

*Artigo Científico*

## **ATIVIDADES ESPORTIVAS E CULTURAIS EM TEMPOS DE PANDEMIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PROJETO “IFRJ EM AÇÃO”**

**Sportive and cultural activities in pandemic times: an experience report of "IFRJ em Ação" project**

**Bruna Correia Coufal<sup>1</sup>, Tauan Nunes Maia<sup>1\*</sup>, Isabele Ferreira Santos<sup>2</sup>**

**<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ) campus Niterói, RJ, Brasil**

**<sup>2</sup>Secretaria Estadual de Educação do Estado Rio de Janeiro (SEEDUC)**

Submetido em: 17.01.2022; Aceito em: 04.02.2022; Publicado em: 09.05.2022.

**\*Autor para correspondência:** [tauan.maia@ifrj.edu.br](mailto:tauan.maia@ifrj.edu.br)

**Resumo:** O presente trabalho tem o intuito de apresentar e analisar, no formato de relato de experiência, a forma em que as ações e atividades do projeto IFRJ em Ação tem contribuído na formação da aluna bolsista. Portanto, o presente texto tem como objetivo geral discorrer sobre as ações do projeto, expondo as percepções, experiências e aprendizados da aluna bolsista ao longo desse período, relatando também os impactos do projeto para a comunidade interna e externa. A metodologia utilizada foi o relato de experiência com abordagem qualitativa sobre as ações feitas na vigência de 2020 a 2021 na experiência da aluna bolsista durante esse período. A partir de uma perspectiva humanizada e cuidadosa, sobre as diversas realidades as quais as ações do projeto se ramificam, foram refletidas as vivências oportunizadas pela bolsista. Os resultados são expostos e discutidos individualmente, considerando os pressupostos e a conclusão das atividades realizadas, a fim de mediar como contribuíram para a formação da aluna bolsista. As atividades ofertadas pelo projeto foram de diferentes origens, porém sempre em comunicação com as necessidades e desejos da comunidade do IFRJ. Reuniões sobre temas diversos, produção de material acadêmica e um evento de jogos digitais ocorreram para promover atividades de lazer e cultura de qualidade no contexto pandêmico.

**Abstract:** This project aims to present and analyze, in the experience report format, the impacts of the actions and activities of the project: “IFRJ em Ação” in the training of the scholarship student. Therefore, this text has as general objective to discuss the actions of the project, exposing the perceptions and experiences of the scholarship student and her learnings during this period, reporting the impacts of the project to the internal and external community. The methodology used in this work was the experience report model, with a qualitative approach on the actions taken from 2020 to 2021 on the experience of the

scholarship student during that period. Also trying to see from a humanized and careful perspective on the different realities that the project's actions offer, in order to examine the experiences and possible reflections. The results are exposed and discussed individually, considering their assumptions and the conclusion of the activities carried out, in order to mediate how they contributed to the formation of the scholarship student. The activities offered by the project came from different origins, communicating with the needs and desires of the IFRJ community, such as through meetings on various topics, in the production of academic material and a digital games event, in order to promote leisure activities and quality culture in the pandemic context.

**Palavras-chave:** lazer, educação física, educação, esporte.

**Keywords:** leisure, physical education, education, sport.

## INTRODUÇÃO

O projeto “IFRJ em ação” existe desde 2014 em diversos *campi* como os de Duque de Caxias, São Gonçalo, Paracambi e Pinheiral tendo em vista articular ensino, pesquisa e extensão no desenvolvimento e elaboração de atividades culturais e de lazer. Em uma ação educativa envolvendo esses os campos de conhecimento do lazer e do esporte, o projeto contribui para uma ressignificação das práticas corporais e artísticas pelos participantes: menos competitivo, elitizante e segregador. A intenção é que se construa uma prática efetivamente educacional, de caráter lúdico e de lazer, em que os participantes sejam atores desta construção, a partir de uma articulação constante entre os saberes locais já aprendidos e os saberes ditos científicos a serem ensinados. O projeto apresenta, portanto, conteúdo socioeducativo, baseado em princípios educacionais como participação, cooperação, coeducação, integração, alteridade e responsabilidade com os demais e com o meio ambiente (TUBINO, 1999). O Binômio: ensinar o esporte e ensinar valores pelo esporte é o eixo reflexivo deste projeto ora apresentado, em conjunção direta com o binômio: educação pelo e para o lazer (MARCELLINO, 2001).

Essas atividades são elaboradas a partir das necessidades e interesses da comunidade interna e externa do IFRJ, as quais são mapeadas através de consultas públicas. O projeto tem como objetivo oferecer à comunidade interna e externa do IFRJ *campus* Niterói atividades de lazer, culturais ou esportivas, a partir das suas demandas e atentos a como oferecê-las com qualidade e de acordo com a possibilidade de cada lugar. Merece destaque que o projeto visa garantir direitos garantidos em lei, em especial o direito ao Lazer, conforme descrito no artigo 6º de nossa Constituição Federal: “São direitos sociais a educação, a saúde, o trabalho, a moradia, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, assistência aos desamparados, na forma desta Constituição”. (CF, 1988).

Após uma consulta, realizada no ano de 2018, para elaboração de projeto de extensão realizado no *campus* Niterói, ficou evidenciado que a maioria dos participantes desejava realizar, principalmente, atividades como caminhada/corrída, alongamento e trilhas. Neste sentido, um projeto que atendesse às demandas levantadas seria de fundamental importância. Em outra consulta realizada também no ano de 2018, com alguns servidores da Secretaria de Obras e Infraestrutura do município de Niterói, observou-se que eles também tinham interesse em participar de tais atividades. Levando-se em consideração que o espaço provisório do *campus* Niterói se encontrava no mesmo local que a referida secretaria, um projeto que atendesse, especialmente, à demanda tanto do IFRJ quanto dos servidores da Prefeitura de Niterói, foi de suma importância para promover uma melhor relação do *campus* com o poder público municipal.

Assim, durante o ano de 2018 e até o início do ano de 2019, visando atender tais demandas, foram realizadas oficinas regulares de alongamento, yoga e de atividades esportivas. Como atividades esporádicas, foram realizadas oficinas de escalada, *slackline* e a realização de trilhas no município de Niterói.

No ano de 2019, foram iniciadas as atividades do projeto no campus definitivo do IFRJ *campus* Niterói, localizado no bairro do Sapê, merecendo destaque os cursos de ensino médio integrado em Informática e em Administração. Contando com três turmas e um total de 108 alunos, vários desses estudantes moravam no bairro do Sapê. Foi realizada uma pesquisa acerca de quais práticas corporais estes alunos desejavam aprender. Neste sentido, atendendo à demanda, foram ofertadas oficinas de futsal feminino e masculino, voleibol misto, dança de salão, e alongamento. No 2º semestre letivo de 2019, o projeto, somando oficinas regulares e não regulares, atendeu cerca de 200 pessoas. Em 2020, foi aberta uma consulta pública, por meio de formulário online, na qual 50 participantes responderam. Tal consulta foi divulgada nas instituições parceiras bem como através de membros da comunidade e em locais considerados centrais na comunidade, como associação de moradores e posto de saúde. Ao final, foi observado que as oficinas mais demandadas foram vôlei, futsal e yoga, seguidas por basquete e depois ginástica, atletismo e handebol. Inicialmente seriam ofertadas, em função das condições materiais, oficinas regulares de futsal feminino e masculino, voleibol misto e capoeira angola, além de uma oficina em que a prática corporal fosse alternada. Porém, em função da pandemia decorrente da disseminação do coronavírus, tais oficinas foram adiadas. Cumprindo o isolamento e distanciamento social, o projeto IFRJ em AÇÃO conseguiu avançar no alcance dos objetivos traçados em 2020 e desenvolveu atividades adaptadas às condições impostas pela pandemia de COVID-19: foram realizados dois torneios de jogos *online* – “*Clash Royale*” e “*League of Legends*” – que contaram com a participação de cerca de 135 pessoas incluindo estudantes e funcionários, amigos e familiares da comunidade do IFRJ. Diversas localidades como Niterói, São Gonçalo, Maricá, Paracambi e Pinheiral marcaram presença no evento, o que demonstra que as ações extrapolaram as fronteiras do campus Sapê e da cidade de Niterói. Nestas atividades, outro objetivo importante a sinalizar diz respeito ao desenvolvimento e protagonismo dos alunos (as) vinculados ao projeto, entre eles bolsistas e voluntários(as).

Em agosto de 2020, durante a pandemia do novo coronavírus, o projeto foi contemplado com uma bolsa PIBIEX Jr., com a vigência de um ano, ou seja, até agosto de 2021. O projeto foi submetido à bolsa antes do período pandêmico, o que interferiu diretamente no calendário e no que havia sido proposto no edital. Como destacado acima, antes da pandemia, o projeto tinha a proposta de ofertar oficinas e atividades físicas presenciais, mas com o contexto de risco da pandemia foi impossível oferecê-las, já que a pandemia afetou diretamente as atividades presenciais que necessitam do contato e da proximidade. Dessa forma, o projeto adaptou suas ações para fornecer de melhor qualidade possível e de forma acessível e democrática, atividades que poderiam acontecer de forma remota, como reuniões e torneios de jogos digitais via internet. Portanto, o presente texto tem como objetivo geral discorrer sobre as ações do projeto “IFRJ em Ação”, expondo as percepções, experiências e aprendizados da aluna bolsista ao longo desse período, relatando também os impactos do projeto para a comunidade interna e externa.

## MATERIAL E MÉTODOS

A abordagem deste trabalho é de caráter qualitativo, pois aqui a preocupação é com a qualidade e o aprofundamento da temática em questão. Na abordagem qualitativa busca-se um olhar mais subjetivo e relacional de um determinado objeto ou de uma determinada realidade social, através de um conjunto de signos, significados, motivos e valores daqueles que compõem o estudo, tanto na qualidade de pesquisadores quanto na qualidade dos participantes do estudo (MINAYO, 2012).

A metodologia utilizada é a de relato de experiência, apresentando as atividades desenvolvidas pela bolsista no projeto “IFRJ em ação”. O relato possui um caráter analítico, busca refletir e analisar experiências vividas e descrever os fatos ocorridos durante o determinado período.

A escolha por um relato de experiência se deu em função da possibilidade desta metodologia realizar um diálogo entre as atividades realizadas, e a vivência/experiência de quem o narra. Cabe ressaltar que:

“A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece.” (BONDÍA, 2002, p.21)

Neste sentido, o presente relato visa demonstrar aquilo que foi vivenciado, e que ao mesmo tempo tocou e nos fez refletir, buscando um olhar mais sensível e cuidadoso, de modo a possibilitar reflexões que não seriam possíveis de alcançar através de outra metodologia.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto forneceu no dia 28 de agosto do ano passado um evento chamado “Diálogos sobre *E-Sports*”, que teve como convidado o professor de Educação Física David Leonardo S.A. Teixeira, com a finalidade de apresentar aos participantes a importância dos jogos digitais (Figura 1). O professor apresentou aos participantes a sua experiência na área de *E-Sports*, divulgou alguns dos papéis que os jogos digitais podem cumprir e o quanto contribuem na promoção do bem-estar e melhoria da qualidade de vida dos indivíduos praticantes. A ampliação do conhecimento sobre as práticas de jogos digitais bem como o entendimento do quanto o ponto de vista de um profissional da área do *E-sports* é importante nos dias atuais, foram algumas das percepções ressaltadas pela aluna bolsista.



**Figura 1.** Arte de divulgação do evento do projeto. Fonte: Os autores (2020).

O projeto também teve participação no curso de extensão: Práticas de aventura na escola, que durou de Agosto/2020 até Novembro/2020, com a carga horária de 30 horas contando com a participação de 217 inscritos e um total de 12 encontros. O curso se deu através da articulação de projetos de diferentes *campi*, envolvendo os seguintes docentes: Cassia Marques (IFRJ Resende), Francisco Andrade (IFRJ Eng. Paulo

de Frontin), Gabriela Souza (IFRJ Pinheiral), Israel Souza (IFRJ Paracambi), Leandro Almeida (IFRJ Duque de Caxias), Luis Pimentel (IFRJ Eng. Paulo de Frontin), Marcelo Delatoura (IFRJ Pinheiral), Marcelo Paraiso (IFRJ Volta Redonda), Tauan Nunes Maia (IFRJ Niterói). Os bolsistas envolvidos foram: Arthur Silveira (IFRJ Eng. Paulo de Frontin), Bruna Coufal (IFRJ Niterói), Thiago Sant'anna (IFRJ Pinheiral), João Pedro (IFRJ Resende). Através da participação no referido curso, incluindo sua elaboração, a aluna bolsista foi capaz de compreender como as práticas de aventura podem ser incluídas dentro do espaço escolar, através da integração das práticas nas aulas de educação física. No evento foi exposto e debatido a importância das práticas para o desenvolvimento pessoal e interpessoal dos alunos e como o espaço da natureza enriquece e promove valores nas práticas (Figura 2).



**Figura 2.** Arte de divulgação do curso de extensão. Fonte: Os autores (2020).

Em 2020, foi realizada uma reunião onde o debate sobre o lazer foi colocado e o quanto a sociedade ressignificou, ao longo de sua história, a prática do lazer e os impactos desse processo até os dias atuais. Tal atividade buscou estimular uma mudança no plano cultural, possibilitando uma nova postura frente a tais atividades e o aprendizado para o uso do tempo livre. Desejamos ainda que as atividades desenvolvidas pelo projeto sensibilizem os participantes em relação a outras perspectivas que a vida oferece: difundindo valores críticos sobre o uso do seu tempo livre, estimulando a busca por diferentes formas de usá-lo, possibilitando atitudes de construção e escolha, e não de passividade perante as oportunidades (MELO E ALVES-JUNIOR, 2003). Através da leitura do material selecionado para a reunião e do debate, foi possível para a bolsista do projeto compreender a importância do lazer para a sociedade por completo além de refletir sobre a forma na qual a sociedade se apropria desse conceito e muda o sentido a seu favor (Figura 3).

 COORDENAÇÃO  
DE EXTENSÃO  
IFRJ CAMPUS NITERÓI

# IFRJ em Ação

 INSTITUTO  
FEDERAL  
Rio de Janeiro  
Campus  
Niterói



SE EU LER NO INTERVALO DOS EXERCÍCIOS ACABO O LIVRO ANTES DAS QUATRO

DURS HORAS LIVRES. VOU KENEX, MAIS NO JOGO OU NA SÉRIE?

O FILME TEM POUCO DIÁLOGO. ACHO QUE DÁ PRA MATAR UM PODCAST ENQUANTO VEJO

A PRODUTIVIDADE DO LAZER É A PROVA CABAL DA VITÓRIA DO CAPITALISMO

BATI A META

PIQUIM.com.br / LINHADOTREM

Vamos conversar sobre lazer no dia 23/09 às 18h  
Venha participar!

Link da reunião:  
<https://meet.google.com/ocv-eark-cqw?hs=122&authuser=0>

Link dos textos: <https://bit.ly/3cad7cL>

**Figura 3.** Arte de divulgação do evento do projeto. Fonte: Os autores (2020).

Foram realizadas duas consultas públicas, uma em setembro de 2020 e outra em abril de 2021. Na última consulta foi verificado um apontamento pelo desejo de participação em um evento de jogos digitais. A partir da demanda do público foi discutido, elaborado e realizado o 1º Torneio IFRJ CNIT de *Free Fire* o qual contou com a participação de 48 pessoas, entre elas pessoas da comunidade interna e externa do IFRJ *campus* Niterói. Esse evento experimental foi fundamental para testar a qualidade da plataforma do jogo, bem como o seu funcionamento durante todo o evento: desde sua divulgação até a avaliação final dos participantes. Para a aluna bolsista o evento foi uma oportunidade de adquirir experiência na identificação da demanda dos alunos do IFRJ e do *campus* Niterói, pensar na elaboração de novos torneios bem como de eventos, considerando as dificuldades individuais e técnicas ocorridas. A oportunidade de fornecer junto com outros estudantes um evento democrático, como o IFRJ CNIT de *Free Fire* foi um privilégio do ponto de vista da bolsista ao visualizar a confraternização e integração dos alunos com as atividades oferecidas pelo *campus* (Figura 4).



**Figura 4.** Arte de divulgação do evento do projeto. Fonte: Os autores (2020)..

Em 2020 o projeto realizou a leitura e resumo do texto “O uso político do esporte”, para tornar a leitura mais fácil e acessível para os alunos e disponibilizá-lo para todos que possam se interessar. No texto é tratado como ao longo da história como o esporte foi utilizado muitas vezes como instrumento político, expandindo assim a percepção da bolsista e dos alunos que tiveram contato com texto sobre o impacto e a importância que o esporte possui para a sociedade. O entendimento de como em diversas situações uma atividade de lazer pode ir além de e se tornar uma simples atividade para ser integrante da história política do mundo.

O projeto também participou do evento Semana ETC do *campus* Niterói, onde foi divulgada a origem do projeto, suas possíveis áreas de atuação e as atividades realizadas até então. Para a aluna bolsista foi a primeira oportunidade de apresentar e falar sobre o projeto, sua apresentação aos alunos e participantes do evento acima deram a oportunidade da bolsista falar sobre a origem e a atuação do projeto “IFRJ em ação” enriquecendo a experiência da bolsista ao participar de um evento que inclui diversos integrantes do IFRJ: alunos, professores e pessoas da comunidade externa.

Em parceria com a Coordenação de Ações Esportivas, também foram realizadas etapas seletivas para a etapa local e Nacional dos Jogos Eletrônicos da Rede federal 2021 (E-JIF). As modalidades realizadas foram *Free Fire*, *League of Legends* e Xadrez. Cabe destacar que estes esportes são conteúdos do lazer. Na classificação tanto de Dumazedier (2001) quanto de Marcelino (2001), os esportes pertencem ao grupo dos interesses físicos e que “por interesse, deve-se entender o conhecimento que está enraizado na sensibilidade, na cultura vivida”. (DUMAZEDIER, 1980, p. 110). Atualmente, há uma interlocução importante entre o lazer e o esporte, em que pese o esporte ser um conteúdo que preencha esse tempo livre com suas mais variadas práticas, oportunizando diversão, integração, criatividade e melhora da autoestima, o que pode ser observado nas etapas do E-JIF.

Como já citado anteriormente, o processo seletivo e toda a vigência da bolsa ocorreram durante a pandemia do novo coronavírus, e interferiu diretamente no calendário e planejamento prévio que já estava previsto para o projeto. Ao longo desse período foi necessário adaptar o cronograma e repensar o que poderia ser feito nesse contexto. Até então o projeto previa realizar oficinas, atividades de trilha e atividades dentro do campus que não poderiam ser reproduzidos com êxito e segurança durante a pandemia. Então tudo o que havia sido previsto até então necessitou mudar para as atividades remotas.

Enquanto produto, no segundo semestre de 2020, o projeto passou a gerenciar um canal no *Youtube* a fim de promover e divulgar as atividades realizadas, as quais apontam para um processo contínuo que vise, cada vez mais, o alcance e envolvimento de toda comunidade.

Como resultado, o projeto conseguiu articular e fornecer, mesmo nesse momento atípico, atividades que de diferentes áreas e abordagens. No ponto de vista da aluna bolsista as atividades concluíram com o propósito de atender e fomentar as demandas e necessidades dos alunos e da comunidade externa do campus Niterói, pois foi possível articular diferentes atividades, acreditando assim ter concluído com o objetivo.

## CONCLUSÕES

Acreditamos que o objetivo do presente trabalho foi atingido uma vez que apresentamos as descrições das atividades realizadas no projeto “IFRJ em ação”, junto com os relatos da aluna bolsista. Destacamos a importância que o projeto “IFRJ em ação” possui para o *campus* Niterói e o quanto ele ofereceu à aluna bolsista a experiência acadêmica durante sua participação no projeto de extensão. Acreditamos também que as ações realizadas pela bolsista corroboram para a sua formação e articulam diferentes perspectivas para ela sobre o campus, sua realidade e possíveis ressignificações a partir de sua participação em diferentes atividades. Para além das contribuições da bolsista, o referido projeto trouxe contribuições para a comunidade interna e externa uma vez que mesmo com os percalços encontrados durante sua execução em paralelo ao contexto pandêmico, sua execução foi capaz de oportunizar diferentes atividades que abordavam o esporte e o lazer em diferentes perspectivas, buscando transformar a sociedade.

## REFERÊNCIAS

- BONDÍA, JL. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Rev. Bras. Educ. [online]. 2002, n.19, p.20-B28.
- DUMAZEDIER, J. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- \_\_\_\_\_. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo: SESC, 1980.
- MARCELINO, N.C. **Lazer e Educação**. São Paulo: Papirus, 2001.
- MELO, V. A e ALVES-JUNIOR, E. de D. **Introdução ao lazer**. São Paulo: Manole, 2003.
- MINAYO, MCS; DELANDES, SF; GOMES R. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 32. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2012. 1. 110p.
- TUBINO, MJG. **O que é esporte?** São Paulo: Brasiliense, 1999. (Coleção primeiros passos, 276).

