



CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA PARA INTERNET

CAIO VINICIUS DE CAMPOS

GABRIEL DIAS DE BARROS

JOSÉ MIGUEL DE ALMEIDA E SILVA BARROS

SISTEMA DE ORGANIZAÇÃO PARA GESTÃO DE EVENTOS INTERCLASSE EM AMBIENTES ESCOLARES

ITAPETININGA – SP

2024

CAIO VINICIUS DE CAMPOS
GABRIEL DIAS DE BARROS
JOSÉ MIGUEL DE ALMEIDA E SILVA BARROS

**SISTEMA DE ORGANIZAÇÃO PARA GESTÃO DE EVENTOS
INTERCLASSE EM AMBIENTES ESCOLARES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Etec Darcy Pereira de Moraes, do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, como requisito parcial para a obtenção da habilitação profissional de Técnico de Nível Médio em Informática para Internet sob a orientação do Professor Me. Ari Teixeira Almeida Neto.

ITAPETININGA – SP

2024

RESUMO

O presente trabalho aborda a importância da organização da interclasse nas escolas, identificando a falta de sistematização como um dos principais desafios. A pesquisa utilizou questionários aplicados aos alunos e entrevistas com professores para levantar dados sobre a percepção dos envolvidos. Os resultados mostraram que a desordem nas atividades impactava negativamente a participação e o engajamento dos estudantes. Com a implementação de um site dedicado à organização, facilita-se o processo de inscrições, a divulgação de informações e a comunicação entre os participantes. Essa nova estrutura não apenas melhora a organização dos eventos, mas também aumenta o interesse dos alunos, promovendo uma maior participação. Os resultados reforçam que uma plataforma digital bem estruturada é fundamental para otimizar a gestão dos interclasses, proporcionando uma experiência mais satisfatória para todos os envolvidos.

Palavras-chave: organização escolar, interclasse, plataforma digital, engajamento, eficiência.

ABSTRACT

This work addresses the importance of organizing interclass activities in schools, identifying the lack of systematization as one of the main challenges. The research employed questionnaires applied to students and interviews with teachers to gather data on the perceptions of those involved. The results showed that disorder in the activities negatively impacted student participation and engagement. With the implementation of a dedicated website for organization, the processes of registration, information dissemination, and communication among participants were facilitated. This new structure not only improved event organization but also increased student interest, promoting greater participation. The conclusions emphasize that a well-structured digital platform is essential for optimizing the management of interclass activities, providing a more satisfactory experience for all involved.

Keywords: school organization, interclass activities, digital platform, engagement, efficiency.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. METODOLOGIA	7
3. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	8
4 REFERENCIAL TEÓRICO	9
4.1 Interclasse	9
4.2 Sistema web	9
4.3 Tecnologias	9
4.3.1 HTML	9
4.3.2 CSS	10
4.3.3 Javascript	10
4.3.4 Banco de dados	10
4.3.5 PHP	10
5. DESENVOLVIMENTO DO SITE	11
5.1. Análise de sites e sistemas relacionados	11
5.1.1. Challenge	11
5.1.2. Toornament	14
5.1.3. iFut	16
5.2. JEED	19
6. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	32
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
8. REFERÊNCIAS	34

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso trata do desenvolvimento de um sistema web para organização da interclasse, conhecido por ser uma competição entre classes/séries, e conforme destaca Almeida (2013), são importantes para aprendizagem dos aspectos sociais, cognitivos e culturais, produzindo benefícios para a educação aliado ao desenvolvimento do esporte na escola.

Para isso, esse trabalho propõe o desenvolvimento de um site, para Silva (2023) a importância de um site reside em sua capacidade de estabelecer presença online, construir relacionamentos, alcançar um público global, aumentar a credibilidade e fornecer acesso contínuo ao público para melhor alcance do objetivo.

A inspiração para o tema surgiu observando a dificuldade para os professores, com a comunicação fragmentada, inscrições caóticas, divulgação limitada e finanças desorganizadas. Neste contexto, a interclasse, composta por indivíduos de diferentes classes sociais, enfrenta desafios na comunicação e organização. Um website centralizaria a comunicação, facilitaria a integração, a mobilização e o acesso à informação, além de fortalecer a interclasse como um todo. O projeto é viável e pode ser implementado com o engajamento e a colaboração de parceiros.

Diante disso, surge o seguinte problema de pesquisa: **Como desenvolver um website para organização da interclasse em ambientes escolares de modo a otimizar a gestão?** Para isso propõe-se o seguinte objetivo geral: **Desenvolver um website para organização da interclasse.**

Ao término do projeto, almeja-se criar um website plenamente funcional que organize um evento de interclasse.

2. METODOLOGIA

A metodologia do projeto foi dividida em três etapas: I) revisão bibliográfica, II) desenvolvimento de um website para organização da interclasse e III) estudo sobre a facilidade e utilidade percebidas do site.

A primeira etapa foi realizada através da pesquisa de artigos relacionados ao tema website para organização da interclasse, leitura exploratória dos artigos e delimitação das principais contribuições a respeito de um website para organização da interclasse no meio acadêmico.

A segunda etapa foi composta pelo desenvolvimento de um website para organização da interclasse utilizando as seguintes tecnologias e ferramentas: Canva, Copilot, HTML, CSS, JavaScript, Banco de dados e PHP.

A terceira etapa aconteceu através de experimentos controlados na sala de informática com a participação de alunos do curso técnico em informática para internet da Etec Darcy Pereira de Moraes da cidade de Itapetininga-SP. Dois experimentos foram realizados. Participaram dos experimentos 39 alunos. Perante os testes, foram utilizados computadores com acesso à internet e os alunos utilizaram o website para organização da interclasse. Ao fim do experimento foram aplicados questionários de utilidade de uso e facilidade de uso baseados no modelo de aceitação de tecnologia TAM desenvolvido por Davis (1989), nesses questionários foi utilizada a escala Likert como opções de resposta. Por meio dos dados obtidos, utilidade de uso e a facilidade de uso percebidas pelos alunos, foram levantados resultados acerca da aceitação geral do site.

3. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A revisão bibliográfica realizada com o objetivo de dar suporte teórico a este trabalho teve como ponto de partida o levantamento da produção acadêmica relacionada ao desenvolvimento do tema: site para organização da interclasse. Como repositório de produções acadêmicas foi utilizado o site Google Acadêmico, na pesquisa utilizou-se os seguintes descritores:

- **Descritor 1:** “site de organização de interclasse”.
- **Resultados para o descritor 1:** 0 artigos encontrados.
- **Descritor 2:** "site para organização de interclasse".
- **Resultados para o descritor 2:** 0 artigos encontrados.
- **Descritor 3:** "site de jogos escolares".
- **Resultados para o descritor 3:** 0 artigos encontrados.

Na pesquisa obteve-se como resultados das buscas 0 artigos publicado no Google Acadêmico em relação aos 3 descritores utilizados.

Com esses resultados, pode-se afirmar a importância desse trabalho de conclusão de curso, que é pioneiro em apresentar o desenvolvimento de um site com esse objetivo de organizar o evento de jogos escolares interclasse.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

4.1 INTERCLASSE

Segundo Reverdito (2008) “Os jogos interclasses é um evento organizado e promovido no âmbito escolar entre as turmas e séries”. Souza (2018) ressalta a importância dos jogos interclasses como ferramenta pedagógica para além da Educação Física, enfatizando o potencial desses eventos para promover a integração entre os alunos, desenvolver o trabalho em equipe e incentivar a prática de atividades físicas.

4.2 SISTEMA WEB

De acordo com Dias (2014), um sistema web é um sistema de software executado no ambiente web, envolvendo aspectos de hipermídia (hipertextos e multimídia, por exemplo) que são combinados com a lógica de sistemas convencionais (entrada de dados e sistemas de informação com transações de negócios).

4.3 TECNOLOGIAS

Atualmente, existem diversas linguagens com o intuito de fornecer recursos para o desenvolvimento de um sistema web, dentre eles, foram utilizadas as seguintes linguagens:

4.3.1 HTML

De acordo com Berners-Lee (1997), o HTML (HyperText Markup Language) é a linguagem base para a criação de páginas da web. Segundo Carril (2012), o HTML é uma linguagem de marcação, utilizada para formatar páginas Web com texto e informações separadamente. Isto assegura ou desenhar as páginas Web.

4.3.2 CSS

“O termo CSS, proveniente de Cascading Style Sheet, que significa Folhas de Estilos em Cascata, é uma linguagem de estilo (ou de formatação) fantástica para a construção do layout de suas páginas ou site” (JOBSTRAIBIZER, 2009, P.6).

4.3.3 Javascript

Segundo Flanagan (2011), JavaScript é uma linguagem de programação de alto nível, dinâmica, orientada a objetos e baseada em protótipos, utilizada principalmente para adicionar interatividade e comportamento dinâmico às páginas web. Ele descreve como o JavaScript é incorporado em documentos HTML e como interage com o DOM (Modelo de Objeto de Documento) para manipular elementos da página e responder a eventos do usuário.

4.3.4 Banco de dados

Segundo Elmasri (2010), um banco de dados é uma coleção de dados inter-relacionados que representam informações em um domínio específico. Por exemplo, considere nomes, números telefônicos e endereços de pessoas que você conhece. Esses dados podem ter sido escritos em uma agenda de telefones ou armazenados em um computador, por meio de programas. Além disso, o autor discute aspectos de integridade, segurança e simultaneidade de dados em sistemas de banco de dados.

4.3.5 PHP

Segundo Niederauer (2017), o PHP é a linguagem de codificação mais popular entre os desenvolvedores de todo o mundo para a criação de conteúdo online. O PHP vem conquistando cada vez mais espaço entre os desenvolvedores. As empresas perceberam rapidamente a popularização e muitas estão considerando-o a melhor linguagem para o desenvolvimento de suas aplicações web.

5. DESENVOLVIMENTO DO SITE

Para o desenvolvimento do projeto foi realizada uma análise de sites, análise de requisitos, construção do banco de dados, prototipação do site e pôr fim a construção do site.

5.1. ANÁLISE DE SITES E SISTEMAS RELACIONADOS

Primeiramente optou-se por analisar sistemas web já consolidados no mercado, como uma inspiração para construção do protótipo do sistema web do JEED, são analisados aqui o layout dos três principais sites: Challonge, Toornament e iFut.

5.1.1. Challonge

Como apresentado na Figura 1, têm-se o logotipo do site Challonge. O logotipo em si é simples e com poucas cores, essas cores fazem parte da paleta do site.

Figura 1 - Logotipo Challonge (Site)



Fonte: Site Challonge. Disponível em: <https://challonge.com/pt_BR/brand>. Acesso em: 2024.

Na Figura 2 apresenta-se a tela inicial do site Challenge, destacando-se:

- **Azul:** Cabeçalho com logotipo, barra de pesquisa e botões para entrar e inscrever-se.
- **Vermelho:** Título e subtítulo para introdução às opções dos botões criar torneio (botão laranja) e usar gerador de chaves (botão cinza escuro).
- **Verde:** Amostra de como fica o gerador de chaves.

Figura 2 – Tela Inicial Challenge (Site)



Fonte: PrintScreen adaptado do site Challenge.

Na Figura 3 apresenta-se os detalhes de como criar uma conta que possui modos de se conectar com as plataformas: Discord (botão roxo) e Facebook (botão azul), ou criar uma conta com as opções: nome de usuário, e-mail, senha e confirme sua senha, além dos campos não sou um robô e opções de concordância, após estas etapas basta clicar no botão “crie uma conta” (botão laranja).

Figura 3 – Tela de login Challenge (Site)

The image shows a registration form titled "Registrar-se no Challenge" on a dark background. The form includes the following elements:

- Header:** "Registrar-se no Challenge" in white, with a subtitle "Comece rapidamente registrando-se para gerenciar seus eventos e campeonatos!" below it.
- Sign up with:** Two buttons for "Discord" (purple) and "Facebook" (blue).
- Separator:** The word "ou" centered below the social media buttons.
- Form Fields:** A series of input fields for "Nome de Usuário", "e-mail", "Senha", "Confirme sua senha", "(-03:00) Brasilia", and "Brazil".
- Verification:** A checkbox labeled "Não sou um robô" next to a reCAPTCHA logo.
- Terms:** Two checkboxes for "Eu concordo com Termos de Serviço. Nós respeitamos sua privacidade." and "Envi-me atualizações do produto e informações sobre os principais torneios."
- Submit:** A large orange button at the bottom labeled "Crie uma conta".

Fonte: PrintScreen adaptado do site Challenge.

5.1.2. Toornament

Como apresentado na Figura 4, tem-se o logotipo do site Toornament, sendo ele, simples e com poucas cores, essas cores fazem parte da paleta do site.

Figura 4 - Logotipo Toornament (Site)



Fonte: Site Toornament. Disponível em:

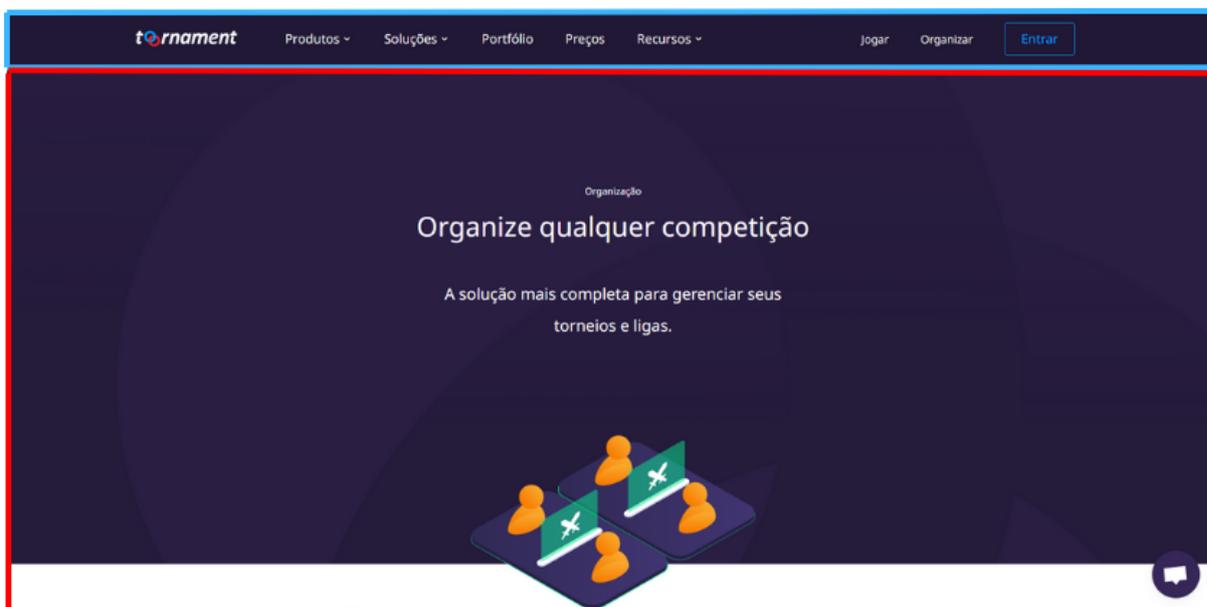
<https://pbs.twimg.com/profile_images/1480951856235003912/WmSSYvAm_400x400.png>.

Acesso em: 2024.

Na Figura 5 apresenta-se a tela inicial do site Toornament, aqui pode-se observar:

- **Azul:** Cabeçalho com o logotipo, opções como produtos, soluções, portfólio, preços, recursos e botões para jogar, organizar e entrar.
- **Vermelho:** Título e subtítulo para introdução ao que o site propõe para os usuários e um botão que mostra um canal de conversação com o próprio site.

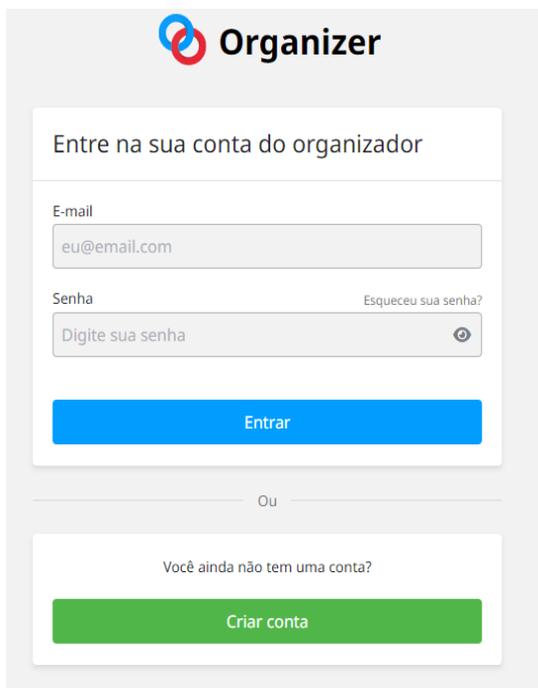
Figura 5 – Tela inicial Toornament (Site)



Fonte: PrintScreen adaptado do site Toornament.

Na Figura 6 é possível ver os detalhes de como entrar em sua conta com as opções de e-mail, senha e entrar (botão azul) ou caso o usuário não possua uma conta, tem a opção criar uma conta (botão verde).

Figura 6 – Tela de login Toornament (Site)



Organizer

Entre na sua conta do organizador

E-mail
eu@email.com

Senha Esqueceu sua senha?
Digite sua senha

Entrar

Ou

Você ainda não tem uma conta?
Criar conta

Fonte: PrintScreen adaptado do site Toornament.

5.1.3. iFut

Como apresentado na Figura 7, tem-se o logotipo do site iFut, sendo ele, simples e com poucas cores, essas cores fazem parte da paleta do site.

Figura 7 - Logotipo iFut (Site)

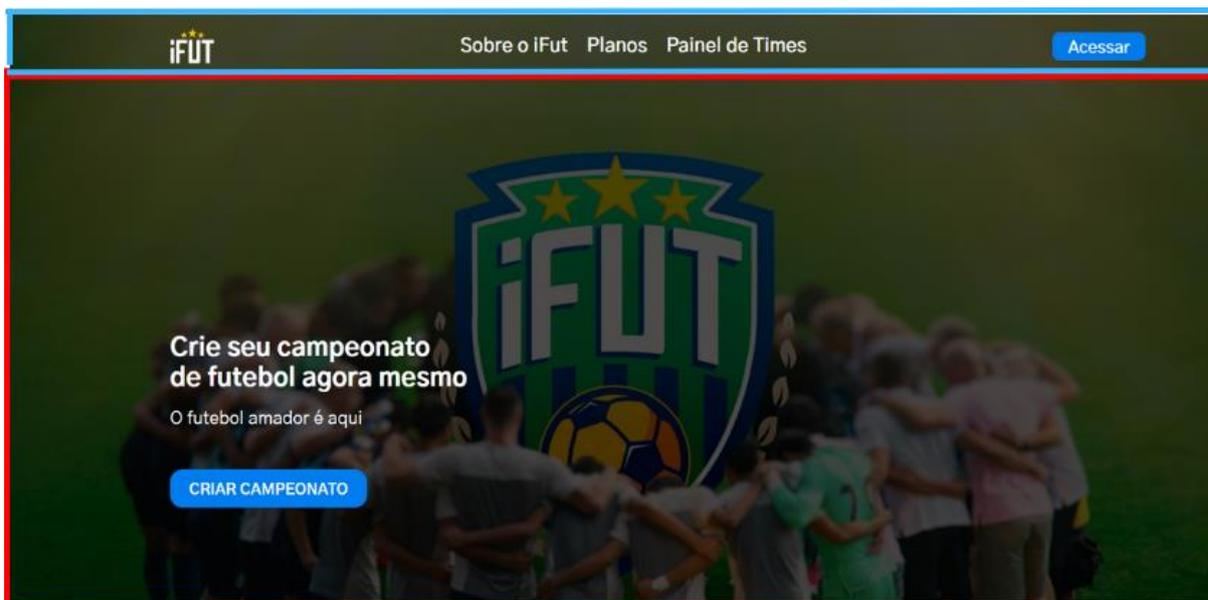


Fonte: Site iFut. Disponível em: <<https://br.linkedin.com/company/ifutbrasil>>. Acesso em: 2024.

Na Figura 8 apresenta-se a tela inicial do site iFut, e observa-se:

- **Azul:** Cabeçalho com o logotipo, opções como, sobre o iFut, planos, painel de times e um botão para acessar (botão azul).
- **Vermelho:** Título e subtítulo para introdução ao que o site propõe para os usuários e um botão para criar campeonato (botão azul).

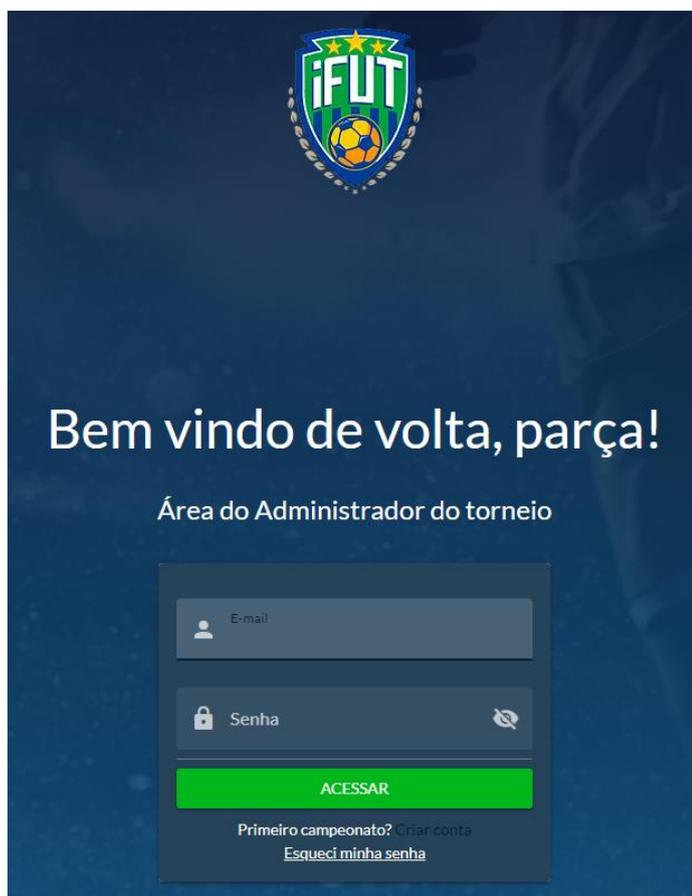
Figura 8 – Tela inicial do iFut (Site)



Fonte: PrintScreen adaptado do site iFut.

Na Figura 9 pode-se ver os detalhes de como entrar em sua conta com as opções de e-mail, senha e acessar (botão verde) caso o usuário não possua uma conta ou esqueceu sua senha, tem a opção criar uma conta e esqueci minha senha.

Figura 9 – Tela de login iFut (Site)



Fonte: PrintScreen adaptado do site iFut.

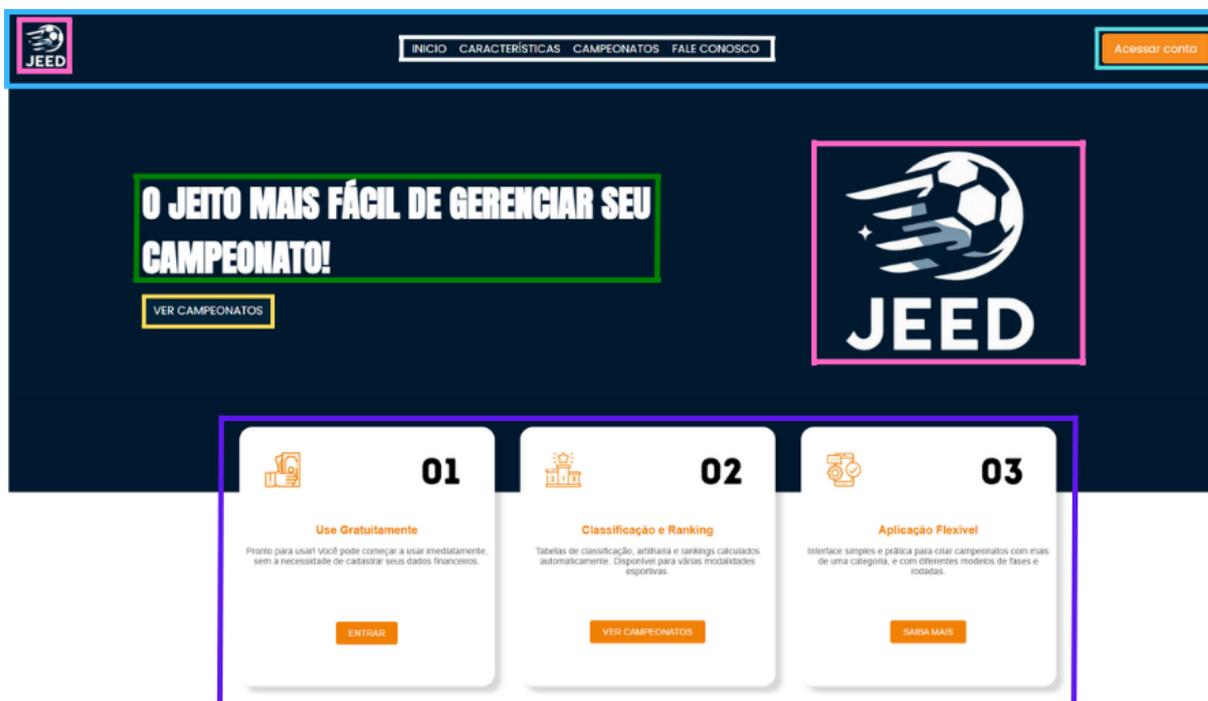
Observando agora os sites pode-se perceber que eles possuem os mesmos padrões para uma organização de um campeonato, porém alguns recursos se diferenciam de outros, como podemos ver a questão das páginas de login.

5.2. JEED

Na Figura 1 e 2 apresnta-se a tela inicial do site JEED, aqui pode-se observar:

- **Azul:** Cabeçalho.
- **Rosa:** Logo.
- **Branco:** Opções como, início, características, campeonatos e falar conosco.
- **Ciano:** Botão (laranja) para acessar conta.
- **Verde:** Título.
- **Amarelo:** Botão (azul) para ver os campeonatos criados.
- **Roxo:** Blocos com características sobre o site.
- **Cinza:** Redes sociais.
- **Azul escuro:** Política de privacidade.
- **Preto:** Opções como, início, características, campeonatos e falar conosco.
- **Marrom:** Direitos reservados.

Figura 1 e 2 – Tela de início (Site)



Fonte: Autoria própria (2024)

Tudo para organizar os jogos escolares da Etec!

Organize os jogos escolares da Etec com facilidade! Nossa ferramenta ajuda a gerenciar campeonatos de forma rápida e eficiente, desde a inscrição até a divulgação dos resultados. Experimente agora e crie uma experiência inesquecível para os alunos!

- ✓ Sistema gratuito
- ✓ Gerador automático de partidas
- ✓ Criação de campeonatos
- ✓ Placar operável
- ✓ Temporizador de partidas
- ✓ Estatísticas das partidas
- ✓ Formulário de inscrição das equipes




jeedetec@gmail.com
[Política de privacidade](#)

Menu
[Início](#)
[Características](#)
[Campeonatos](#)
[Fale Conosco](#)

Redes Sociais
 Você pode usar nossas redes sociais para entrar em contato conosco:



© 2024 JEEED. Todos os direitos reservados.

Fonte: Autoria própria (2024)

Na Figura 3 apresenta-se a tela de login do site JEEED, aqui pode-se observar:

- **Azul:** Cabeçalho padrão.
- **Vermelho:** Input para colocar RM e a senha.
- **Verde:** Botão (laranja) para entrar na conta.

Figura 3 – Tela de login (Site)

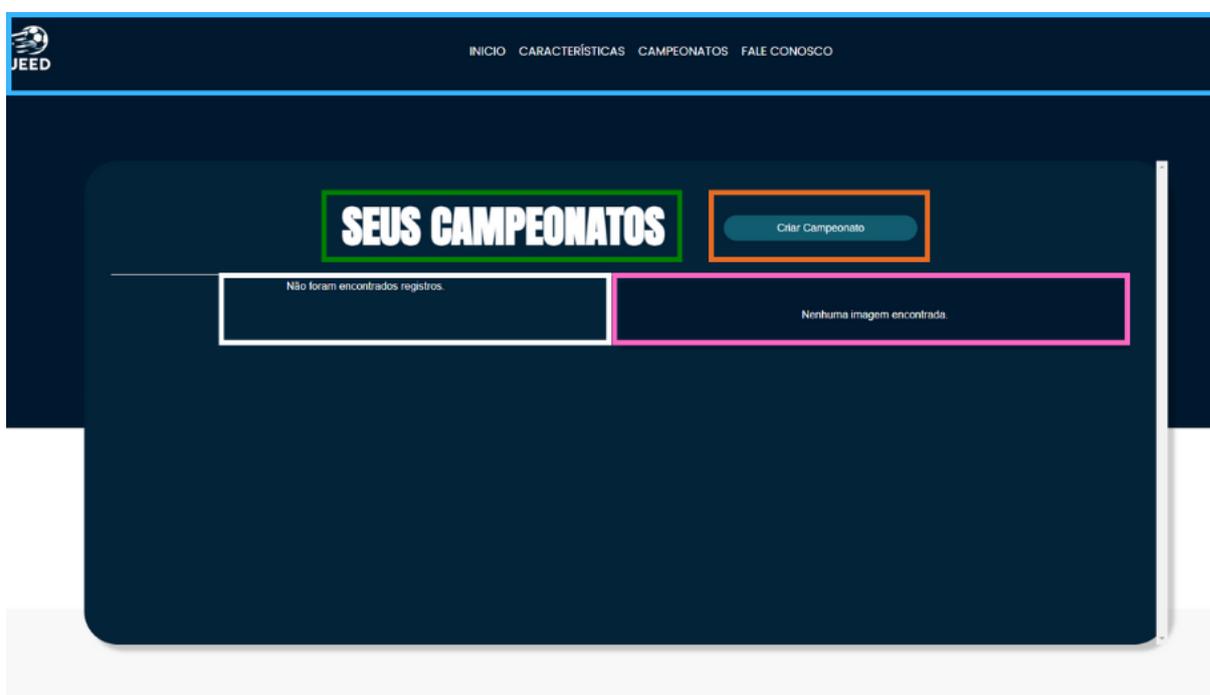


Fonte: Autoria própria (2024)

Na Figura 4 apresenta-se a tela de visualização dos alunos do site JEED, aqui pode-se observar:

- **Azul:** Cabeçalho padrão.
- **Verde:** Título.
- **Laranja:** Botão (azul) para criar campeonato.
- **Branco:** Informações do campeonato.
- **Rosa:** Chaveamento do campeonato.

Figura 4 – Tela de visualização dos professores (Site)



Fonte: Autoria própria (2024)

Na Figura 5 apresenta-se a tela de visualização dos professores do site JEED, aqui pode-se observar:

- **Azul:** Cabeçalho padrão.
- **Verde:** Título.
- **Laranja:** Botão (azul) para criar campeonato.
- **Branco:** Informações do campeonato.
- **Rosa:** Chaveamento do campeonato.

Figura 5 – Tela de visualização dos professores (Site)

Nome do Campeonato	Data	Horário	Modalidade	Número de Equipes
Interclasse ETEC	2024-10-31	12:00:00	queimada	8

Fonte: Autoria própria (2024)

Na Figura 6 e 7 apresenta-se a tela de criação do campeonato do site JEED, aqui pode-se observar:

- **Azul:** Cabeçalho padrão.
- **Vermelho:** Título para introdução às caixas de criação do campeonato.
- **Verde:** Input para colocar o nome do campeonato.
- **Roxo:** Input para colocar a data e horário do campeonato.
- **Branco:** Input para colocar a quantidade de equipes.
- **Amarelo:** Modalidades a serem selecionadas.
- **Rosa:** Botão (Laranja) para criar o campeonato.
- **Laranja:** Rodapé padrão.

Figura 6 e 7 – Tela de criação dos campeonatos (Site)

A imagem mostra a interface de usuário para a criação de um novo campeonato no site JEED. O layout é dividido em duas seções principais: 'NOVO CAMPEONATO' e 'MODALIDADES'.
A seção 'NOVO CAMPEONATO' contém três campos de entrada: 'NOME DO CAMPEONATO' (destacado em verde), 'DATA E HORÁRIO' (destacado em roxo) e 'NÚMERO DE EQUIPES' (destacado em branco).
A seção 'MODALIDADES' apresenta quatro opções de esporte: FUTSAL, BASQUETE, VÔLEI e QUEIMADA, cada uma com um ícone e um botão de seleção (destacado em amarelo).
Um botão laranja 'Criar Campeonato' está localizado na base da seção de modalidades (destacado em rosa).
O rodapé (destacado em laranja) contém o logo JEED, o e-mail jeedrec@gmail.com, a política de privacidade, um menu de navegação (Início, Características, Campeonatos, Fale conosco), links para redes sociais (Facebook e Instagram) e o aviso de direitos reservados © 2024 JEED.

Fonte: Autoria própria (2024)

Na Figura 8 e 9 apresenta-se a tela de adição das equipes para o campeonato do site JEED, aqui pode-se observar:

- **Azul:** Cabeçalho padrão.
- **Vermelho:** Título para introdução à adição das equipes.
- **Verde:** Input para colocar o nome das equipes.
- **Amarelo:** Botão (laranja) para gerar chaves aleatórias.
- **Laranja:** Rodapé padrão.

Figura 8 e 9 – Tela de adição das equipes (Site)

The screenshot displays the 'Adicionar Times' interface. The header includes the JEED logo and navigation links. The main section features a title 'Adicionar Times' and eight input fields for team names, each with a placeholder 'Digite o nome da equipe'. An orange 'Gerar Chaves' button is positioned at the bottom of the form. The footer contains contact details, a menu, social media links, and a copyright notice.

Fonte: Autoria própria (2024)

Na Figura 10 apresenta-se a tela de chaveamento da modalidade Futsal do site JEED, aqui pode-se observar:

- **Azul:** Cabeçalho padrão.
- **Branco:** Botão (Laranja) para finalizar o campeonato.
- **Vermelho:** Chaveamento do campeonato.
- **Verde:** Botão (+) para abrir o placar.
- **Roxo:** Chaves onde os times são sorteados aleatoriamente.

Figura 10 – Tela de chaveamento da modalidade Futsal (Site)



Fonte: Autoria própria (2024)

Na Figura 11 apresenta-se a tela de chaveamento da modalidade Basquete do site JEED, aqui pode-se observar:

- **Azul:** Cabeçalho padrão.
- **Vermelho:** Chaveamento padrão.

Figura 11 – Tela de chaveamento da modalidade Basquete (Site)



Fonte: Autoria própria (2024)

Na Figura 12 apresenta-se a tela de chaveamento da modalidade Volêi do site JEED, aqui pode-se observar:

- **Azul:** Cabeçalho padrão.
- **Vermelho:** Chaveamento padrão.

Figura 12 – Tela de chaveamento da modalidade Volêi (Site)



Fonte: Autoria própria (2024)

Na Figura 13 apresenta-se a tela de chaveamento da modalidade Queimada do site JEED, aqui pode-se observar:

- **Azul:** Cabeçalho padrão.
- **Branco:** Botão (Laranja) para finalizar o campeonato.
- **Vermelho:** Título para introdução ao chaveamento do campeonato.
- **Verde:** Botão (>>) para passar de fase.
- **Roxo:** Chaves onde os times são sorteados aleatoriamente.

Figura 13 – Tela de chaveamento da modalidade Queimada (Site)

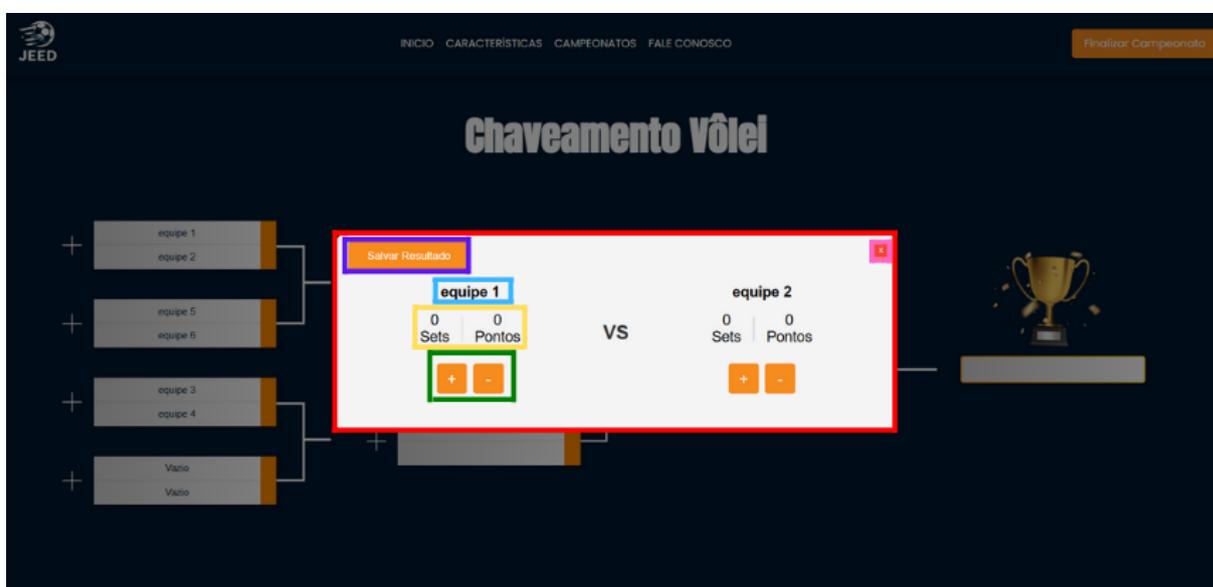


Fonte: Autoria própria (2024)

Na Figura 14 apresenta-se a Tela do placar de Vôlei do site JEED, aqui pode-se observar:

- **Vermelho:** Modal do placar de Vôlei.
- **Roxo:** Botão (Laranja) para salvar o resultado.
- **Rosa:** Botão (Vermelho) para fechar o modal.
- **Azul:** Nome da equipe.
- **Amarelo:** Contagem dos sets e pontos.
- **Verde:** Botões (+ e -) para aumentar e reduzir pontos.

Figura 14 – Tela do placar de Vôlei (Site)

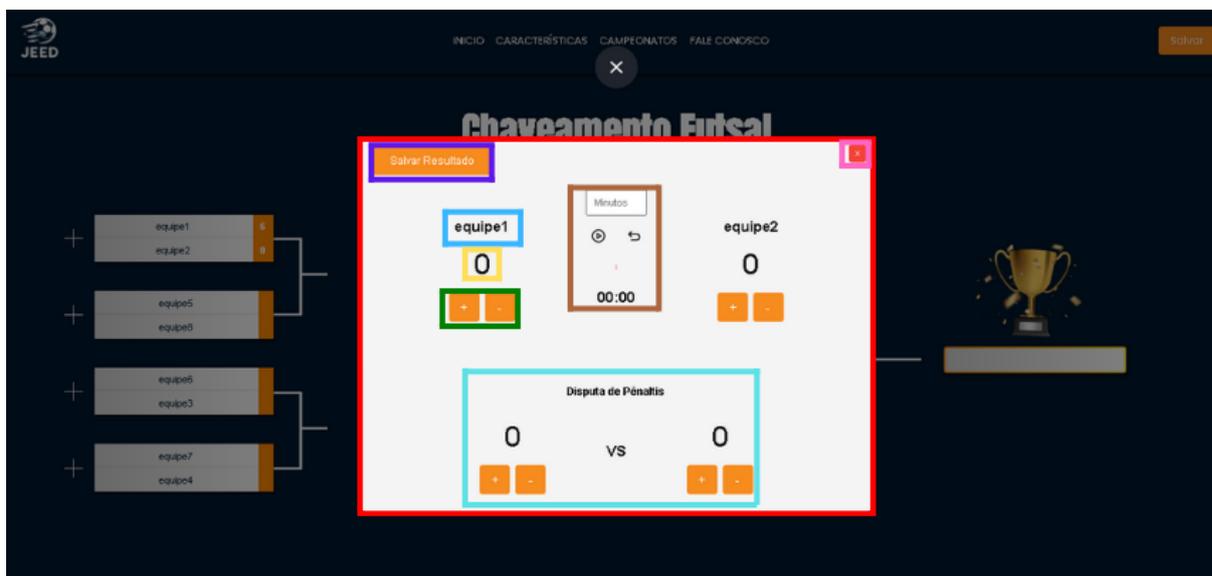


Fonte: Autoria própria (2024)

Na Figura 15 apresenta-se a Tela do placar de Futsal do site JEED, aqui pode-se observar:

- **Vermelho:** Modal do placar de Futsal.
- **Roxo:** Botão (Laranja) para salvar o resultado.
- **Rosa:** Botão (Vermelho) para fechar o modal.
- **Azul:** Nome da equipe.
- **Amarelo:** Contagem dos gols.
- **Verde:** Botões (+ e -) para aumentar e reduzir pontos.
- **Marrom:** Cronometro do tempo da partida.
- **Ciano:** Seção de pênaltis.

Figura 15 – Tela do placar de Futsal (Site)

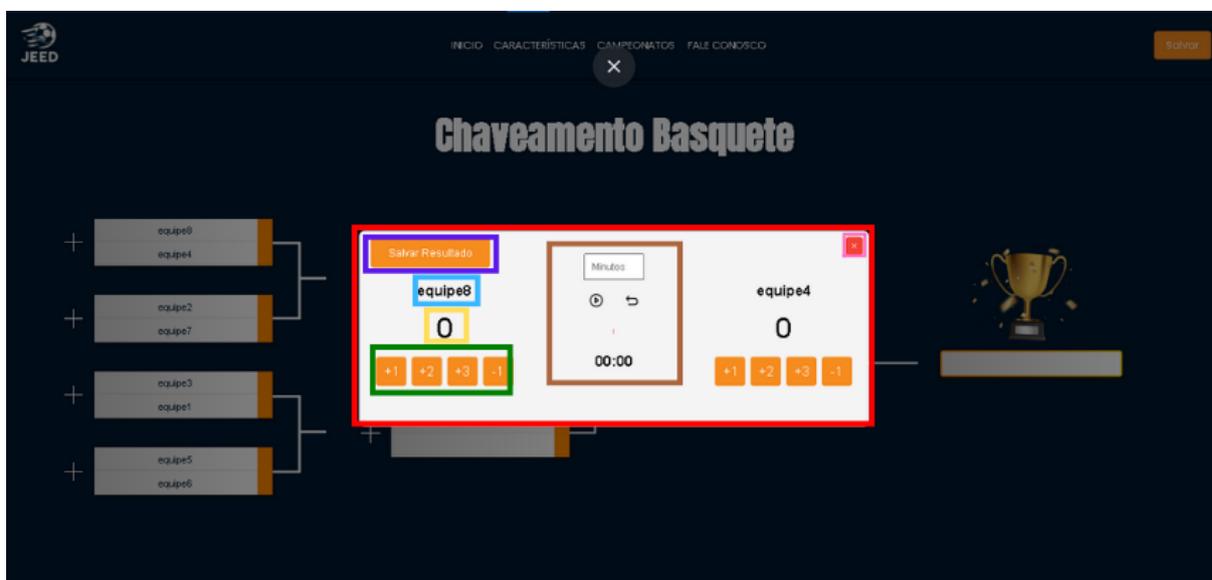


Fonte: Autoria própria (2024)

Na Figura 16 apresenta-se a Tela do placar de Basquete do site JEED, aqui pode-se observar:

- **Vermelho:** Modal do placar de Basquete.
- **Roxo:** Botão (Laranja) para salvar o resultado.
- **Rosa:** Botão (Vermelho) para fechar o modal.
- **Azul:** Nome da equipe.
- **Amarelo:** Contagem dos pontos.
- **Verde:** Botões (+ e -) para aumentar e reduzir gols.
- **Marrom:** Cronometro do tempo da partida.

Figura 16 – Tela do placar de Basquete (Site)



Fonte: Autoria própria (2024)

6. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nesta parte, são descritos analiticamente os dados levantados, por meio de uma exposição sobre o que foi observado e desenvolvido na pesquisa. A descrição pode ter o apoio de recursos estatísticos, tabelas e gráficos, elaborados no decorrer da tabulação dos dados. Na análise e discussão, os resultados estabelecem as relações entre os dados obtidos, o problema da pesquisa e o embasamento teóricos dado na revisão da literatura. Os resultados podem estar divididos por tópicos com títulos logicamente formulados.

A pesquisa revelou que os jogos interclasses desempenham um papel fundamental na promoção da integração entre alunos, desenvolvimento de habilidades sociais e incentivo à prática de atividades físicas. Esses eventos transcendem a educação física, fortalecendo as relações interpessoais e colaborativas no ambiente escolar. Este fenômeno é essencial para o crescimento pessoal e acadêmico dos alunos, mostrando que o aspecto competitivo pode ser harmonizado com o desenvolvimento de competências socioemocionais.

No campo dos sistemas web, a importância desses sistemas como plataformas que combinam hipermídia e lógica de sistemas convencionais, essenciais para a execução de diversas funções em ambientes online. A integração de linguagens como HTML, CSS, PHP e JavaScript é crucial para o desenvolvimento de páginas web.

Em síntese, os resultados da pesquisa estabelecem que tanto os jogos interclasses quanto as tecnologias web desempenham papéis cruciais em seus respectivos domínios. Os jogos interclasses fomentam a integração social e desenvolvimento de habilidades interpessoais, enquanto os sistemas web e suas tecnologias garantem funcionalidade e eficiência nas plataformas online. Esta sinergia é vital para a evolução e aprimoramento contínuo das práticas educacionais e tecnológicas, mostrando que a interdisciplinaridade e a inovação são chave para o avanço em ambos os campos.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada teve como objetivo principal desenvolver um sistema web para otimizar a organização dos jogos interclasses nas escolas. Através da análise da literatura e da observação das dificuldades enfrentadas pelos professores na gestão desses eventos, identificou-se a necessidade de uma ferramenta que centralizasse a comunicação, facilitasse as inscrições, a divulgação e a gestão financeira.

O desenvolvimento do sistema proposto neste trabalho atende às demandas específicas da organização de jogos interclasses, oferecendo uma plataforma intuitiva e eficiente para a gestão do evento. Ao centralizar as informações em um único local, o sistema facilita a comunicação entre os organizadores, participantes e demais envolvidos, além de otimizar os processos de inscrição, divulgação e acompanhamento dos resultados.

Ao oferecer uma ferramenta eficaz e acessível, o sistema contribui para a promoção de eventos mais eficientes e bem-sucedidos, fortalecendo a cultura esportiva e a integração entre os alunos.

8. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Uilian Maciel; FONSECA, Gerard Maurício Martins. Jogos Escolares de Vacaria: retrato da participação dos estudantes. **Caderno de Educação Física e Esporte**, v. 11, n. 1, p. 89-99, 2013.

BERNERS-LEE, Tim. The World Wide Web-past, present and future. 1997.

CARRIL, Marly. **HTML-Passo a Passo**. Clube de Autores, 2012.

CHALLENGE, 2024. **Logo Challenge**, Disponível em: <https://challonge.com/pt_BR/brand>, Acesso em: 26/04/2024.

DA SILVA, Elvio Gilberto et al. DESENVOLVIMENTO DE WEBSITES PARA A COMUNIDADE: CRIAÇÃO DO SITE DA DIOCESE DO DIVINO ESPÍRITO SANTO. **Revista InterAção**, v. 5, n. 1, 2023.

DAVIS, Fred D. Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. **MIS quarterly**, p. 319-340, 1989.

DIAS, Ana Luiza. **Um processo para sistemas web com foco em acessibilidade e usabilidade**. 2014. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

ELMASRI, Ramez et al. Sistemas de banco de dados. 2005.

FLANAGAN, David. **JavaScript: o guia definitivo**. Bookman Editora, 2012.

IFUT, 2024. **Logo iFut**, Disponível em: <<https://br.linkedin.com/company/ifutbrasil>>, Acesso em: 10/05/2024.

JOBSTRAIBIZER, Flávia. **Criação de sites com o CSS**. Universo dos Livros Editora, 2009.

NIEDERAUER, Juliano. **PHP para quem conhece PHP**. Novatec Editora, 2017.

REVERDITO, Riller Silva et al. COMPETIÇÕES ESCOLARES: REFLEXÃO E AÇÃO EM PEDAGOGIA DO ESPORTE PARA FAZER A DIFERENÇA NA ESCOLA. *Pensar a prática*, v. 11, n. 1, p. 37-45, 2008.

SOUZA, Victor de Albuquerque. **O trato com o conhecimento esporte nas aulas de educação física: a questão dos jogos interclasses**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso. Brasil.

TOORNAMENT, 2024. **Logo Toornament**, Disponível em: <https://pbs.twimg.com/profile_images/1480951856235003912/WmSSYvAm_400x400.png>, Acesso em: 03/05/2024.