

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL PROFESSORA GUITA

RELATÓRIO DO PROJETO “FUTEBOL, ARTE E CULTURA: O SIMBOLISMO DAS MASCOTES AMAPAENSES NUMA ABORDAGEM INFANTO-JUVENIL”

Macapá/AP

2023



Yasmin Rodrigues Coelho

Eliene Maria dos Passos Serique

RELATÓRIO DO PROJETO “FUTEBOL, ARTE E CULTURA: O SIMBOLISMO DAS MASCOTES AMAPAENSES NUMA ABORDAGEM INFANTO-JUVENIL”

Relatório apresentado à 7ª FEMIC - Feira Mineira de Iniciação Científica.

Orientação da Profª Eliene Maria dos Passos Serique.

Macapá, AP

2023



RESUMO

O projeto surgiu a partir do interesse da aluna Yasmin Rodrigues Coelho, CID11- 6A02 (Transtorno do Espectro do Autismo), a qual tem hiper foco por trabalhos manuais e a criação de mascotes (animais) de times de futebol, usando massa de E.V.A. A estudante escolheu modelar mascotes de alguns times amapaenses, a fim de torná-los conhecidos entre seus colegas do 5º ano (511) da EMEF Professora Guita utilizando uma maneira lúdica e criativa. Os objetivos visam promover momentos de interação entre colegas e professores, estimular a criatividade, o envolvimento coletivo e as habilidades manuais dos alunos da turma 511, além de modelar miniaturas de mascotes de times amapaenses. A metodologia se deu, por meio da pesquisa-ação que tem caráter participativo. Os resultados alcançados mostram que houve o envolvimento não somente dos alunos da turma 511 e da estudante Yasmin, mas da escola, em geral, com total interesse no projeto desenvolvido, além da curiosidade em conhecer mais sobre mascotes do futebol amapaense o que resultou numa grande repercussão por parte da mídia, do site G1 e Globo Esporte que ampliaram os horizontes do projeto para além da sala de aula.

Palavras-chave: Modelagem com massa de E.V.A; Mascotes; Times Amapaenses.



SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 JUSTIFICATIVA	7
3 OBJETIVO GERAL	8
4 METODOLOGIA	9
5 RESULTADOS OBTIDOS	11
6 CONCLUSÕES OU CONSIDERAÇÕES FINAIS	11
REFERÊNCIAS	12



1 INTRODUÇÃO

No universo da temática acerca das mascotes de times de futebol, são poucos os autores que tratam sobre o assunto, na sua maioria relacionado a área das Ciências Biológicas, tendo em vista que grande parte das mascotes são animais. Segundo Perez (2011), este é um mundo cheio de cores, de imaginação, de formas, conteúdos e exploração sensorial, daí o público, principalmente o infantil, identificar a mascote como uma figura carismática e, no caso do público infantil, adquirir interesse pelo esporte, tanto como espectador quanto como praticante. As mascotes são fenômenos significativos com muita imaginação e têm uma ligação forte com as expressões daquilo que vão agregar.

Queiroz e Gonzales (2006) relatam que as primeiras mascotes surgiram como anúncios em jornais, eram personagens humanos que davam um aspecto de familiaridade e personalidade ao produto. Aos poucos, as mascotes começaram a virar animais, plantas e objetos animados, uma forma de encantar ainda mais o público, pois como Clotilde Perez (2011) lembra, as mascotes são objetos de potencialidades mágicas, de felicidade, fenômenos fetichistas e expressões afetivas. Assim as mascotes “são pequenas criaturas que facilmente manejamos e, nesse sentido, manifestam a exaltação aspiracional do homem e de sua onipresença e onipotência” (PEREZ, 2011, p.45).

Nos clubes de futebol brasileiro, boa parte das mascotes nasceram dentro do jornalismo esportivo, por serem personagens de crônicas ou de charges. Ilustrações, que a partir da década de 1930, foram usadas não apenas na parte de opinião dos jornais esportivos, mas também para ilustrar as crônicas esportivas, matérias sobre os times e tabela de jogos. As mascotes dos clubes serviam como forma de atração de leitores e conquista de novos (SOUZA, 2021).

A missão da mascote é contagiar as pessoas e promover, por intermédio do esporte, a paz entre as nações. Mascotes criam laços de afetividade com o público, representam e humanizam o esporte e conquistam a simpatia das pessoas com facilidade, sejam elas crianças ou adultos, uma vez que fazem parte de um modelo social que lhe confere suporte, além de constituir um campo de produção de discursos que interagem com os diversos campos sociais e culturais, utilizando a linguagem universal (MARQUES, 2015).

Nesse sentido, entende-se que a escola é um espaço que proporciona diferentes aprendizagens e o futebol deve ser trabalhado não somente na sua forma prática ou no componente curricular Educação Física, mas também em outras características importantes



que habitam o universo futebolístico, como as questões históricas e sociais (ASSIS; COLPAS, 2013), possibilitando uma relação maior com o esporte, ressaltando, nesse caso, as mascotes como uma ferramenta lúdica que aproxima os componentes curriculares da aprendizagem dos estudantes.

Com a mascote, as crianças passam a descobrir o prazer de aprender em um contexto lúdico que contribui para o desenvolvimento de suas capacidades de explorar, aprender e desfrutar ao mesmo tempo de inúmeras experiências. Além disso, estimula a pesquisa, o trabalho coletivo e o protagonismo dos estudantes.

A partir dessa concepção é que emergiu o campo de interesse da aluna Yasmin que é a modelagem de animais e foi muito bem aceito pelos seus colegas de turma, bem como pela professora regente.

2 JUSTIFICATIVA

O projeto surgiu a partir do interesse da aluna Yasmin Rodrigues Coelho, CID-11 6A02 (Transtorno do Espectro do Autismo) por trabalhos manuais e criação de mascotes¹ de times de futebol. De acordo com seus pais Rayanne e Daniel esse interesse por futebol deu-se após a visita ao Museu do Futebol (SP) em novembro de 2020. A criação de mascotes está relacionada a memórias e lembranças afetivas que fazem parte de diversas modalidades do esporte e culminam com o processo de representação, imaginação, entretenimento e significação destes personagens. No Brasil, a grande maioria dos times de futebol possuem essa representatividade formando um elo afetivo com seus torcedores, em especial as crianças. Nesta perspectiva, verificou-se que uma aluna do 5º ano da Escola Municipal Professora Guita, a qual possui Transtorno do Espectro Autista tem hiper foco para modelagem de animais e uma paixão por mascotes, o que motivou o surgimento do projeto e ao mesmo tempo, dar visibilidade às mascotes de alguns times amapaenses. Além disso, averiguou-se que na turma do 5º ano (511) da Escola Municipal Professora Guita os estudantes desconheciam as mascotes dos times amapaenses. A aluna Yasmin juntou suas duas paixões, o futebol (mascotes) e a modelagem com massa de E.V.A. para aproximar e compartilhar com os colegas suas habilidades manuais e criatividade. Dessa forma, o estudo visa responder a seguinte problemática “É possível utilizar as mascotes dos times de futebol amapaense como ferramentas lúdicas para serem trabalhadas nas aulas do 5º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Professora Guita e assim, torná-los conhecidos entre o público geral?”

¹ De acordo com Dicio (Dicionário Online de Português. Porto: 7Grau), o termo mascote vem do francês mascotte, e possui três significados. Algo ou alguém que traz sorte e felicidade; amuleto. Animal, coisa ou pessoa que representa visualmente uma marca, uma empresa, uma agremiação esportiva. Animal de estimação.



3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

Estimular o envolvimento coletivo, a criatividade e as habilidades manuais dos alunos da turma do 5º ano (511) da EMEF Professora Guita.

3.2 Objetivos específicos

- Promover momentos de interação na sala de aula com os colegas e professoras;
- Estimular a criatividade dos colegas através de desenhos e modelagem de mascotes;
- Modelar miniaturas de mascotes de times amapaenses;
- Modelar a mascote da turma do 5º ano 511, da EMEF. Professora Guita.

4 METODOLOGIA

De início, a aluna bem como seus colegas, fizeram uma busca na internet para verificar os times do Brasil e de outros países que tem como mascotes animais. Partiu-se do mais geral para o mais específico, ou seja, dos times nacionais até chegar aos locais. Dessa forma deu-se o “encontro” com o Clube Ypiranga que abriu as suas portas, contou a sua história e levou a sua mascote para uma manhã animada com a turma do 5º ano.

A aluna Yasmin é torcedora do Flamengo e na hora de decidir acerca do seu trabalho de pesquisa, a estudante já sabia o que queria fazer, uma vez que tem habilidades manuais com modelagem e produção de bonecos que iniciou sozinha aos 6 anos de idade com massa de biscuit, depois de um tempo perdeu o interesse pelo biscuit e descobriu a massa de E.V.A., que é maleável e não precisa molhar.

Por acreditar na importância social e pedagógica deste projeto, a aluna Yasmin com o suporte de seus pais e o apoio de sua orientadora apostaram nesse tema inovador e tão pouco discutido nas escolas amapaenses, sejam elas de Ensino Fundamental e Médio. Além disso, o estudo tem potencialidade de mobilização, interação e conhecimento de crianças dentro do espectro do autismo como um caminho possível para a inclusão.

Os materiais e métodos aplicados neste projeto e as categorias dos procedimentos utilizados em cada etapa do trabalho estão descritos abaixo. Trata-se de uma pesquisa-ação que, ao passo que experimenta uma abordagem significativa, também age com o intuito de desenvolver cada etapa proposta:

- Reunião com os pais da aluna Yasmin para conversar sobre o projeto;
- Diálogo com a aluna para verificar qual seria o objeto de pesquisa;
- Pesquisa bibliográfica;
- Pesquisa no *Google* para observar imagens, fotos das mascotes dos times brasileiros;
- Pesquisa no *Google* para observar imagens, fotos das mascotes dos times amapaenses;
- Desenho no papel A4 das mascotes selecionadas para modelagem em massa de E.V.A.;
- Visita a sede do Ypiranga Clube, na avenida Desidério Antônio Coelho nº271, bairro do Trem;
- Visita da mascote (Coruja), dirigentes e capitão do time do Ypiranga Clube, na EMEF. Professora Guita;



- Visita a Federação Amapaense de Futebol;
- Visita a Casa do Artesão para conhecer outras técnicas, materiais e formas de produção para inspiração futura;
- Confeção de 8 mascotes (miniaturas) de times do Campeonato Amapaense;
- Concurso: Mascote da Turma 511;
- Seleção dos desenhos (mascotes);
- Entrevista com os pais da aluna Yasmin para o Globo Esporte Amapá, matéria especial do Dia do Orgulho Autista “Apaixonada por futebol, criança autista de 10 anos recria mascotes de clubes brasileiros em miniatura” <https://bit.ly/3xyc47t>.
- Oficina de modelagem com os colegas de turma;
- Votação dos alunos da turma 511 para a escolha da mascote da turma;
- Modelagem da mascote que representa a turma 511, (cachorro);
- Apresentação da mascote (miniatura) da turma 511, aos colegas de sala;
- Entrega de uma miniatura da mascote vencedora à aluna Ana Júlia Duarte Monteiro;
- Visita e entrega da mascote do Ypiranga Clube ao Presidente Ricardo Oliveira;
- Socialização com a turma acerca do resultado do projeto.



5 RESULTADOS OBTIDOS

Os objetivos propostos foram alcançados ao longo da execução do projeto. É importante considerar que as ideias que surgiram foram agregadas às ações, sempre com o envolvimento dos estudantes e respeitando as opiniões da aluna Yasmin. Os resultados alcançados apontaram para o envolvimento não somente dos alunos da turma 511 e da aluna Yasmin, mas da escola em geral que demonstrou interesse ao projeto e a curiosidade em conhecer mais sobre as mascotes do futebol amapaense. Além disso houve uma grande repercussão por parte da mídia, site G1, Globo Esporte, Band *NEWS* que ampliaram os horizontes do projeto e repercutiram nacionalmente demonstrando o cunho social e as potencialidades do estudo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A estudante Yasmin, conseguiu realizar com determinação, comprometimento com a tarefa e muita criatividade a modelagem em miniaturas das mascotes dos times amapaenses: Santos, Amapá, Ypiranga, Oratório, Cristal, Trem, Independente e Esporte, além da mascote que a representa a turma 511. O envolvimento, a socialização e a participação dos alunos nas atividades propostas foram muito especiais. O projeto deu visibilidade a causa da aluna Yasmin Rodrigues Coelho, tanto às suas habilidades manuais quanto a sua paixão pelo futebol e a arte de modelar, isso nos leva a refletir que pessoas com o Espectro Autista são capazes de realizar trabalhos inspiradores e maravilhosos, mas é preciso incentivo, estímulo, motivação e acreditar nas suas potencialidades.



REFERÊNCIAS

ASSIS, João Vitor de; COLPAS, Ricardo Ducatti. **A pedagogia esportiva e o ensino do futebol na escola**. EFDesporte.com, Revista Digital, nº 185, 2013. Disponível em: <https://efdesportes.com/efd185/a-pedagogia-esportiva-e-o-futebol.htm>. Acesso em: 30 de junho de 2022.

MARQUES, José Moreira. **Mascotes olímpicos: interdisciplinaridade entre o esporte e a cultura**. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura). Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2015.

MASCOTE in: **Dicionário Informal Online de Português**. Porto: 7Graus, 2018. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/mascote/>. Acesso em: 20 de junho de 2022.

PEREZ, Clotilde. **Mascotes – semiótica da vida imaginária**. Cengage Learning, São Paulo, 2011.

QUEIROZ, Adolpho; GONZALES, Lucilene (orgs.) **Sotaques Regionais da Propaganda**. Arte & Ciencia Editora, São Paulo, 2006.

SOUZA, Bruna Santos de. **Um canarinho como manchete: análise sobre jornalismo esportivo e as reportagens sobre a mascote da seleção brasileira, canarinho pistola**. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2021.