a pé, de bicicleta, patins, skate ou similares.

Sobre a participação nas aulas de Educação Física escolar, 75% (12) responderam que participam, enquanto 25% (4) responderam que não participam. Segundo Nahas (2003) uma das características do indivíduo sedentário é o deslocamento utilizando automóveis, somado a não realização de atividades físicas no lazer e ocupações que não exigem esforço físico. O autor ainda afirma que mesmo os jovens deveriam estar atentos ao seu estilo de vida, já que hábitos são estabelecidos antes da vida adulta e podem influenciar grandemente na saúde no decorrer da vida.

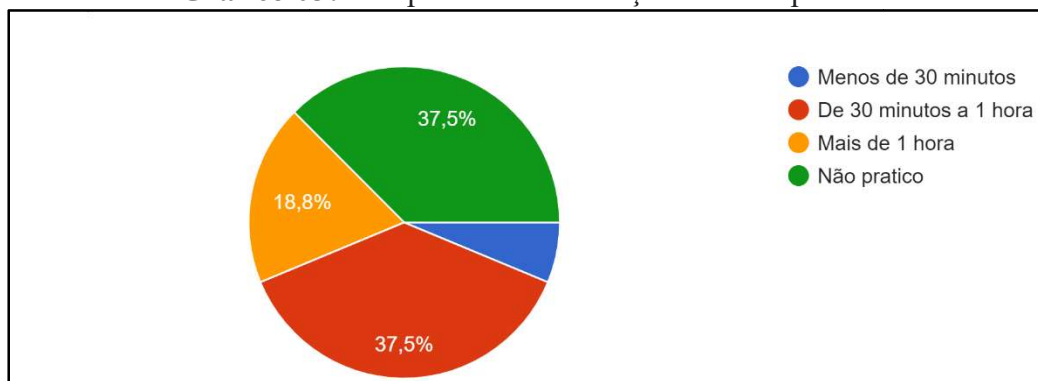
Sobre a prática de atividade física fora a educação física escolar (esportes, caminhada, musculação, brincadeiras na rua ou outras), 62,5% (10) responderam que praticam e 37,5% (6) assinalaram que não praticam. Em seguida, foi questionado com que frequência é realizada essa atividade, sendo que 12,5% (2) responderam uma vez por semana, 6,3% (1) respondeu duas vezes por semana, 25% (4) responderam três vezes por semana, 12,5% (2) responderam quatro vezes por semana, e apenas 6,3% (1) respondeu cinco vezes ou mais por semana, enquanto a maioria 37,5% (6) respondeu que não praticam. O gráfico a seguir ilustra os resultados acima.

**Gráfico 02:** Frequência da prática de atividade física fora escola



Quando questionados qual o tempo médio de duração de cada prática, apenas um participante respondeu que a duração é de menos de 30 minutos, 37,5% (6) responderam que é de 30 minutos a 1 (uma) hora, 18,8% (3) responderam que é mais de 1 (uma) hora, entretanto 37,5 (6) são aqueles que não praticam. O gráfico a seguir ilustra os resultados acima.

**Gráfico 03:** Tempo médio deduração de cada prática



Os participantes foram questionados sobre terem acesso a algum local gratuito para a prática de atividades físicas próximo a sua casa (quadras, parques, praças, etc.) e 87,5% (14) afirmaram terem acesso a algum local gratuito, enquanto 12,5% (2) afirmaram não terem acesso. Referente ao conhecimento prévio sobre os benefícios da prática regular de atividades físicas, 87,5% (14) disse ter esse conhecimento e 12,5% (2) disseram que não.

Os participantes também foram questionados sobre o tempo médio diário gasto com o uso de telas (televisão, celular, computador, vídeo game ou outras), que segundo Malta, et al (2022) é considerado um comportamento sedentário, 50% (8) responderam ficar entre 2 (duas) e 4 (quatro) horas, 31,3% (5) responderam ficar entre 4 (quatro) e 8 (oito) horas e 18,8% (3) responderam ficar mais de 8 (oito) horas.

O questionário AP encerrava perguntando se algum dos participantes possuía algum tipo de limitação ou deficiência física, e todos responderam que não. Essa pergunta visava facilitar o planejamento das atividades que seriam aplicadas no dia do evento e sua adaptação, caso fosse necessário.

Com base nos dados coletados, foi possível verificar que o público alvo deste trabalho faz parte da estatística da OMS (2022) e não alcança os níveis diários de atividade física recomendados.

Apesar da maioria (75%) realizar as aulas de educação física em sua escola e praticar atividades físicas fora do âmbito escolar (62,5%), ainda assim essas atividades não atingem os 60 minutos por dia da recomendação de prática para essa faixa etária.

Apesar da maioria dos participantes (87,5%) terem fácil acesso a lugares públicos para a prática de atividades físicas terem ciência dos seus benefícios para a saúde, ainda assim priorizam gastar seu tempo livre em frente a telas, sendo que 100% deles passa mais de duas horas por dia nessa prática sedentária, o dobro do tempo recomendado para a prática de atividades físicas.

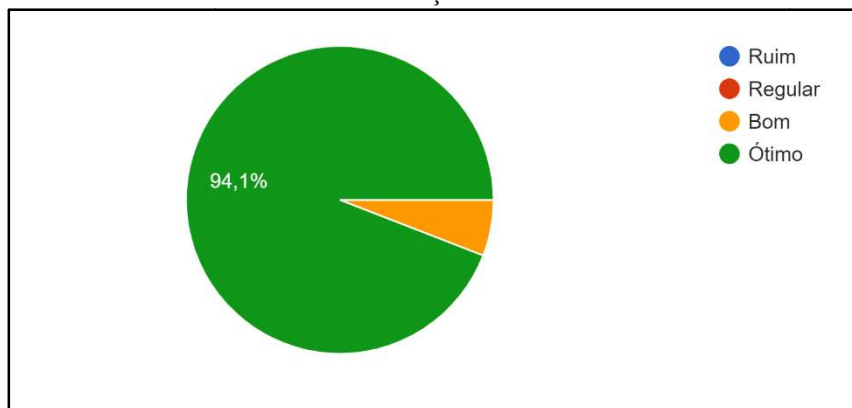
### **Avaliação Final do Evento**

Partindo do princípio que o Técnico em Organização Esportiva é o profissional que desenvolve e organiza programas de atividades físicas e esportivas, realiza eventos

e disseminaa prática da atividade física e do esporte na sociedade (SÃO PAULO, 2013), este trabalho se justifica da necessidade de elaboração, desenvolvimento e aplicação de um evento de atividades físicas recreativas *in loco*, ou seja, a premissa de oportunizar a aplicação prática de conceitos aprendidos no curso de Organização Esportiva, contando com viés de caráter da saúde e vida ativa de adolescentes.

Após a realização do evento, foi aplicado um questionário de avaliação finalrespondido pelos 17 presentes, no qual foi possível analisar que, 94,1% (16) avaliaram o evento no geral como “Ótimo”, havendo apenas 1 (um) participante que avaliou como “Bom”. O gráfico a seguir ilustra os resultados acima:

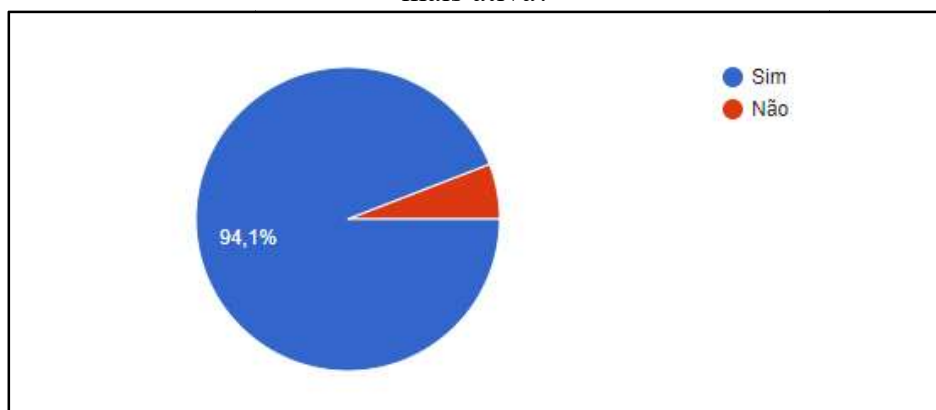
**Gráfico 04:** Avaliação Geral do Evento



Com relação a infraestrutura do local, 70,6% (12) avaliaram como “Ótimo”, enquanto 29,4% (5) avaliaram com “Bom”. Sobre o tempo de duração do evento, 52,9% (9) avaliarem como “Bom” e 47,1% (8) avaliaram como “Ótimo”. Referente a atuação da equipe que conduziu o evento, 94,1% (16) avaliaram como “Ótimo”, enquanto apenas 1 (um) participante avaliou como “Bom”. E sobre o evento ter conseguido transmitir a importância da prática regular de atividades física, todos os participantes responderam que “Sim”. Quando perguntados na sua opinião, o evento conseguiu transmitir a importância da prática regular de atividades físicas? 100% responderam que sim.

Além disso, 94,1% (16) se sentiram motivados pelo evento a terem uma vida mais ativa, havendo apenas 01 (um) participante cuja resposta foi “Não”, sendo que este comentou que já pratica atividades físicas diárias conforme a recomendação.

**Gráfico 05:** Depois do evento de hoje, você se sentiu motivado (a) a ter uma vida mais ativa?



Diante dos resultados obtidos, foi possível afirmar que o evento cumpriu com um dos objetivos específicos: apresentaraos adolescentes participantes do evento a importância da atividade física e suas consequências para a saúde. O planejamento realizado pela equipe contribuiu para a boa realizaçãodo evento como um tudo, cumprindo com o objetivo geral do trabalho: desenvolver, organizare aplicar um evento de atividadesfísicas recreativas para adolescentes. O públicose sentiu satisfeito com o evento no geral.

### Considerações Finais

Considera-se que este trabalho foi bem-sucedido na medida em que atingiu ao objetivo principal de desenvolver, organizar e aplicar um evento, devido ao planejamento antecipado e a elaboração de um roteiro detalhado que previa, inclusive, a possibilidade de chuva e tornou possível a execução das atividades apesar dos contratempos enfrentados.

Além disso, oevento cumpriu o seu intuito de apresentar ao público a importância da prática regular de atividades físicas e foi muito bem avaliado pelos participantes, que gostaram das atividades aplicadas.

Considera-se que eventos com este perfil podem ser replicados em diversas localidades, com públicos de diferentes faixas etárias, para contribuir com a disseminação da importância da prática regular de atividades físicas.

### Referências

- BRASIL. **Guia de atividade física para a população brasileira**. 2021.
- DE PAULA OLIVEIRA, M. C.; BARBOSA, L. N. V.; FILHO, J. H. C. M. Consequências da pandemia da covid-19 na saúde mental, qualidade de vida e atividade física de adolescentes: revisão integrativa. **Revista CPAQV**–Centro de Pesquisas Avançadas em Qualidade de Vida, v. 14, n. 1, p. 2, 2022.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4º ed. São Paulo: Atlas, 1994.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2010.
- MALTA, D. C. et al. A pandemia de COVID-19 e mudanças nos estilos de vida dos adolescentes brasileiros. **Revista Brasileira de Epidemiologia**, v. 24, 2021.
- NAHAS, M. V. **Atividade física, saúde e qualidade de vida**. Londrina: Midiograf, v. 3, 2003.
- NUNES, G. C.; NASCIMENTO, M. C. D.; DE ALENCAR, M. A. C. Pesquisa científica: conceitos básicos. **ID online. Revista de psicologia**, v. 10, n. 29, p. 144-151, 2016.
- OMS – Organização Mundialde Saúde. **Global status report on physical activity 2022**. Geneva: World Health Organization; 2022.
- SÃO PAULO. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza. **Plano de Curso para Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio de Técnico em Organização Esportiva**, 2013.
- SILVA, D. A. S., et al. Boletim Brasil 2022: As **crianças e os adolescentes são o futuro do Brasil!Relatório sobre atividade física em crianças e adolescentes brasileiros**. *Active HealthyKids Global Alliance*; 2022.
- VERARDI, C. E. L. ; LOBO, A. P. S. ; AMARAL, V. E. ; FREITAS, V. L. ; HIROTA, V. B. . Análise Da Aptidão Física Relacionada A Súde E Ao Desempenho Motor Em Crianças E Adolescentes Da Cidade De Carneirinho-Mg. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte (ONLINE)**, v. 6, p. 127-134, 2007.

**Recebido em 18 de junho de 2023.**  
**Aceito em 28 de junho de 2023.**

## Normas para Submissão

Como parte do processo de submissão, os autores deverão verificar a conformidade da submissão em relação a todos os itens listados a seguir. As submissões que não estiverem de acordo com as normas serão devolvidas aos autores, ou rejeitadas

### Normas da revista:

- ✓ O artigo atende as normas da *Revista TEC Esportes*;
- ✓ O número do parecer de aprovação do estudo em Comitê de Ética em pesquisa está inserido na metodologia, em caso de pesquisas envolvendo seres Humanos ou animais;
- ✓ Todos os integrantes da pesquisa estão inseridos nos metadados, assim como suas respectivas informações e vínculos institucionais;
- ✓ A identificação de autoria do trabalho foi removida do arquivo e da opção Propriedades no Word, garantindo desta forma o critério de sigilo, conforme instruções disponíveis em Assegurando a Avaliação Cega por Pares.

## Diretrizes para Autores

### TIPOS DE ARTIGOS

Os artigos submetidos devem ser enquadrados em um dos seguintes formatos:

**Artigos Originais** (conter entre 5 e 12 páginas, até 40 referências no máximo e não mais do que 5 imagens incluindo figuras, tabelas, quadros, outros). Artigos devem incluir Título (português e inglês), Resumo e Abstract (até 250 palavras), palavras-chave e *Keywords* (até cinco palavras), introdução com os objetivos no final da seção, métodos, resultados, discussão, conclusões, agradecimentos (quando houver), financiamentos (quando houver) e referências. As orientações específicas da estrutura do artigo estão descritas na seção FORMATAÇÃO e ARQUIVOS NECESSÁRIOS.

**Relatos de Caso** (limitado a 2000 palavras, 20 referência e não mais do que três imagens incluindo figuras, tabelas, quadros, outros). Artigo que descreve um caso incomum ou novos recursos utilizados e/ou aplicados a situações vinculadas ao esporte, deve seguir a mesma estrutura de um artigo original.

**Revisões de Literatura** seguir o formato de Artigos Originais

### FORMATAÇÃO

O texto deverá ser digitado em fonte Times New Roman, tamanho do papel A4, tamanho de fonte 12, com espaço entre linhas de 1,5 e margens superior e inferior de 2,5 e esquerda e direita de 3,0 cm. O pesquisador deve utilizar, obrigatoriamente, o modelo de formatação padronizado pela *Revista TEC Esportes*.

Abreviações, com seu significado escrito por extenso, devem ser usadas quando citadas pela primeira vez (a menos que a abreviação seja uma unidade padrão de medida), seja

no resumo ou qualquer outra parte do artigo. Use apenas a abreviação padrão. As medições de comprimento, altura, peso e volume devem ser relatadas em unidades métricas (metro, quilograma ou litro) ou seus múltiplos decimais. As temperaturas devem estar em graus Celsius. As pressões sanguíneas devem estar em milímetros de mercúrio, a menos que outras unidades sejam especificamente solicitadas pela revista (<http://www.icmje.org>)

A *Revista TEC Esportes* utiliza somente o sistema de referência e citação bibliográfica do padrão ABNT e maiores detalhes podem ser consultados no site: <https://www.abnt.org.br/>. As submissões elaboradas fora do padrão ABNT ou outras, não serão aceitas.

Os trabalhos poderão conter figuras, gráficos ou tabelas, desde que apresentem excelente resolução, interpretação e definição de alta qualidade. As imagens (figuras, tabelas, quadros, outros) devem ser alocadas no próprio texto do artigo e contendo as legendas abaixo das imagens e com a numeração arábica adequada e seqüencial. As imagens e respectivas legendas também devem ser enviadas em arquivo separado. Ao se referenciar a uma imagem no texto ou legenda, deve ser usado o termo “figura” por extenso e não a abreviação (fig.).

Os autores que incluírem qualquer tipo de imagem já publicada, de qualquer outro veículo de divulgação científica, devem apresentar uma carta de permissão do autor responsável pela imagem original. Assim, qualquer imagem, sem esta devida comunicação, será registrada como de autoria própria dos autores do artigo, ficando os mesmos responsáveis em assumir toda e qualquer questão ética que possa ser relacionada.

## **ARQUIVOS NECESSÁRIOS PARA SUBMISSÃO DO ARTIGO**

### **Pagina de Rosto**

Neste documento deve conter, na seguinte ordem:

- ✓ Título do trabalho em português e inglês (usar letras maiúsculas e em negrito), sem ponto final na frase. Deve ser conciso e informativo, não podendo usar abreviações.
- ✓ Nome completo do(s) autor(es) (usar letras maiúsculas apenas nos iniciais do nome e sobrenome) e separados por vírgula. No final de cada nome do autor deverá ser indicado um número sobrescrito para referenciar à Instituição vinculada.
- ✓ Após os nomes dos autores, indicar na linha abaixo, o vínculo institucional conforme a numeração sobrescrita para cada autor.

Exemplo:

Vinicius Barroso HIROTA<sup>1</sup>, Elaine Regina Piccino OLIVEIRA<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Universidade de Guarulhos, Curso de Educação Física, Guarulhos - São Paulo, Brasil.

<sup>2</sup>Etec de Esportes – Centro Paula Souza, São Paulo, Brasil.

- ✓ No vínculo institucional pode conter: departamento (laboratório, clínica, centros, outros), instituição e seu endereço, Cidade, Estado, País.
- ✓ Indicar o autor responsável pela correspondência do trabalho: Nome completo do autor, endereço eletrônico (e-mail do autor) para contato, departamento



associado, endereço completo da instituição (incluindo também cidade, estado e país) e telefone de contato institucional.

- ✓ Caso haja conflito de interesse, os autores devem especificar os envolvidos. Se não houver, os autores devem declarar: “Todos os autores desse artigo declaram que não há conflitos de interesses”.
- ✓ Indicar qual seção o manuscrito deverá ser incluído e área de conhecimento (Exemplo: [Artigo Original](#)).

## **Manuscrito Completo**

Neste documento deve conter, na seguinte ordem:

### **Título**

Título do trabalho em português e inglês (usar letras maiúsculas e em negrito), sem ponto final na frase. Deve ser conciso e informativo. Não é permitido usar abreviações no título. Resumo em português e inglês, contendo até 250 palavras cada; palavras-chave e keywords. As palavras devem estar cadastradas dentro do site Descritores em Ciências da Saúde – (DeCS) publicado pela Bireme e disponível no endereço eletrônico: <http://decs.bvs.br/>. No resumo deve conter um texto corrido abordando a introdução, objetivo, métodos, resultados e conclusão

### **Introdução**

Na introdução, os autores devem explicar a investigação, contextualizando e demonstrando a relevância clínica ou experimental, hipótese, apresentando a problemática, citando artigos pertinentes dos últimos 5 anos, preferencialmente. Os objetivos da pesquisa devem ser descritos no final da introdução, encerrando a seção.

### **Método ou Metodologia**

Os autores devem detalhar a metodologia usada, amostragem, planejamento experimental, critérios da seleção dos participantes (pacientes, voluntários, outros) ou amostras (alimentos, parasitas, produtos, outros), local da execução da pesquisa, procedências, métodos de intervenções, imagens (figuras, quadro, tabelas) quando necessárias, instrumentos de avaliação, formulários e fichas de avaliação, mensurações com referências adequadas, técnicas, terapias utilizadas, experimentos e análises estatísticas indicando o software bem como a versão utilizada e o nível de significância. Equipamentos e produtos devem ser citados juntamente com o nome do fabricante. Para medicamentos e produtos químicos, deve ser utilizado o nome comercial seguido do nome genérico entre parênteses. Fornecer referências e descrições quando usar algum protocolo já publicado. Citar a aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa (quando houver), indicando o número do protocolo ou registro. Em caso de Ensaio Clínico, deve ser indicado o número de registro em alguma base de Ensaio Clínico, exemplo, <https://clinicaltrials.gov>, conforme critérios determinados pela OMS e pelo ICMJE.

### **Resultados**

Devem fornecer todos os dados relevantes, de forma clara, concisa e significativa, com uma sequência lógica, conforme padronizado no item métodos. Não é necessário repetir todos os dados das imagens obtidas, enfatizando ou resumindo apenas as observações mais relevantes. As imagens (figuras, tabelas, quadros, outros) devem ser alocadas no próprio texto dos resultados e contendo as legendas abaixo das imagens e com a

numeração arábica adequada e seqüencial, conforme citadas no texto. Esta informação da imagem também se aplica para a seção anterior dos métodos. Os resultados devem, obrigatoriamente, estar separados da discussão. (A discussão pode ser feita em conjunto com os resultados, denominando assim um único item chamado de Resultados e discussão)

### **Discussão**

Apresentar de forma clara e objetiva, acompanhando a sequência utilizada no métodos e resultados. Enfatizando os aspectos novos e importantes do estudo. Os dados obtidos devem ser comparados com aqueles já publicados e interpretados com as possíveis hipóteses, baseados na literatura científica. Citar os principais resultados para explorar os possíveis mecanismos ou explicações para os achados, as descobertas da pesquisa. Incluir as aplicações dos resultados, discutindo a influência das variáveis, vieses, fragilidades, limitações e potencialidades do estudo, fatores contraditórios quando houver e a necessidade de novos estudos, quando necessário, mediante às limitações da metodologia usada. Não repetir informações já fornecidas na introdução ou resultados.

### **Conclusões**

Devem basear-se nos objetivos e resultados apresentados. As conclusões respondem aos objetivos.

### **Referências**

As referências devem ser listadas em ordem alfabética, conforme citadas no texto. Utilizar somente as referências que foram usadas no corpo do artigo completo.

### **Agradecimentos (se houver)**

### **Financiamentos (se houver)**

### **OBSERVAÇÕES**

#### **Imagens, figuras e gráficos**

As imagens (tabelas, figuras, quadros, outros) devem ser montadas e salvas em formato de TIFF ou JPG com boa resolução. Conforme anteriormente, as figuras também já devem estar alocadas no texto do artigo juntamente com a respectiva legenda.

### **COMPROVAÇÃO DA APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA (CEP) OU COMISSÃO DE ÉTICA NO USO DE ANIMAIS (CEUA)**

Os autores devem anexar o parecer de aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa ou Comissão de Ética no Uso de animais quando houver pesquisas com seres humanos ou animais de experimentação. O número do protocolo deve ser citado na seção dos métodos do artigo. Não devem ser citados os nomes de pacientes e voluntários em qualquer tipo de documento, assim como no corpo do artigo.

### **OUTROS DOCUMENTOS, QUANDO NECESSÁRIOS CONFORME A PARTICULARIDADE DE CADA PESQUISA.**

### **RESPONSABILIDADE ÉTICA DOS AUTORES**

Os autores devem divulgar quando necessário ou se solicitado pela Revista TEC Esportes:

- Os relacionamentos ou interesses que possam influenciar no conflito de interesse do artigo submetido;
- Os Subsídios para pesquisa de agências financiadoras (por favor, informar o financiador da pesquisa e o número do subsídio), quando houve;
- Os suportes financeiros envolvidos, quando houver;
- As parcerias com outros autores e instituições, quando houver;
- As afiliações das instituições envolvidas, quando houver;
- Os direitos de propriedade intelectual como patentes e outros, quando houver;
- Os Interesses financeiros, empresariais, pessoais, quando houver;
- Declaração que os resultados da pesquisa são originais;
- Documento de que o trabalho não tenha sido publicado antes;
- Declaração que não há plágio. Caso isso seja detectado, a Revista TEC Esportes se resguarda ao direito de cancelar a submissão do artigo.



