

ESCOLA EM JOGO: TORNEIO DE PEBOLIM

ODS 3, 4 e 11

Alice Freitas Moreno (Colégio Tableau Taubaté)
André Freitas Moreno (Colégio Tableau Taubaté)
Enrico Heitor Januzzi (Colégio Tableau Taubaté)
Murilo Quim Vasconcelos Alamino Santos (Colégio Tableau Taubaté)
Prof. Joilson Neves de Moura Petersen (Colégio Tableau Taubaté)
Prof.^a Letícia Pereira de Paula (Colégio Tableau Taubaté)

Este trabalho tem como tema gerado o “não uso de celular na escola”, promovendo nos alunos a necessidade criação de projetos que possam gerar ferramentas e atividades para substituir a presença do celular dentro da escola a aquisição e utilização de uma mesa de pebolim (totó) no espaço escolar, desenvolvido no contexto do Itinerário Formativo do Ensino Médio no Colégio Tableau. O projeto foi idealizado para oferecer aos estudantes uma atividade recreativa saudável durante os intervalos, recreios ou momentos de lazer supervisionado. O objetivo central é promover a integração entre os alunos, estimular habilidades sociais e motoras, incentivar o trabalho em equipe e criar um ambiente escolar mais acolhedor e atrativo. O método adotado consistiu em etapas organizacionais que envolveram: (a) a aprovação pela direção da escola; (b) aquisição por meio do setor financeiro/administrativo; (c) escolha do local e instalação da mesa, em área coberta; (d) uso monitorado pelos alunos sob supervisão da coordenação; (e) manutenção periódica realizada pela equipe de zeladoria (f) Realizar um torneio de pebolim. Foram também definidas regras específicas para garantir o uso responsável, como partidas em dupla com limite de dois gols, manutenção da ordem por meio de fila, permanência dos vencedores na mesa e encaminhamento à coordenação em caso de descumprimento.

Os resultados foram: O torneio teve a participação dos alunos do ensino médio, contando com 16 duplas, resultando no fim do torneio apenas uma equipe vencedora. Tal intervenção resultou na maior interação entre os alunos, fortalecimento dos vínculos comunitários dentro da escola, desenvolvimento de habilidades de convivência. Por fim foi criado de um ambiente de lazer educativo fixo no pátio do colégio para uso do pebolim.

Conclui-se que o projeto possibilita a promoção do bem-estar, da cooperação e da responsabilidade no espaço escolar, reforçando valores de respeito, disciplina e integração social.

Palavras-chave: lazer; integração; convivência; habilidades sociais; ambiente escolar.