
EDUCAÇÃO FÍSICA

LEONARDO REBELATO BORTOLETTO

**ENSINO-APRENDIZAGEM-TREINAMENTO DO
VOLEIBOL E TIC: INTRODUZINDO O *STEP
GAME APPROACH***

LEONARDO REBELATO BORTOLETTO

**ENSINO-APRENDIZAGEM-TREINAMENTO DO VOLEIBOL E TIC:
INTRODUZINDO O *STEP GAME APPROACH***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências – Câmpus de Rio Claro, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, para obtenção do grau de Bacharel em Educação Física.

Orientador: Prof.^a Dr.^a Fernanda Moreto Impolcetto

Coorientador: Me. Thomás Augusto Parente

Rio Claro - SP
2023

B739e Bortoletto, Leonardo Rebelato
Ensino-aprendizagem-treinamento do voleibol e TIC : introduzindo o Step
Game Approach / Leonardo Rebelato Bortoletto. -- Rio Claro, 2023
57 p. : il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Educação Física) -
Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientadora: Fernanda Moreto Impolcetto
Coorientadora: Thomás Augusto Parente

1. Voleibol. 2. Step Game Approach. 3. Metodologia de ensino. 4.
Ensino-aprendizagem-treinamento. 5. Pedagogia do esporte. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do Instituto de Biociências, Rio
Claro. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

LEONARDO REBELATO BORTOLETTO

**ENSINO-APRENDIZAGEM-TREINAMENTO DO VOLEIBOL E TIC:
INTRODUZINDO O *STEP GAME APPROACH***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências – Câmpus de Rio Claro, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, para obtenção do grau de Bacharel em Educação Física.

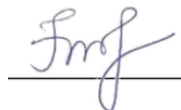
BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Fernanda Moreto Impolcetto (orientadora)
Me. Thomás Augusto Parente (coorientador)
Prof. Dr. Adalgiso Coscrato Cardozo
Prof. Dr.^a Daniela Bento Soares

Aprovado em : 20 de Junho de 2023



Assinatura do(a) discente



Assinatura do(a) orientador(a)



Assinatura do(a) coorientador(a)

Dedico este trabalho primeiramente ao coorientador, Thomás Augusto Parente que foi a pessoa que me fez querer aprofundar mais nos conhecimentos sobre o voleibol e me ajudou do começo ao fim deste trabalho. Dedico também à minha orientadora, Fernanda Moreto Impolcetto por me aceitar como seu orientando.

AGRADECIMENTOS

Sou muito grato aos meus pais no meu processo de formação por sempre estarem do meu lado, me apoiarem e me direcionarem para o melhor caminho possível, sendo as minhas maiores inspirações na vida, pessoal e profissionalmente.

Aos meus amigos próximos por estarem comigo nos momentos mais difíceis e me darem forças para seguir em frente, a todos os momentos que passamos e que com certeza me levaram até onde eu estou hoje. Em conjunto os meus pais e meus amigos que me proporcionaram o intercâmbio, uma das experiências mais especiais e marcantes na minha vida, que me transformou como pessoa e mudou completamente meu jeito de olhar a vida.

Todos os momentos vividos com o Grupo Ginástico que me ajudaram a espalhar e mostrar que os amigos tornam os momentos especiais e inesquecíveis, deixando completamente de lado outras preocupações da universidade e da vida, tornando tudo mais leve e fluido.

Agradeço ao coordenador Thomas, que eu tenho o prazer de chamar de amigo, que me deu muitas oportunidades dentro do ambiente do voleibol, e é definitivamente uma das minhas maiores inspirações como treinador, pessoa e academicamente falando.

RESUMO

É de conhecimento geral a popularidade do voleibol no Brasil e sua inserção em diversos ambientes, como os de ensino-aprendizagem-treinamento, espaços que a Pedagogia do Esporte, área da Ciência do Esporte, abrange, pois preocupa-se com tal processo. Neste, indica que o ensino ocorra a partir de três referenciais metodológicos: técnico-tático, foco deste estudo, socioeducativo e histórico-cultural. Em relação ao técnico-tático, sabe-se que os gestos técnicos são acompanhados de uma intenção tática e, sendo assim, abordagens com o intuito de ensinar esse componente passaram a ser criadas para ensino do esporte, entre eles o voleibol, como o *Teaching Games for Understanding* (TGfU) e a abordagem escolhida como referencial para este trabalho, derivada do TGfU, denominada *Step Game Approach* (SGA), específica para a modalidade, que utiliza mini jogos para desenvolver as habilidades do jogo a partir de quatro fases principais ao envolver o ensino da tática aliado aos gestos técnicos, de forma progressiva e voltada a compreensão das ações do jogo. Contudo, pouco se divulga sobre tais abordagens e o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) podem auxiliar nesse processo de propagação e utilização do SGA. Sendo assim, o objetivo do presente Trabalho de Conclusão de Curso foi elaborar uma proposta de ensino-aprendizagem-treinamento para o ensino do voleibol baseado na abordagem do *Step Game Approach* e divulgá-la por meio das TIC. Para isso, duas etapas foram realizadas: a) elaboração de planos de aula de voleibol, com base na abordagem de ensino SGA; e b) criação de um blog educacional sobre o ensino do voleibol a partir do SGA. Foram criados 24 jogos, que além da explicação, tendo também disponibilizadas figuras do espaço de jogo (mini quadra) para facilitar a visualização da proposta. O blog foi organizado em duas partes principais, sendo a primeira a página inicial, contendo informações sobre o blog, uma breve introdução sobre o voleibol no Brasil e a ciência do esporte e uma apresentação sobre *Step Game Approach*, a segunda parte é destinada para a apresentação das quatro fases e seus respectivos jogos, atingindo o objetivo de elaboração do material didático, que poderá auxiliar os profissionais que atuam com o ensino do esporte.

Palavras chaves: *Step Game Approach*; voleibol; ensino-aprendizagem-treinamento; Pedagogia do Esporte; blog educacional.

ABSTRACT

The popularity of volleyball in Brazil and their practice in different environments, such as teaching-learning-training, spaces where Sport Pedagogy as an area of Sport Science concerned with this aspect is inserted. This area indicates that teaching takes place from three methodological contents: technical-tactical, the focus of this study, socio-educational and historical-cultural. Regarding the technical-tactical, it is known that technical gestures are accompanied by a tactical intention and, therefore, approaches with the aim of teaching this component began to be created for teaching sports, including volleyball, such as Teaching Games for Understanding (TGfU) and the approach chosen as a reference for this work, derived from the TGfU, called Step Game Approach (SGA), specific to that sport, which uses reduced games to develop game skills from four main phases to teach tactics combined with technical gestures, in a progressive way and aimed an understanding of the actions of the game. However, there is a lack of dissemination about such approaches and the use of Information and Communication Technologies (ICT) could help this process and the use of SGA. Therefore, the objective was to elaborate a teaching-learning-training proposal, through ICT, for teaching volleyball based on the Step Game Approach. For this, two stages were carried out: a) elaboration of volleyball lesson plans, based on the SGA teaching approach; and b) creation of an educational blog about teaching volleyball based on the SGA. For this lesson plans, 24 reduced games were created, which in addition to the explanation, figures of the game space (mini court) were made available to facilitate the visualization of the proposal. The blog was organized in two main parts, the first being the home page, containing information about the blog, a brief introduction about volleyball in Brazil and Sport Science and a presentation on Step Game Approach, the second part is intended for presentation of the four phases and their respective games, reaching the objective of elaborating the didactic material, helping in the learning process of sports coaches.

Keywords: Step Game Approach; volleyball; teaching-learning-training; Sport Pedagogy; educational blog.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
1.1. Objetivo.....	12
2. MÉTODOS DE TREINAMENTO DO VOLEIBOL.....	13
3. FORMAÇÃO DO TREINADOR ESPORTIVO E TIC.....	17
4. MÉTODO.....	20
5. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	22
5.1. Desenvolvimento do blog.....	22
5.2. Apresentação dos jogos.....	25
5.2.1. Fase 1 do Step Game Approach.....	25
5.2.1.1. Desenvolver o toque associado à movimentação frente-trás.....	26
5.2.1.2. Desenvolver relação de ataque e defesa.....	28
5.2.2. Fase 2 do Step Game Approach.....	32
5.2.2.1. Desenvolver a manchete associada ao deslocamento lateral.....	33
5.2.2.2. Desenvolver a comunicação e cooperação entre os parceiros.....	35
5.2.2.3. Desenvolver a contra-comunicação e a observação de posicionamento adversário..	36
5.2.3. Fase 3 do Step Game Approach.....	39
5.2.3.1 - Introduzir a cortada.....	39
5.2.3.2 - Desenvolver a construção do ataque com mais opções ofensivas.....	41
5.2.3.3 - Desenvolver a contra-comunicação e a observação do posicionamento adversário com mais opções ofensivas.....	43
5.2.4. Fase 4 do Step Game Approach.....	46
5.2.4.1 - Desenvolver o posicionamento do bloqueio em relação à bola.....	46
5.2.4.2 - Introduzir a relação de bloqueio defesa.....	48
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53
REFERÊNCIAS.....	54

1. INTRODUÇÃO

O voleibol no Brasil pode ser considerado como uma das modalidades mais populares, sendo o “segundo esporte nacional” (MEZZARROBA, 2011). Existem algumas controvérsias sobre o momento de sua chegada no país, há indícios da primeira competição ter acontecido em Recife, no ano de 1915, organizada pela Associação Cristã de Moços (ACM); porém, alguns registros fotográficos apontam a primeira competição em 1916 em São Paulo, sendo promovida pela ACM local (IMPOLCETTO; DARIDO, 2018).

Neste histórico, alguns outros momentos podem ser destacados com o objetivo de desenvolver e difundir mais o voleibol no país, como a criação Confederação Brasileira de Voleibol (CBV) em 1954 e a primeira participação brasileira em jogos mundiais, cinquenta anos depois da chegada do esporte no país (IMPOLCETTO; DARIDO, 2018).

Em 1975 foi formada a base do surgimento da primeira grande geração do voleibol masculino nacional, culminando, a partir da década de 1980, com maiores investimentos em marketing esportivo que atraíram a atenção de empresas para o voleibol, possibilitando uma melhor infraestrutura e profissionalização de atletas (IMPOLCETTO; DARIDO, 2018).

Em relação à prática da modalidade, é possível de ser observada em diversos contextos socioculturais, desde os momentos de lazer, até o alto rendimento (SOARES JÚNIOR, 2020), onde se insere o treinamento para crianças e jovens, que segundo Moreira (2003), quando realizado e conduzido de forma adequada, pode trazer benefícios, por meio das práticas de iniciação e formação esportiva, sendo o esporte em sua forma essencialmente educativo, espaço onde se insere a Pedagogia do Esporte.

Essa área da Ciência do Esporte divide seus objetivos em três referenciais principais: técnico-tático, visando a evolução das técnicas e conhecimentos táticos da modalidade; o socioeducativo, demonstrando formas de competência atitudinal e valores morais; e o referencial histórico-cultural, em que são trabalhados conceitos históricos da modalidade, evolução, regras, contextos culturais como a influência da mídia no voleibol (LEONARDI *et al.*, 2014). Apesar da reconhecida importância dos três para um bom desenvolvimento por meio do esporte, este trabalho se concentra no desenvolvimento do referencial técnico-tático do voleibol, abordado na sequência.

O ensino tradicional tecnicista, modelo baseado na fragmentação de ações do jogo de modo a facilitar a memorização e possibilitar um maior número de repetições do movimento, mesmo que haja uma descontextualização do objetivo do jogo (GALATTI *et al.*, 2014) é o que predomina neste esporte, assim, nesse contexto de ensino, o aluno aprende os gestos

técnicos da modalidade (executar a manchete, cortada e o toque), mas não estaria aprendendo “o que” fazer com esse conjunto de movimentos durante o jogo (MESQUITA *et al.*, 2005; PARENTE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2022a).

Contudo, é importante destacar que no voleibol (e em outras modalidades coletivas), um gesto técnico sempre está acompanhado de uma intenção tática (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012) e ao partir dessa problemática, onde no ensino tradicional não são ensinadas técnica e tática juntas, algumas abordagens de ensino foram desenvolvidas.

Dentre elas podemos citar o *Teaching Games for Understanding* (TGfU), que tem o objetivo principal no ensino por meio da compreensão (THORPE; BUNKER; ALMOND, 1986), colocando o aluno no centro do processo de aprendizagem e focando no contexto de “o que” e “quando” fazer durante jogo, unindo técnica e tática no mesmo treinamento, tornando o treino mais significativo e contextualizado (SARRUGE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2021).

Já a abordagem de ensino *Step Game Approach* (SGA), foco deste projeto de Trabalho de Conclusão de Curso, surge como um modelo adaptado do TGfU, destinado diretamente ao ensino do voleibol de forma progressiva, por meio de quatro fases complementares relacionadas tanto aos elementos táticos como técnicos (MESQUITA *et al.*, 2005).

Nesta abordagem centrada no jogo as atividades são no formato de jogos reduzidos e utilizam princípios advindos do TGfU, como a modificação por exagero e a modificação por representação, possibilitando alterações de regras e condições do jogo formal (ARAÚJO *et al.*, 2016).

Entretanto, visto que o modelo tradicional predomina nas práticas de ensino do voleibol e que existem abordagens centradas no jogo que possibilitam um olhar diferente e benéfico a esse processo e uma em específico para o voleibol, tais informações precisam chegar aos profissionais atuantes com a modalidade. Uma das formas que vem sendo utilizada se dá por meio das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), proposta a ser desenvolvida neste estudo.

Dentro do universo das TIC, há diversas propostas de transmissão de conhecimento para profissionais de Educação Física (EF) utilizando-se de sites (SARTORI, 2017; PAULO, 2022; PALLOS, 2022), blogs (PALLOS, 2021) e canais do YouTube (PARENTE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2022a).

Específico para o voleibol, o canal no YouTube desenvolvido por Parente, Ginciene e Impolcetto (2022a), nomeado de “Pedagogia do Esporte e Voleibol”, visa o ensino da modalidade por meio de jogos que, baseados em conhecimentos teóricos, transpõe para o

ambiente das TIC um conteúdo repleto de informações e possibilidades de se trabalhar o voleibol a partir dos princípios táticos da modalidade com intuito de ensinar a compreensão sobre esses elementos do esporte.

Na avaliação de tal material didático digital feita por profissionais de Educação Física, podem ser observados alguns benefícios sobre o uso das TIC na formação continuada desses profissionais, como a melhora dos conhecimentos sobre os conteúdos a serem trabalhados. Ainda, sobre o uso das TIC, devido ao longo alcance e facilidade de divulgação, podem ser uma alternativa como fonte de aproximação entre teoria e prática, auxiliando na elaboração de aulas (PARENTE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2022b).

1.1. Objetivo

Elaborar uma proposta de ensino-aprendizagem-treinamento para o ensino do voleibol baseado na abordagem do *Step Game Approach* e divulgá-la por meio das TIC.

2. MÉTODOS DE TREINAMENTO DO VOLEIBOL

O treinamento do voleibol pode ser baseado em diversas abordagens de ensino, um dos mais conhecidos e utilizado a tempos é o método tradicional tecnicista, que conduz o indivíduo a ter resultados o mais breve possível, sendo utilizado para atingir interesses imediatos. O treinador neste método tem a responsabilidade de mediar o conhecimento para que o atleta faça o movimento com a maior economia de tempo e energia, com o objetivo de internalizar e automatizar o gesto correto o mais rápido possível (VANDRESEN; MAFLI, 2011).

O método tradicional tecnicista é pouco adequado às necessidades dos praticantes, tendo em vista que esse modelo de ensino acaba resultando em uma grande porcentagem de praticantes que alcançam pouco sucesso, jogadores habilidosos, porém, com pouca capacidade e dependentes dos treinadores para tomar decisões (SOUZA, 2014).

Outro método, baseado na teoria construtivista, tem o objetivo de fazer com que os atletas obtenham experiências sólidas, de forma que possam identificar o problema e criar ideias para resolvê-lo, possibilitando com que o atleta construa seu conhecimento a partir da interação com o meio. Durante um jogo do voleibol, diversas dificuldades são apresentadas, fazendo com que a experiência obtida durante o treinamento seja levada para o momento dentro do jogo, possibilitando uma tomada de decisão rápida com base nas vivências do atleta (VANDRESEN; MAFLI, 2011).

Para isso, entende-se como importante a compreensão sobre a dinâmica de funcionamento dos jogos, definida como a lógica interna, conceito relacionado a natureza do jogo, fazendo com que o participante saiba o que precisa ser feito durante o jogo, servindo como a resolução de problemas impostos durante a prática (GARGANTA, 1998; GONZÁLEZ, 2004; GONZÁLEZ; BRACHT, 2012).

Na proposta de ensinar a lógica interna, derivam as abordagens atuais da Pedagogia do Esporte, ou centradas no jogo, desenvolvidas com o objetivo de ensinar os elementos táticos do jogo de voleibol com intencionalidade pedagógica, ou seja, que este seja o foco das propostas de ensino (PARENTE, 2020).

Algumas abordagens foram desenvolvidas, que visam a experiência do atleta, pois têm a proposta de colocá-los no centro do processo de ensino-aprendizagem-treinamento, e, dentre elas, podemos citar o *Teaching Games for Understanding* (TGfU), que apresenta quatro princípios pedagógicos utilizados para a elaboração das aulas: seleção do tipo de jogo - desenvolvendo durante o jogo um esporte ou grupo de esportes pré determinados;

modificação por representação - promover alterações estruturais do jogo, sem descaracterizar o esporte a ser trabalhado; modificação por exagero - promover foco em ações táticas a serem desenvolvidas; e complexidade tática - apresentar um ambiente confortável para o nível dos praticantes (SARRUGE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2021).

Segundo Bolonhini e Paes (2009) esse modelo pode ser dividido em duas fases. Na primeira, os alunos analisam o jogo a fim de compreender os elementos táticos e estratégicos; na segunda, devem obter a compreensão de elementos coincidentes em minijogos e diversos jogos coletivos, como elementos táticos, estratégicos e técnicos, juntamente com a noção espacial, temporal e comunicativa.

Conforme Clemente (2014) aponta, um elemento chave da abordagem é o questionamento do professor, centrado na capacidade de facilitar o processo de pensamento dos alunos, auxiliando-os na aquisição de competências que lhes permitam interpretar e refletir sobre as ações inerentes ao jogo.

O *Step Game Approach* abordagem derivada do TGfU, e como já visto, específica para o voleibol, divide-se em quatro fases principais, descritas de acordo com Mesquita *et al.*, (2005), autores da proposta.

A primeira fase pretende ensinar o entendimento sobre a lógica elementar do voleibol, promovendo gradativamente a aquisição dos princípios básicos de ataque e defesa, em jogos um contra um, bem como o ensino dos gestos técnicos, toque e saque por baixo.

Na segunda fase o objetivo principal é adquirir a habilidade de trabalho cooperativo em jogos dois contra dois, por dois motivos específicos: ser a maneira mais simples de jogar em equipe e requer que os jogadores entendam a organização de ataque e defesa durante o jogo, fazendo com que tenham que observar a quadra adversária e aprendam a utilizar a comunicação verbal durante as partidas. Além disso, foca em ensinar a manchete, aliada aos elementos técnicos vistos na fase anterior, o que ocorre para as quatro fases, sempre complementando as habilidades desenvolvidas previamente.

A terceira fase tem o foco em aumentar o número de opções táticas de ataque e defesa ao trabalhar com jogos três contra três. Os jogadores da defesa agora precisam estar mais atentos com o ataque adversário, pois ele pode ser feito por dois jogadores diferentes, enquanto os jogadores que estão atacando precisam encontrar o espaço mais vulnerável na quadra adversária. As habilidades técnicas acrescentadas nessa fase são a cortada, sendo uma maneira mais apropriada de atacar a bola próxima da rede, e o saque por cima, sendo uma habilidade mecânica próxima ao movimento de ataque.

Na quarta fase, o objetivo principal é a organização defensiva, em jogos quatro contra quatro. Nesse momento os jogadores da defesa precisam de organização tática relativa ao bloqueio do seu time e a trajetória da bola de ataque do adversário. Sendo assim, acrescenta-se como habilidade técnica o bloqueio, associado ao posicionamento defensivo dos jogadores.

Um estudo realizado com jovens portugueses, a partir de uma unidade de ensino híbrida (*Sport Education (SE)/SGA*), analisou o desenvolvimento de performance no voleibol de dezessete alunos do ensino fundamental. A unidade de ensino foi planejada com vinte e cinco aulas, em um período de sete semanas e teve como objetivo examinar a eficiência do modelo híbrido em relação a melhora na performance no voleibol em estudantes do ensino médio, impulsionado pela intervenção a partir do SGA (ARAÚJO *et al.*, 2016).

Dentre os resultados encontrados pelos autores relacionados à performance no jogo, podem ser citados como positivos a melhora nas habilidades para jogar, com maior controle e precisão, tomada de decisão e os ajustes necessários ao longo das partidas (ARAÚJO *et al.*, 2016) servindo de base para entendimento da proposta e dos benefícios de seu uso nos processos de ensino-aprendizagem-treinamento.

No estudo realizado por Da Silva *et al.* (2022), que também utilizaram o modelo híbrido (SE/SGA) com participantes entre 16 e 17 anos de idade, foi proposta uma divisão em ciclos para o desenvolvimento. Durante o primeiro ciclo, que correspondente a fase de diagnóstico, os participantes foram avaliados em sua habilidade esportiva e divididos em estágios de aprendizagem, nos quais eles mesmos construíram suas tarefas de aprendizagem. O segundo ciclo foi alinhado com o objetivo de capacitar os alunos para uma maior responsabilidade e controle de suas experiências de aprendizagem.

Os grupos divididos trabalharam com estratégias diferentes, o grupo menos habilidoso trabalhou com mini-jogos para a segunda fase da abordagem, enquanto o outro grupo trabalha o desenvolvimento da quarta fase, fazendo com que as dinâmicas em quadra sejam mais complexas para o grupo mais habilidoso (DA SILVA *et al.*, 2022), o que é possível de ser cumprido, uma vez que o SGA é proposto em fases ajustáveis e previsto em seu modelo de aplicação (MESQUITA *et al.*, 2005).

Durante as aulas, o grupo menos habilidoso foi direcionado a desenvolver a comunicação verbal, atribuindo zonas de responsabilidade, observar a colocação dos adversários e jogar a bola para o ponto vulnerável da quadra adversária. Além disso, foram ensinadas três habilidades técnicas como o toque, a manchete e o saque por baixo. Modificações de regras também foram utilizadas para que o jogo fosse mais próximo das

necessidades dos praticantes, como jogadores com menos habilidades poderiam agarrar a bola ou utilizar dois toques para passar a bola (DA SILVA *et al.*, 2022).

Já para os praticantes mais habilidosos, estes foram instruídos a conectar duas ações, como receber e atacar a bola; ajustar os deslocamentos de acordo com as trajetórias das bolas; identificar o espaço onde o praticante irá lançar e atacar a bola; e distinguir a posição de defesa de acordo com o espaço ocupado pelo bloqueador (DA SILVA *et al.*, 2022), características de fases mais avançadas da proposta do SGA.

3. FORMAÇÃO DO TREINADOR ESPORTIVO E TIC

A partir do momento em que o mundo se torna globalizado, o esporte passa a ser reconhecido como um fenômeno social que é capaz de unir pessoas sem a distinção de raça, origem, crença religiosa ou condição econômica, e nesse meio, os treinadores assumem um papel de destaque e exercem funções como: educador, líder, gestor e técnico esportivo (MILISTETD et al., 2015).

Atualmente, diferente de muitos países, a formação inicial dos treinadores esportivos no Brasil se dá por meio das Universidades, em cursos de graduação de Bacharelado em Educação Física. A promulgação da lei nº 9.696, em 1998, faz com que a graduação em nível superior na área seja prerrogativa para atuação neste campo, decretando que, regulamentado pelos conselhos da área em nível regional (Conselho Regional de Educação Física - CREF) e federal (Conselho Federal de Educação Física - CONFEF), somente profissionais formados e registrados nestes poderiam exercer as atividades de Educação Física e a designação profissional (SANTOS *et al.*, 2023; GALATTI *et al.*, 2016).

Segundo Tozetto, Galatti e Milistetd (2018), a aprendizagem dos treinadores não deveria ser iniciada e finalizada exclusivamente dentro do ambiente formalizado citado acima, mas sim, corresponder à totalidade de experiências obtidas ao longo da vida, representadas em diferentes caminhos que resultam em novos conhecimentos, instruções, mudanças e maior experiência.

Sobre isso, os mesmos autores tratam de três tipos de aprendizagem profissional, são elas: (i) a não aprendizagem, onde o indivíduo rejeita a experiência e não aprende; (ii) aprendizagem não reflexiva, sendo um nível superficial de aprendizagem, onde o indivíduo acaba aprendendo alguma coisa na prática, pela memorização, sem refletir sobre; e (iii) aprendizagem reflexiva, nível mais alto de aprendizagem, em que o indivíduo passa por situações, reflete sobre e aceita sua experiência a fim de torná-la melhor (TOZETTO; GALATTI; MILISTETD, 2018).

As três formas são transformadas pelas experiências e, para a terceira, a partir da reflexão, ação e emoção, que quando combinadas podem conduzir a um maior aprimoramento de habilidades, desenvolvendo a *expertise* dos profissionais, ao interagirem com as biografias pessoais, a partir do contexto social e cultural que se inserem (TOZETTO; GALATTI; MILISTETD, 2018).

Ainda, Tozetto, Galatti e Milistetd (2018) indicam a utilização das TIC nesse processo como uma fonte de conhecimento e inspiração para o desenvolvimento de atividades, inserida nesse processo reflexivo.

Reforçando o processo de aprendizagem dos treinadores por meio das TIC, Stoszkowski *et al.* (2017) aponta que as ferramentas *online*, que são simples de utilizar, em sua maioria de forma gratuita, podem promover uma interação e troca de conhecimentos entre os envolvidos e gerar um pensamento crítico e reflexivo na prática profissional. Como consequência, promovem meios de ensino, fazendo com que cheguem aos profissionais como uma rede de compartilhamento, favorecendo a aproximação entre a prática pedagógica e a inovação realizadas nas Universidades (PARENTE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2022b).

Em outra espécie de proposta formativa de treinadores esportivos, Araújo *et al.* (2017) procuraram identificar a evolução do conhecimento pedagógico de treinadores esportivos em três temporadas, sendo que na primeira apontaram três principais dificuldades, são elas: na organização e apresentação dos exercícios a serem realizados, falhando no momento de explicar ações importantes, tanto como o objetivo principal e pontos chaves do exercício; no momento de dar *feedback*, mostrando dificuldades em identificar elementos técnicos e táticos, e conselhos mais focados na parte motivacional do que na parte técnica; e não realizavam modificações nos exercícios a fim de facilitar a experiência do atleta e promover um treino mais eficiente.

Na segunda temporada, os treinadores participantes do mesmo estudo foram acompanhados por um professor, com o intuito de ajudá-los durante a temporada. Encontros eram realizados antes dos treinos para auxiliar os futuros profissionais nos pontos elencados acima tratados como dificuldades (ARAÚJO *et al.*, 2017).

Com o passar do tempo, os treinadores tiveram uma melhora no nível de entendimento nas habilidades de identificação dos movimentos técnicos e táticos dos participantes, tornando o *feedback* mais preciso e fazendo com que as modificações dos exercícios ajudassem os participantes e ao mesmo tempo, não desconfiguraram o exercício. Na terceira temporada de intervenção, demonstraram uma melhora considerável, utilizando demonstrações durante os exercícios e direcionando os participantes aos componentes específicos desejados para aquele momento, também melhoraram a observação, fazendo com que o *feedback* fosse mais focado em componentes importantes e as instruções fossem mais relacionadas a fundamentos táticos e técnicos, além da habilidade de fazer modificações nos exercícios, adaptando-os para que fossem mais eficientes para o grupo de participantes (ARAÚJO *et al.*, 2017), dado que evidencia a importância de boas propostas formativas para treinadores esportivos.

Dessa forma, entende-se que uma das etapas mais importantes para construção da carreira de treinador esportivo é a formação ao longo da carreira, pois é o período que o profissional passa a se preocupar em aprimorar a eficácia da sua formação (EGERLAND; NASCIMENTO; BOTH, 2009).

Esse desenvolvimento, um processo contínuo e individual, é o momento em que o treinador percebe a necessidade da formação continuada para se desenvolver na modalidade em que atua, como a efetividade das suas intervenções durante as práticas, para atuar de forma que domine não só conhecimento práticos adquiridos ao longo de sua trajetória, mas também outras competências nos campos conceituais, comunicativos, técnicos, relacionamentos interpessoais e de cunho moral-ético (EGERLAND; NASCIMENTO; BOTH, 2009).

4. MÉTODO

O procedimento de pesquisa utilizado neste trabalho é de caráter qualitativo, classificação de pesquisas com base na natureza dos dados. Refere-se aos estudos baseados em relatos, falados ou escritos, ou por meio de representações visuais (GIL, 2022), cumprido por meio da elaboração de um material didático, em formato de blog.

A criação do blog educacional utilizou como base outras propostas similares para o próprio ensino do voleibol, porém, em diferentes abordagens e/ou conteúdos, como o canal do YouTube desenvolvido por Parente, Ginciene e Impolcetto (2022), com exemplos de jogos baseado no TGfU e o site educacional desenvolvido por Sartori (2017) de acordo com o currículo do estado de São Paulo. E, também, para outras modalidades esportivas e/ou conteúdos da Educação Física, como é o caso de um blog educacional sobre o Ultimate Frisbee e TGfU (PALLOS, 2021) e outro site educacional sobre o ensino de Danças Urbanas (PAULO, 2021).

Para isso, duas etapas foram realizadas:

- a) Elaboração de mini jogos de voleibol, baseados na abordagem de ensino *Step Game Approach*.
- b) Desenvolvimento de um blog educacional sobre a abordagem de ensino, em que se inserem os mini jogos criados na primeira etapa.

Os mini jogos, desenvolvidos previamente ao blog, porém, apresentados nos resultados em um segundo momento, foram desenvolvidos conforme o SGA respeitando as quatro fases propostas por Mesquita et al. (2005), em que se busca desenvolver o ensino da lógica do voleibol, trabalho cooperativo, utilização de táticas de ataque/defesa e organização defensiva, além dos elementos técnicos - toque, manchete, saque (por baixo e por cima), cortada/movimento de ataque e bloqueio.

Foram criados 24 mini jogos, sendo que sete foram desenvolvidos para a fase 1, seis para a fase 2, seis para a fase 3 e cinco para a fase 4.

Levando-se em conta as informações apresentadas acima, o blog educacional desenvolvido contempla alguns tópicos, sendo eles:

- I. Introdução sobre a proposta, com o objetivo do blog;
- II. Uma breve introdução sobre o voleibol no Brasil;
- III. Explicação sobre a metodologia SGA;

IV. Apresentação dos planos de aula, respeitando as quatro fases de desenvolvimento das habilidades do voleibol.

Nomeado de Pedagogia do Voleibol - introduzindo o *Step Game Approach*, o blog pode ser acessado por meio do *link*: <https://pedagogiadovoleibol-sga.blogspot.com/>.

Quanto ao processo de criação dos jogos, optou-se por apresentá-los a partir de três elementos, que são: participantes, condições (elementos para entender o jogo) e orientações (regras para jogar). Além disso, apresentam-se também a quadra de jogo, por meio de figuras, a fim de facilitar a visualização dos interessados em acessá-lo, uma vez que, respeitando os princípios do TGfU e SGA, algumas das principais modificações se dão no espaço de jogo (SARRUGE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2021).

As figuras das quadras apresentadas nos jogos desenvolvidos foram produzidas pelo autor do trabalho, utilizando o *Samsung Galaxy Tab S6 lite* e o aplicativo “*Samsung Notes*”, posteriormente foi utilizado o photoshop para melhorar a visualização e enquadramento das quadras dentro do trabalho.

Os resultados serão apresentados conforme esses dois tópicos principais, em que, apresenta-se primeiramente os elementos do blog criado e, na sequência, os mini jogos que foram postados no material didático *online* construído ao longo da proposta.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados foram apresentados e discutidos primeiramente pelo processo de desenvolvimento do blog e, na sequência, os jogos criados, já inseridos na plataforma - ver *link* disponibilizado no método.

5.1. Desenvolvimento do blog

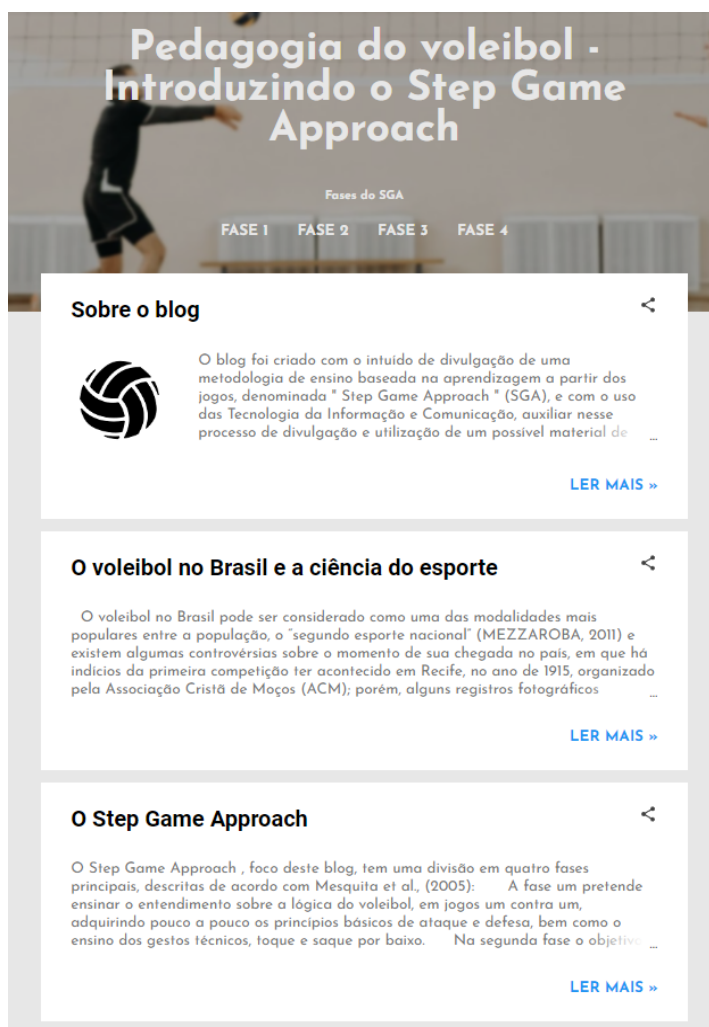
Estão compreendidos nesta etapa dos resultados os elementos estruturais do blog, em que foram apresentadas publicações contendo informações sobre o voleibol e a metodologia de ensino aplicada na montagem das atividades. A forma de apresentação será por meio de figuras, por meio de *print* da tela.

Utilizado como base informativa e criativa, os materiais digitais disponibilizados por Sartori (2017), Paulo (2021), Pallos (2021) e Pallos (2022), em outros Trabalhos de Conclusão de Curso, também contam com uma introdução sobre o site/blog descrevendo a metodologia utilizada e o objetivo principal do material digital, assim como o apresentado neste blog.

Na Figura 1 é possível observar a página inicial, desenvolvida com o intuito de apresentar a proposta, ao abordar seus objetivos, assim como visto nos materiais desenvolvidos por Sartori (2017), Paulo (2021), Pallos (2021) e Pallos (2022).

Apresenta-se também um pouco sobre a história do voleibol no Brasil, como visto no material desenvolvido por Sartori (2017), informações sobre a Ciência do Esporte e uma introdução sobre a abordagem de ensino utilizada (SGA). Cada uma dessas se encontra em uma publicação diferente e pode ser observadas abaixo.

Figura 1. Página inicial do blog.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Ainda na página inicial é possível observar dois outros elementos do blog, destacados em vermelho na Figura 2. Logo abaixo do título, encontram-se as quatro fases do SGA, onde estão disponibilizados os jogos criados e uma breve explicação dos elementos que compõem tal fase. Optou-se por dividir em quatro páginas diferentes, cada uma delas com a fase determinada e os jogos correspondentes para facilitar a visualização e a possível aplicação.

No canto superior esquerdo encontra-se o menu lateral, também destacado na figura abaixo. Neste, identifica-se o autor da proposta e uma outra maneira de acessar as quatro fases da abordagem.

Figura 2. Onde encontrar os jogos.



Fonte: Elaborado pelo autor

Discute-se essas informações a partir dos materiais citados como base para este estudo, como o material desenvolvido por Sartori (2017), que apresenta uma proposta mais focada em conteúdos informativos sobre o voleibol, desenvolvendo a história da modalidade ao introduzir a descrição do esporte coletivo com rede, as regras do jogo, princípios técnico-táticos do voleibol e o sistema tático 6x0 e 6x6. Considera-se que tal site pode complementar a presente proposta, pois apresenta conteúdos diferentes dos disponibilizados, esses que podem contribuir para atingir outros saberes dos praticantes.

O site realizado por Paulo (2021) apresenta um material com foco nas danças urbanas. Neste, é possível encontrar os planos de aula desenvolvidos pela autora, para alunos do terceiro ciclo do ensino fundamental, utilizando como parâmetro a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), disponibilizados para download, proposta diferente deste estudo.

Já Pallos (2022) apresenta um material digital produzido na plataforma Canva, com uma página introdutória sobre a natação na escola e introdução ao material. Posteriormente apresenta um *link* que direciona para um *powerpoint* com os planos de aula produzidos pelo autor.

Pallos (2021) criou um blog sobre o “*Ultimate Frisbee* e TGfU”, demonstrando uma introdução sobre a proposta, princípios da modalidade, uma explicação sobre o TGfU, assim como houve para o SGA neste blog criado para esta pesquisa, e os planos de aula elaborados. Todas essas informações aparecem no mesmo segmento do blog, ou seja, não houve uma separação dos itens, estando todos na mesma página, diferente do que ocorreu neste blog aqui descrito.

Sabendo que os mini jogos desta proposta foram apresentados separadamente, de acordo com as fases do SGA, seguindo a linha de raciocínio de Mesquita (2005), que divide a abordagem em quatro etapas de ensino, como visto na Figura 2, o material que se aproxima desta proposta é o canal no *YouTube* “Pedagogia de esporte e voleibol”, onde os conteúdos digitais apresentados sobre o voleibol são divididos em playlists de acordo com o princípio tático a ser desenvolvido (PARENTE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2022a).

5.2. Apresentação dos jogos

Os jogos para as quatro fases do SGA são apresentados abaixo, com uma breve descrição e os objetivos específicos a serem desenvolvidos com os praticantes. Servindo como suporte para a prática do treinador, o intuito do material disponibilizado é utilizar das plataformas *online* como meio de fornecer informações para que suas aulas/treinos sejam baseadas na metodologia apresentada (SGA).

Os mini jogos apresentam algumas modificações, como as de material utilizado, mudanças na área de jogo e modificações nas regras, feitas para facilitar o aprendizado dos participantes, fazendo com que sejam capazes de participar das formas de jogo apresentadas (MESQUITA et al., 2006).

A ordem de apresentação será da fase um para a fase quatro, seguindo a ordem da abordagem, que se inicia a seguir.

5.2.1. Fase 1 do Step Game Approach

Retomando a fase 1 do SGA, é proposto que sejam ensinados o entendimento sobre a lógica do voleibol, em jogos um contra um, adquirindo pouco a pouco os princípios básicos de ataque e defesa, bem como o ensino dos gestos técnicos, toque e saque por baixo (MESQUITA et al., 2005). Na sequência, serão apresentados em quadros os jogos criados para essa fase.

Para organizar pedagogicamente o ensino relativo à primeira fase do SGA, os jogos serão apresentados a partir de dois objetivos principais: a) desenvolver o toque associado à movimentação frente-trás; b) desenvolver relação de ataque e defesa. Para o primeiro, serão apresentados três jogos e para o segundo outros quatro jogos.

5.2.1.1. Desenvolver o toque associado à movimentação frente-trás

Os dois primeiros jogos presentes nos Quadros 1 e 2, que cumprem com objetivo de desenvolver o toque associado à movimentação frente-trás, podem ser vistos abaixo.

Quadro 1. Jogo 1

Participantes	1x1
Condições	Início com bola lançada; apenas um toque; vale um pingo.
Orientações	O jogo consiste em os participantes enviarem a bola para o outro lado da quadra utilizando do fundamento toque. Para isso o jogo permite com que a bola pingue uma vez no seu lado da quadra para que assim, facilite seu posicionamento atrás da bola para efetuar o toque. É importante ressaltar que os participantes devem manter a bola nos limites da quadra e sempre manter uma postura em que olhem de frente a quadra e o seu/sua adversário(a). O ponto será marcado a partir do momento em que a bola pingar duas vezes na quadra ou em erros que não respeitem o limite da quadra.

Fonte: elaborado pelo autor

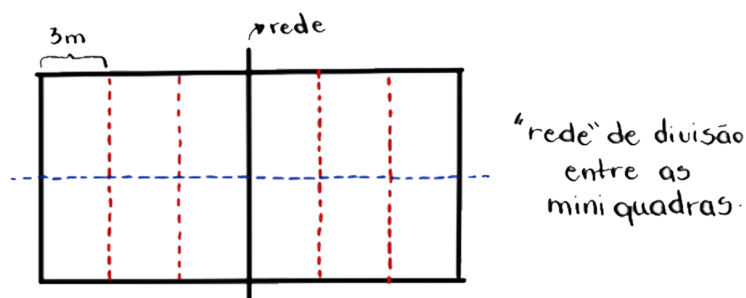
Quadro 2. Jogo 2

Participantes	1x1
Condições	Início com bola lançada; dois toques com o pingo opcional.
Orientações	O objetivo do jogo se mantém em enviar a bola para o lado adversário, porém, agora os participantes podem utilizar dois toques seguidos na bola, a fim de que esse duplo contato ajude na construção da próxima jogada.

Fonte: elaborado pelo autor

A fim de facilitar a visualização da disposição das quadras, a Figura 3 corresponde aos jogos apresentados nos Quadros 1 e 2.

Figura 3. Quadra para os jogos 1 e 2



Fonte: elaborado pelo autor

Nesta figura, propõe-se a divisão da quadra em diversas mini-quadras. Sugere-se também a utilização de um material adaptado como rede, como elásticos ou corda, funcionando como divisor das quadras. Esses materiais alternativos para a rede foram utilizados e sugeridos em alguns jogos do canal do YouTube “Pedagogia do Esporte e Voleibol” (PARENTE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2022) e também utilizados em outros jogos da presente proposta.

O terceiro e último jogo para este mesmo objetivo, visto no Quadro 3, avança ao procurar desenvolver o maior controle da bola, a partir do fundamento toque, ao mesmo tempo em que, enquanto adversário, ficar atento às ações do jogador com a posse da bola e pronto para recuperar a posse quando enviada.

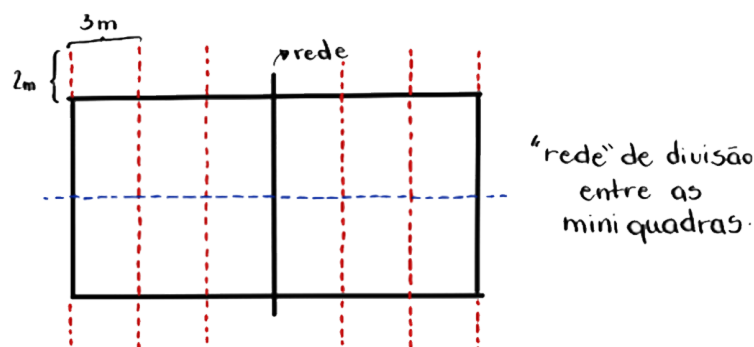
Quadro 3. Jogo 3

Participantes	1x1
Condições	Início com bola lançada; pingô opcional; utilizar quantos toques forem necessários para passar a bola para a quadra adversária.
Orientações	Com a quadra de dimensões maiores (ver Figura 4), o objetivo do jogo consiste em passar a bola para a quadra adversária o mais fundo possível, fazendo com que o adversário tenha que utilizar da movimentação para se posicionar e conseguir efetuar o toque corretamente. A partir desse momento o participante pode utilizar a quantidade de toques que achar necessário para passar a bola para a quadra adversária, se deslocando para frente e aproximando-se da rede. É importante que o participante se mantenha sempre atento pois o adversário pode passar a bola a qualquer momento.

Fonte: elaborado pelo autor

A seguir, a Figura 4, com outra configuração de quadra, que foi utilizada no jogo presente no Quadro 3.

Figura 4 . Quadra para o jogo 3.



Fonte: elaborado pelo autor

A fim de dinamizar mais o jogo e aos participantes jogarem a bola mais fundo, a mini quadra é demarcada 2 metros mais comprida que anteriormente.

5.2.1.2. Desenvolver relação de ataque e defesa

Os jogos apresentados abaixo, nos Quadros 4, 5, 6 e 7, têm como objetivo desenvolver a relação entre ataque e defesa durante os jogos, associado ao objetivo anterior, de desenvolvimento do toque e movimentação do praticante.

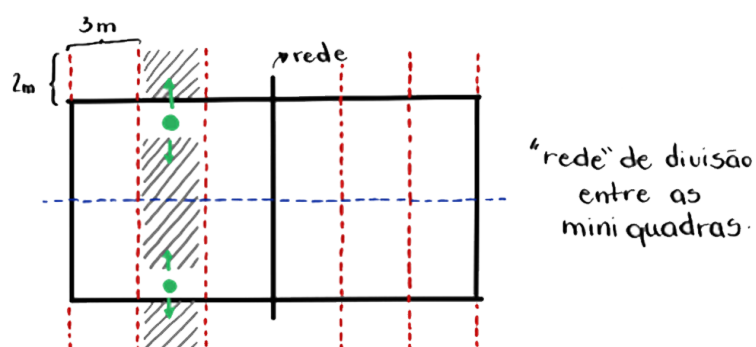
Quadro 4. Jogo 4

Participantes	1x1
Condições	Início com saque por baixo; um pingo permitido; utilizar quantos toques forem necessários para passar a bola para a quadra adversária.
Orientações	Os participantes se posicionam na região central da quadra, posição de base, ou “área de espera” da bola, onde deve retornar toda vez que a bola for passada para a outra quadra. O objetivo desse jogo é fazer com que os participantes desenvolvam a capacidade de observar e atingir os pontos vazios da quadra adversária (zona mais próxima a rede ou ao fundo da mini-quadra).

Fonte: elaborado pelo autor

A fim de facilitar a visualização da disposição da quadra, a figura 5 corresponde ao jogo apresentado no Quadro 4.

Figura 5 . Quadra para o jogo 4



Fonte: elaborado pelo autor

Visto a explicação, as áreas tracejadas na quadra correspondem aos espaços de movimentação, que o praticante deverá se deslocar para recuperar a bola. O espaço entre eles é a "área de espera", onde deverão retornar depois de passar a bola para o outro lado, quando estiverem sem a posse da bola.

O Quadro 5 corresponde ao segundo jogo para o objetivo de desenvolver a relação entre ataque e defesa, visto a seguir.

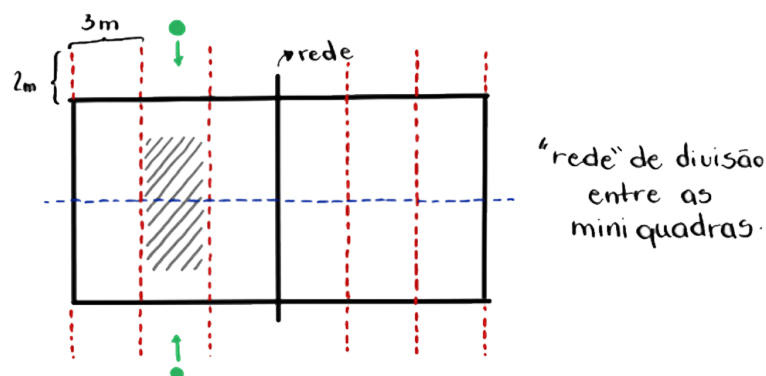
Quadro 5. Jogo 5

Participantes	1x1
Condições	Início com saque por baixo; utilizar quantos toques forem necessários para passar a bola para a quadra adversária; um pingo permitido.
Orientações	Os participantes começam na parte de fora do fundo da quadra e o objetivo desse jogo é fazer com que desenvolvam a capacidade de observar e atingir os pontos vazios da quadra adversária e, ao mesmo tempo, desenvolver a capacidade de observar a trajetória da bola rapidamente e entrar na quadra, ocupando o espaço vazio à sua frente, e se posicionar para conseguir efetuar o toque. Não é permitido jogar a bola no segmento próximo a rede e sempre que lançar a bola, voltar para o fundo de sua quadra. Só pode se mover a partir do momento que o adversário passar a bola para sua quadra.

Fonte: elaborado pelo autor

Para ajudar na visualização, a figura 6 corresponde ao jogo apresentado no Quadro 5.

Figura 6 . Quadra para o jogo 5



Fonte: elaborado pelo autor.

A linha tracejada próxima à rede corresponde a área onde os participantes não podem jogar a bola; o participante deve se posicionar fora da quadra após passar a bola para o outro lado.

A seguir, o Quadro 6 corresponde ao terceiro jogo com o objetivo de desenvolver a relação entre ataque e defesa.

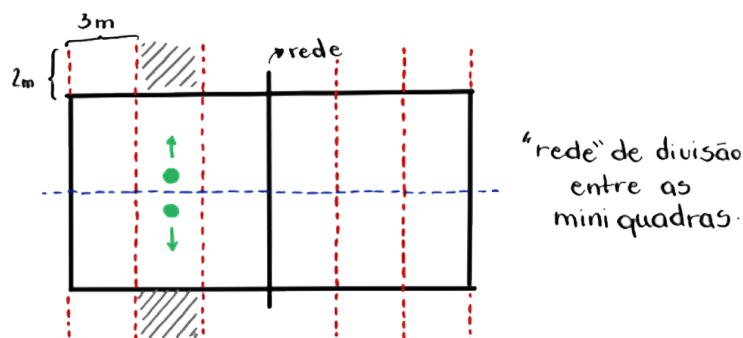
Quadro 6. Jogo 6

Participantes	1x1
Condições	Início com saque por baixo; utilizar quantos toques forem necessários para passar a bola para a quadra adversária; um pingo permitido.
Orientações	Os participantes começam na parte próxima à rede e o objetivo desse jogo é fazer com que desenvolvam a capacidade de observar e atingir os pontos vazios da quadra adversária, similar ao jogo 5, entretanto, a movimentação para ocupar a quadra é realizada no sentido oposto, em que os participantes devem recuperar o fundo de quadra para evitar os pontos. Ainda, procura desenvolver a leitura de trajetória da bola para se posicionar e conseguir efetuar o toque. Não é permitido jogar a bola no segmento de fundo de quadra e sempre que lançar a bola, voltar para a região próxima à rede. Só pode se mover a partir do momento que o adversário passar a bola para sua quadra.

Fonte: elaborado pelo autor

A fim de facilitar a visualização da disposição da quadra, a figura 7 corresponde ao jogo apresentado no Quadro 6.

Figura 7 . Quadra para o jogo 6.



Fonte: elaborado pelo autor.

Para delimitar a movimentação dos participantes, a linha tracejada representa o local onde a bola não pode ser lançada, o posicionamento dos participantes sempre se dá no local mais próximo a rede.

O Quadro 7 corresponde ao quarto jogo com o objetivo de desenvolver a relação entre ataque e defesa, visto a seguir.

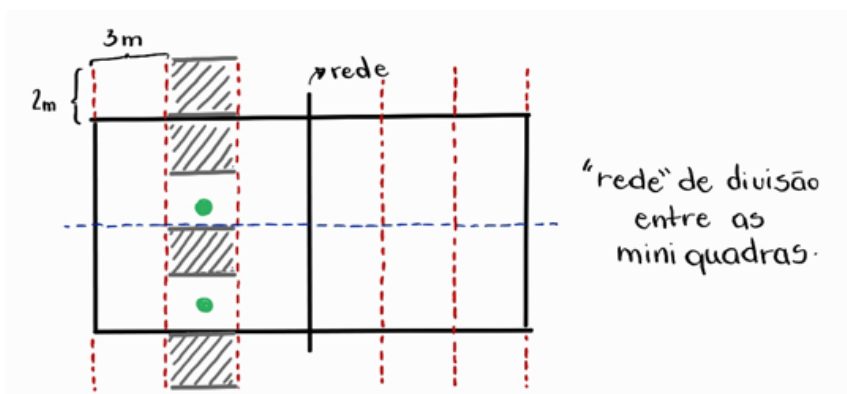
Quadro 7. Jogo 7

Participantes	1x1
Condições	Início com saque por baixo; utilizar quantos toques forem necessários para passar a bola para a quadra adversária; a quadra é dividida em três quadrantes, que podem ser marcados no chão com giz ou cones.
Orientações	Com a quadra dividida em três quadrantes, os participantes estão livres para escolher em qual começam a jogada, contudo, quando enviarem a bola para a quadra adversária, devem permanecer neste, liberando outros dois espaços para o adversário tentar pontuar (ataque) ao mesmo tempo em que tenta ocupá-los novamente (defesa). O participante só pode se movimentar após o adversário enviar a bola para sua quadra. O objetivo desse jogo é fazer com que os participantes identifiquem os espaços vazios (ataque) e ocupem os espaços da quadra (defesa).

Fonte: elaborado pelo autor

Para ajudar na visualização, a figura 8 corresponde ao jogo apresentado no Quadro 7, onde a linha tracejada representa os “segmentos de contenção”, fazendo com que o participante se mantenha no espaço de onde lançou a bola.

Figura 8 . Quadra para o jogo 7.



Fonte: elaborado pelo autor

5.2.2. Fase 2 do Step Game Approach

Retomando a fase 2 do SGA, o objetivo principal é adquirir a habilidade de trabalho cooperativo em jogos dois contra dois, requer que os jogadores entendam a organização de ataque e defesa durante o jogo e aprendam a utilizar a comunicação verbal durante a prática. Além disso, foca em ensinar a manchete, aliada aos elementos técnicos vistos na fase anterior, (MESQUITA et al., 2005).

Três objetivos principais organizam a proposta para esta segunda fase do SGA, sendo eles: a) desenvolver a manchete associada ao deslocamento lateral; b) desenvolver a comunicação e cooperação entre os parceiros; c) desenvolver a contra-comunicação e a observação de posicionamento adversário.

Tanto a comunicação como a contra-comunicação são pilares na estrutura do jogo, pois um se relaciona com as ações dentro da equipe (comunicação) e outro em relação ao adversário, em resposta às ações desses (contra-comunicação) (MESQUITA et al., 2006).

Na seqüência, serão apresentados em quadros os jogos criados para essa fase.

5.2.2.1. Desenvolver a manchete associada ao deslocamento lateral.

Observa-se no quadro abaixo, um mini jogo com o objetivo de desenvolver a manchete associada ao deslocamento lateral.

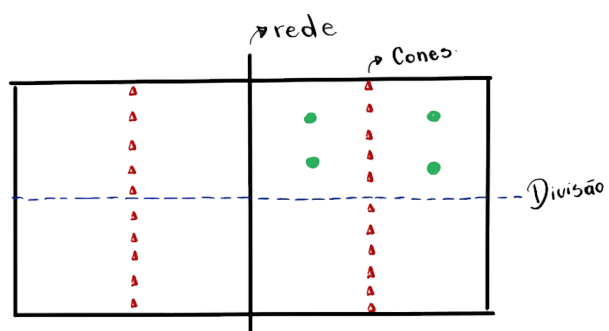
Quadro 8. Jogo 8

Participantes	2x2
Condições	Início com saque por baixo; apenas uma manchete de cada participante; uso de cones como rede, posicionados entre as mini quadras.
Orientações	Em uma quadra de largura maior e pequeno comprimento, a fim de que a principal movimentação seja para os lados (ver Figura 9), o jogo consiste em os participantes enviarem a bola para a outra quadra utilizando de duas manchetes (uma de cada participante). Primeiramente os parceiros devem se comunicar e um deve assumir a responsabilidade de receber a primeira bola e enviar a bola mais alta, a fim de facilitar a manchete do companheiro.

Fonte: elaborado pelo autor

A figura 9 corresponde ao jogo trabalhado no quadro 8.

Figura 9. Quadra para o jogo 8.



Fonte: elaborado pelo autor

Uma possível variação a ser trabalhada com o mesmo princípio e quadra do jogo anterior, é utilizar três manchetes de cada lado, fazendo com que os participantes tenham uma proximidade maior com o jogo real e o trabalho dos três toques de cada lado.

O quadro abaixo representa outra possibilidade de mini jogo para trabalhar a manchete e deslocamento lateral.

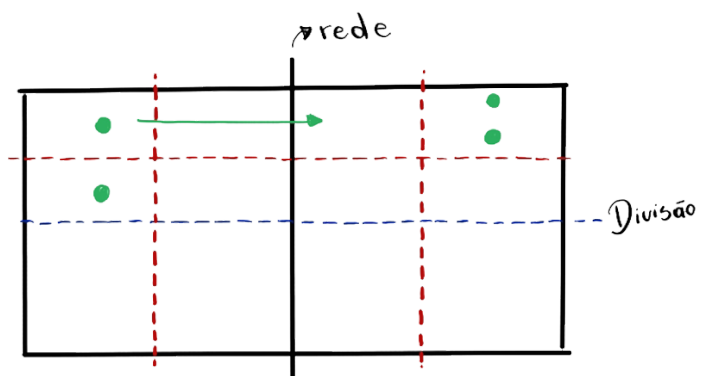
Quadro 9. Jogo 9

Participantes	2x2
Condições	Início com saque por baixo; apenas uma manchete de cada participante; a divisão das mini quadras pode ser feita utilizando cones.
Orientações	O jogo consiste em realizar os três toques e manter a virada de bola sempre para a paralela, fazendo com que o time adversário faça a movimentação (deslocamento lateral) para a direção de quem está passando a terceira bola.

Fonte: elaborado pelo autor

A fim de facilitar a visualização da composição da quadra, a figura abaixo corresponde ao jogo trabalhado no quadro 9.

Figura 10. Quadra para o jogo 9.



Fonte: elaborado pelo autor

Uma possível variação a ser trabalhada com a mesma quadra do jogo anterior, é utilizar apenas bolas na diagonal, fazendo com que os participantes tenham que se movimentar para a outra direção em relação ao passador do time adversário.

5.2.2.2. Desenvolver a comunicação e cooperação entre os parceiros.

O Quadro 10 descreve um jogo que tem o objetivo de desenvolver a comunicação e cooperação entre os parceiros de equipe.

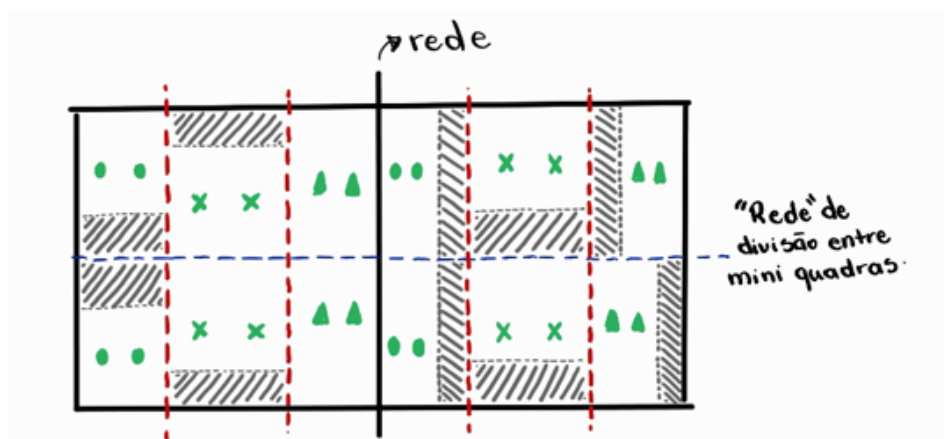
Quadro 10. Jogo 10

Participantes	2x2
Condições	Início com saque por baixo; é permitido o uso de toque e manchete nas ações.
Orientações	Para que haja um desenvolvimento na comunicação entre os parceiros, foram elaboradas diversas mini quadras diferentes em sequência, fazendo com que os participantes tenham que se adaptar e se comunicar mediante a diferentes configurações de quadra. Os participantes devem avaliar qual maneira mais eficiente de enviar a bola para o outro lado (toque ou manchete), dependendo da variação da quadra, utilizando dois toques (uma de cada participante). Os participantes mudam de quadra a cada 3 minutos.

Fonte: elaborado pelo autor

Para facilitar a visualização dos mini jogos elaborados no Quadro 10, a figura abaixo os representa abaixo.

Figura 11 . Quadra para o jogo 10.



Fonte: elaborado pelo autor

Os jogos foram desenvolvidos com o foco na variação dos espaços de quadra, forçando assim a adaptação dos participantes durante a prática, os envolvendo em situações

adversas e fazendo com que entendam o jogo como algo variável e consigam desenvolver uma percepção e habilidade suficiente para trabalhar com essas variações.

5.2.2.3. Desenvolver a contra-comunicação e a observação de posicionamento adversário.

O Quadro 11 descreve um jogo que tem o objetivo de desenvolver a contra-comunicação e a observação de posicionamento adversário.

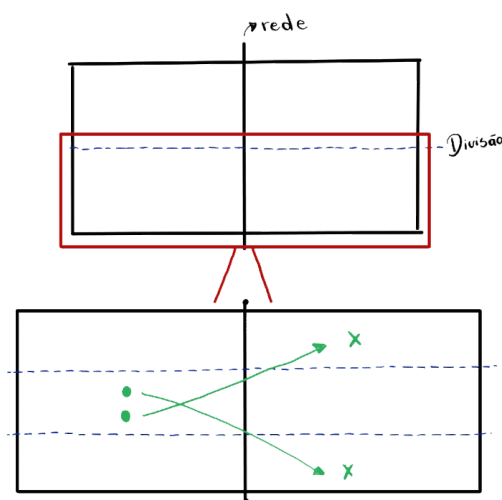
Quadro 11. Jogo 11

Participantes	2x2
Condições	Início com saque por baixo; é permitido o uso de toque e manchete nas ações.
Orientações	Ambos participantes do time começam no centro da quadra, depois da bola ser passada para o outro lado, os participantes devem se deslocar para a diagonal, observando a ação do adversário (terceiras bolas sempre para a diagonal do passador), depois da defesa, o ataque é construído no meio e a defesa adversária deve se posicionar diagonalmente a construção do ataque.

Fonte: elaborado pelo autor

A figura 12 representa a configuração utilizada durante o mini jogo do quadro 11, a fim de facilitar a visualização, foi adicionado um “zoom” na imagem, mostrando o quadrado vermelho (sendo a mini quadra) em tamanho maior abaixo da quadra completa de voleibol.

Figura 12. Quadra para o jogo 11.



Fonte: elaborado pelo autor

O jogo foi pensado para que sempre que os participantes estivessem na posição defensiva, eles/elas se posicionassem com o tronco virado para o possível passador do lado adversário (contra-comunicação).

O Quadro 12 apresenta outro jogo para este mesmo objetivo.

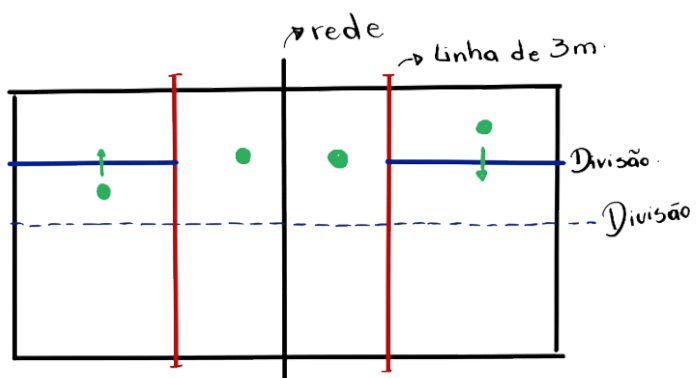
Quadro 12. Jogo 12

Participantes	2x2
Condições	Início com saque por baixo; toque e manchete liberados; sempre ter um participante próximo a rede e um nos segmentos do fundo; primeiro contato com a bola sempre manchete; todas as bolas devem ser orientadas para o fundo da quadra.
Orientações	O jogo consiste em os participantes se posicionarem previamente em uma posição de levantador e atacante, onde o foco jogo é a realização dos três toques, fazendo com que o primeiro a realizar a recepção seja quem passara a bola. Os participantes trocam de posição sempre que um ponto é marcado pela sua equipe.

Fonte: elaborado pelo autor

Para facilitar a visualização dos mini jogos elaborados no Quadro 12, a figura abaixo os representa abaixo.

Figura 13. Quadra para o jogo 12.



Fonte: elaborado pelo autor

O posicionamento prévio ajuda tanto a equipe que passará a bola, quanto a equipe que a defenderá, pelo fato de já saberem o papel de cada um no time e conseqüentemente, diminuindo situações de conflito dentro da quadra. O participante que está no fundo está em

constante movimentação e deslocamento a fim de ocupar os espaços da quadra já sabendo qual atleta que irá enviar a bola, exercendo a contra-comunicação.

O Quadro 13 descreve um jogo que tem o objetivo de desenvolver a contra-comunicação e a observação de posicionamento adversário.

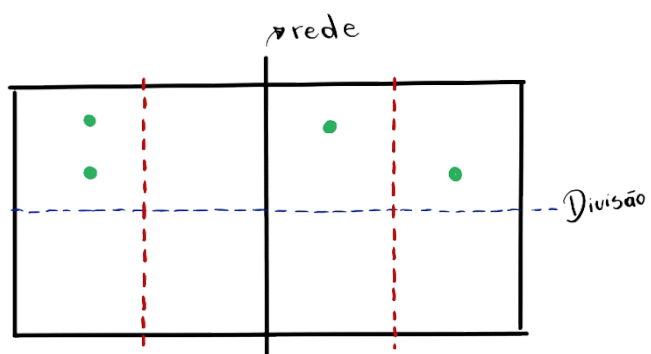
Quadro 13. Jogo 13

Participantes	2x2
Condições	Início com saque por baixo; primeiro contato com a bola sempre manchete.
Orientações	Com os dois participantes posicionados no fundo da quadra (lado esquerdo da Figura 14), onde irão receber a primeira bola e dar sequência ao jogo. Para trabalhar com a questão dos papéis em quadra de cada participante, aquele que fez a recepção deverá se movimentar para o quadrante mais próximo a rede, induzindo que o levantamento seja feito para essa região (lado direito da Figura 14). Quando enviarem a bola para a outra quadra, o jogo ocorre normalmente, sem a necessidade de retornar ao quadrante do fundo, contudo, a bola passada deverá ser da região mais próxima à rede.

Fonte: elaborado pelo autor

Para facilitar a visualização dos mini jogos elaborados no Quadro 13, a figura abaixo os representa.

Figura 14. Quadra para o jogo 13.



Fonte: elaborado pelo autor

Sem um posicionamento prévio de quem fará as ações, agora o jogo depende mais da comunicação e visão de jogo, fazendo com que os participantes se movam na quadra de acordo com a direção da bola adversária e as ações partam desse primeiro contato.

5.2.3. Fase 3 do Step Game Approach

Retomando a terceira fase do SGA tem o foco em aumentar o número de opções táticas de ataque e defesa ao trabalhar com jogos três contra três (MESQUITA et al., 2005).

Os jogadores da defesa agora precisam estar mais atentos com o ataque adversário, pois ele pode ser feito por dois jogadores diferentes, enquanto os jogadores que estão atacando precisam encontrar o espaço mais vulnerável na quadra adversária. As habilidades técnicas acrescentadas nessa fase são a cortada, sendo uma maneira mais apropriada de atacar a bola próxima da rede, e o saque por cima, sendo uma habilidade mecânica próxima ao movimento de ataque.

A fim de organizar os jogos trabalhados durante esta fase, três objetivos principais foram definidos: a) introduzir a cortada; b) desenvolver a construção do ataque com mais opções ofensivas; c) desenvolver a contra-comunicação e a observação de posicionamento adversário com mais opções ofensivas.

A partir desse momento, regras formais são introduzidas, a fim de aproximar os mini jogos dos jogos formais (salva o uso dos dois toques em situações específicas).

5.2.3.1 - Introduzir a cortada.

O Quadro 14 descreve um jogo que tem o objetivo introduzir a cortada nos mini jogos, aumentando a possibilidade de ataque para os participantes.

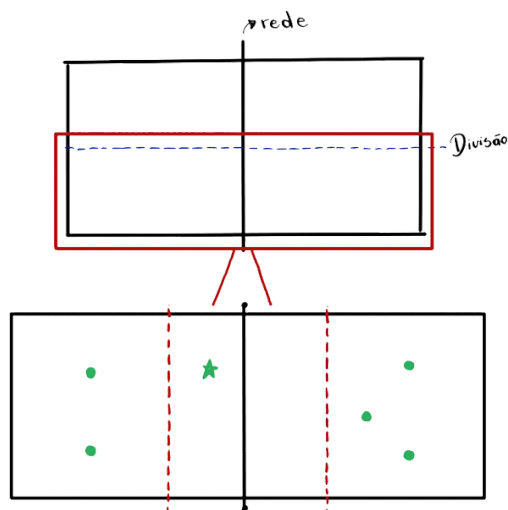
Quadro 14. Jogo 14

Participantes	3x3
Condições	Início com ação da rebatida acima da cabeça do segmento próximo à rede; três toques para cada lado.
Orientações	Para que haja um início de aprendizagem do movimento da cortada, um dos participantes inicia o jogo fazendo o movimento de rebatida acima da cabeça próximo à rede, o jogo continua normalmente com 3 toques para cada lado e a cada ponto, um jogador diferente inicia o jogo (com o movimento de rebatida acima da cabeça).

Fonte: elaborado pelo autor

A figura 15 representa o mini jogo utilizado no quadro acima, a fim de facilitar a visualização, foi adicionado um “zoom” na imagem, mostrando o quadrado vermelho (sendo a mini quadra) em tamanho maior abaixo da quadra completa de voleibol.

Figura 15 . Quadra para o jogo 14.



Fonte: elaborado pelo autor

Uma possível variação é, ao invés do participante jogar a bola e fazer o movimento de rebatida acima da cabeça parado, deverá jogar a bola de fora do segmento próximo à rede e entrar nesse espaço fazendo o movimento de rebatida acima da cabeça.

Outra variação possível é o distanciamento para trás à medida em que acerta as rebatidas acima da cabeça mais próximo a rede, transferindo a ideia do ataque para o saque, se aproximando do fundo da quadra, aumentando o nível de dificuldade do movimento.

O Quadro 15 descreve um jogo que tem o objetivo introduzir a cortada por meio de mini jogos, aumentando a possibilidade de ataque para os participantes.

Quadro 15. Jogo 15

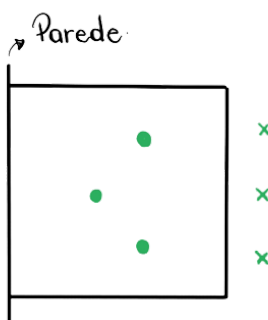
Participantes	3x3
Condições	Jogo realizado de frente a uma parede (similar ao esporte squash); o início se dá por um jogador da equipe adversária fazendo o movimento de rebatida acima da cabeça em direção a parede.
Orientações	O jogo é realizado de frente a uma parede, de forma que os participantes realizem rebatidas em sua direção. A partir do momento que um participante inicia o jogo, a outra equipe entra na

	<p>área demarcada e realiza livremente os dois primeiros toques na bola (toque ou manchete) para que o terceiro seja um movimento de rebatida acima da cabeça em direção ao chão, simulando o ataque/cortada. A partir desse momento, a equipe adversária (que iniciou o jogo) entra em quadra e efetua a mesma sequência, até a bola tocar no chão depois de tocar na parede. Os jogadores revezam quem inicia o jogo.</p>
--	---

Fonte: elaborado pelo autor

Para facilitar a visualização dos mini jogos elaborados no Quadro 15, a figura 16 os representa abaixo.

Figura 16. Quadra para o jogo 15.



Fonte: elaborado pelo autor.

O movimento de rebatida acima da cabeça é realizado em direção ao chão, pelo motivo de ser mais específico ao movimento de cortada próximo a rede.

A fim de justificar a mudança de configuração de quadra, segundo Mesquita et al. (2006), a modificação do jogo pode passar pela adaptação da área de jogo, como observado acima na Figura 16, em que é utilizada uma parede e não uma rede, mas que cumpre com a ideia do objetivo específico.

5.2.3.2 - Desenvolver a construção do ataque com mais opções ofensivas.

O Quadro 16 descreve um jogo que tem o objetivo o desenvolvimento do ataque com mais opções ofensivas.

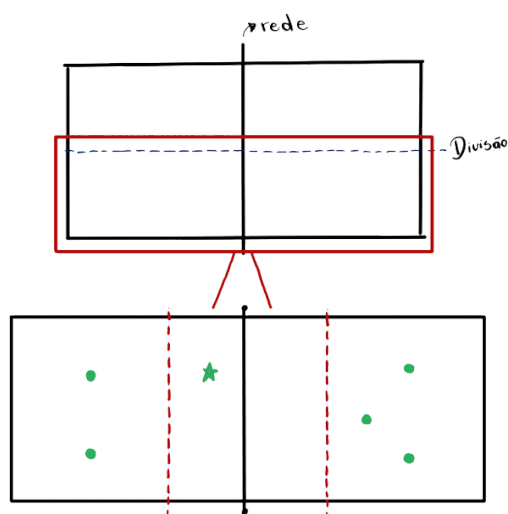
Quadro 16. Jogo 16

Participantes	3x3
Condições	Início com saque por cima (podendo ser de dentro da quadra); 3 toques de cada lado; movimento de cortada somente na marcação próxima à rede.
Orientações	O jogo consiste na realização dos três toques de cada lado, porém, o movimento da cortada só pode ser realizado no segmento próximo à rede, induzindo que o segundo toque seja direcionado para a região próxima à rede. Caso a bola não chegue nesse segmento, o jogo segue normalmente, porém, sem a possibilidade de utilizar o movimento de rebatida acima da cabeça.

Fonte: elaborado pelo autor

A figura 17 representa o mini jogo utilizado no quadro acima, a fim de facilitar a visualização, foi adicionado um “zoom” na imagem, mostrando o quadrado vermelho (sendo a mini quadra) em tamanho maior abaixo da quadra completa de voleibol.

Figura 17 . Quadra para o jogo 16.



Fonte: elaborado pelo autor

Esse jogo é realizado para induzir os participantes a, cada vez mais, jogarem próximos à rede ao realizarem uma construção do ataque direcionada a esses espaços, o que torna o jogo mais próximo ao realizado formalmente.

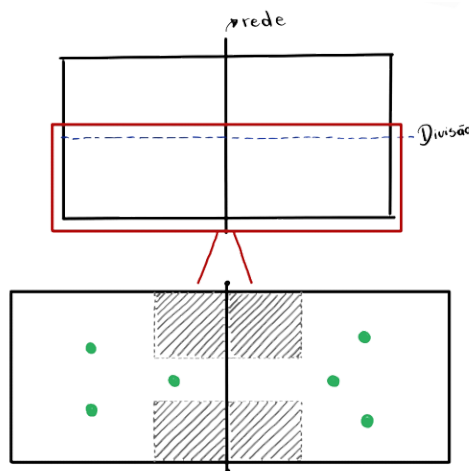
Também para esse objetivo, o segundo jogo foi apresentado no Quadro 17, a seguir.

Quadro 17. Jogo 17

Participantes	3x3
Condições	Início com saque por cima (pode ser de dentro da quadra); três toques de cada lado; movimento de cortada somente nas marcações próximas à rede. As marcações podem ser realizadas com giz ou utilizando-se de fitas adesivas.
Orientações	O jogo consiste na realização dos três toques de cada lado, porém, o movimento de cortada só pode ser realizado caso a bola chegue em dois segmentos da quadra, regiões mais específicas (entrada e saída de rede - ver Figura 18) para o ataque. Caso a bola não chegue nesse segmento, o jogo segue, porém, a bola não pode ser passada utilizando o movimento de rebatida acima da cabeça.

Fonte: elaborado pelo autor

A figura 18 representa o mini jogo utilizado no quadro 17, a fim de facilitar a visualização, foi adicionado um “zoom” na imagem, mostrando o quadrado vermelho (sendo a mini quadra) em tamanho maior abaixo da quadra completa de voleibol.

Figura 18 . Quadra para o jogo 17.

Fonte: elaborado pelo autor

5.2.3.3 - Desenvolver a contra-comunicação e a observação do posicionamento adversário com mais opções ofensivas.

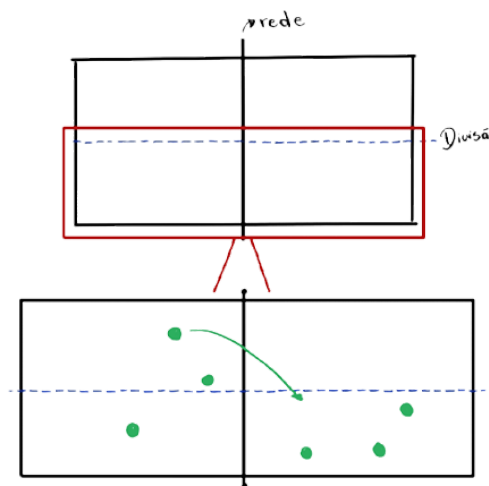
O Quadro 18 descreve um jogo com o objetivo de desenvolver a contra-comunicação e a observação do posicionamento adversário com mais opções ofensivas.

Quadro 18. Jogo 18

Participantes	3x3
Condições	Início com saque por cima; 3 toques de cada lado; movimento de ataque sempre na diagonal.
Orientações	O jogo consiste na realização dos três toques de cada lado, porém no momento de ataque da equipe adversária, os defensores devem se posicionar no segmento diagonal ao atacante, mantendo a atenção na construção do ataque adversário (contra-comunicação) para que se posicionem em relação a quem irá passar a bola - independentemente do gesto utilizado - sugere-se que seja induzido ao movimento de cortada.

Fonte: elaborado pelo autor

A Figura 19 representa a configuração da quadra para o jogo apresentado acima. Para fim de facilitar a visualização, foi adicionado um “zoom” na imagem, mostrando o quadrado vermelho (sendo a mini quadra) em tamanho maior abaixo da quadra completa de voleibol.

Figura 19 . Quadra para o jogo 18.

Fonte: elaborado pelo autor

Para que a equipe consiga defender a bola, eles/elas devem manter o foco na construção do ataque da equipe adversária (contra-comunicação) e após a definição do local de levantamento, posicionarem-se na meia quadra que corresponde a diagonal, ao mesmo tempo em que o atacante busca direcionar o ataque a esse espaço.

Uma possível variação é o ataque sempre ser da paralela, fazendo com que os defensores se movimentam para a frente do atacante.

O segundo jogo para esse objetivo foi apresentado no Quadro 19.

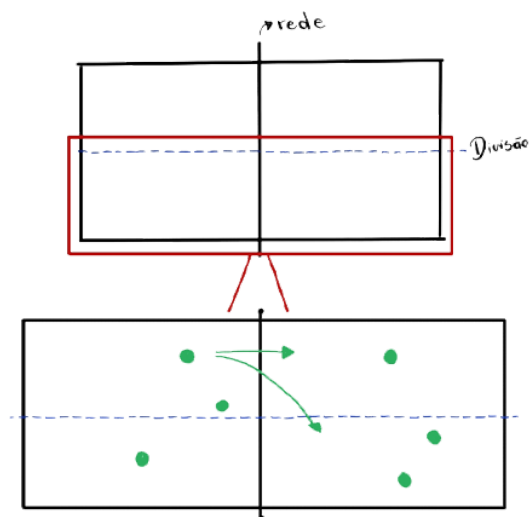
Quadro 19. Jogo 19

Participantes	3x3
Condições	Início com saque por cima; 3 toques de cada lado; a defesa deve se posicionar um à frente do atacante e dois na diagonal do mesmo.
Orientações	O jogo consiste na realização de três toques de cada lado, porém, no momento de ataque da equipe adversária, a equipe defensora deve se posicionar da seguinte forma: dois na diagonal e um na paralela, mantendo-se atentos à construção do ataque adversário (contra-comunicação) e se posicionando em relação a ele. Os defensores devem se posicionar rapidamente para que consigam recuperar a posse da bola e construir o seu ataque. Para os atacantes, devem perceber qual espaço da quadra é mais favorável para realizarem o ataque e/ou dificultarem a ação do adversário.

Fonte: elaborado pelo autor

Para facilitar a visualização dos mini jogos elaborados no Quadro 19, a figura 20 os representa abaixo.

Figura 20 . Quadra para o jogo 19.



Fonte: elaborado pelo autor

Com a evolução no jogo anterior, as equipes agora são mais livres para utilizarem os artifícios aprendidos até esta etapa, de maneira com que seja mais eficiente para cada participante.

5.2.4. Fase 4 do Step Game Approach

Na quarta fase, o objetivo principal é a organização defensiva, em jogos quatro contra quatro. Nesse momento os jogadores da defesa precisam de organização tática relativa ao bloqueio do seu time e a trajetória da bola de ataque do adversário. Sendo assim, acrescenta-se como habilidade técnica o bloqueio, associado ao posicionamento dos jogadores (MESQUITA et al., 2005).

A quarta fase do SGA é a fase que mais se assemelha a um jogo formal, envolvendo todas as habilidades técnicas utilizadas para o mesmo. A fim de facilitar a organização dos jogos da fase quatro, dois objetivos principais foram desenvolvidos: a) desenvolver o posicionamento do bloqueio em relação à bola; b) introduzir a relação de bloqueio defesa.

5.2.4.1 - Desenvolver o posicionamento do bloqueio em relação à bola.

O Quadro 20 descreve um jogo com o objetivo de desenvolver o posicionamento do bloqueio em relação à bola.

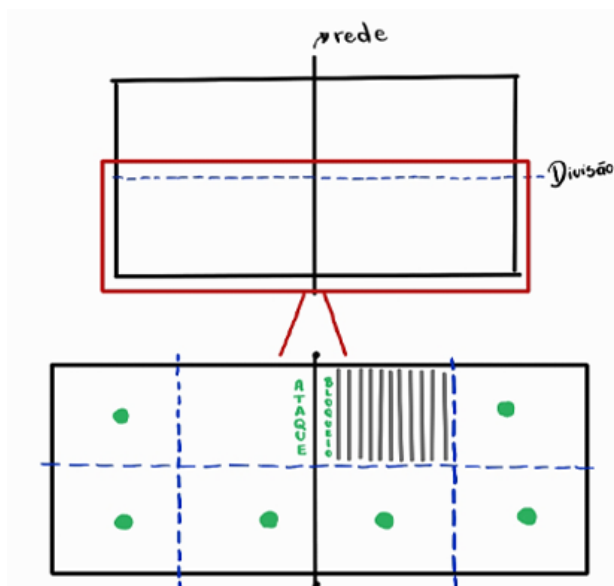
Quadro 20. Jogo 20

Participantes	4x4
Condições	Início com saque por cima; 3 toques de cada lado.
Orientações	O jogo introduz o bloqueio de maneira simples, fazendo com que o participante que estiver no segmento em frente do atacante adversário faça o movimento de bloqueio, enquanto o seu time se posiciona nos outros segmentos, ocupando os espaços vazios da quadra. O atacante não pode “largar” a bola no segmento onde o bloqueador está, procurando os demais espaços da quadra.

Fonte: elaborado pelo autor

A disposição da quadra para o jogo 20 pode ser observada na figura abaixo.

Figura 21 . Quadra para o jogo 20.



Fonte: elaborado pelo autor

A introdução do bloqueio sem a movimentação lateral foi idealizada para que seja mais simples dos participantes realizarem a ação, visto que é o primeiro contato que estão tendo com a habilidade técnica.

O Quadro 21 descreve o segundo jogo para este mesmo objetivo.

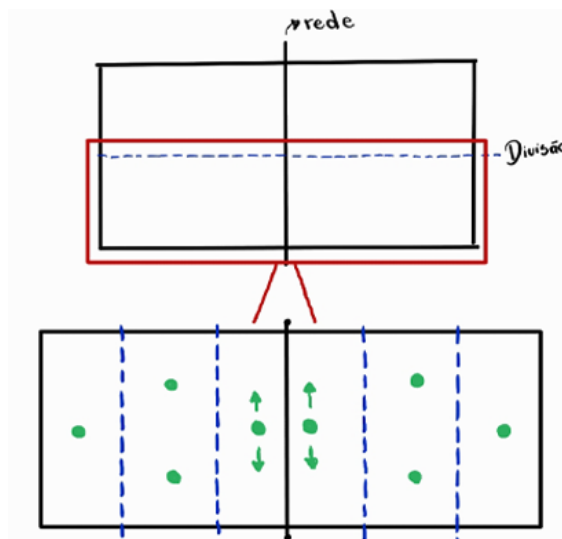
Quadro 21. Jogo 21

Participantes	4x4
Condições	Início com saque por cima; 3 toques de cada lado.
Orientações	O jogo tem o objetivo de desenvolver o bloqueio com a movimentação lateral; nesse jogo o participante que se encontra no segmento próximo à rede deve observar o levantamento da equipe adversária e realizar a movimentação lateral e o bloqueio em relação a bola levantada. Os outros participantes devem se posicionar em relação a bola levantada e a movimentação do bloqueador, ocupando os espaços vazios na quadra.

Fonte: elaborado pelo autor

A Figura 22 apresenta a disposição da quadra e organização do jogo.

Figura 22 . Quadra para o jogo 21.



Fonte: elaborado pelo autor

A partir desse momento, a habilidade do bloqueio passa a ser mais próxima ao que é utilizado em um jogo formal, fazendo com que os participantes próximos a rede observem atentamente a movimentação de bola da equipe adversária.

5.2.4.2 - Introduzir a relação de bloqueio defesa.

O Quadro 22 descreve um jogo com o objetivo de introduzir a relação de bloqueio defesa.

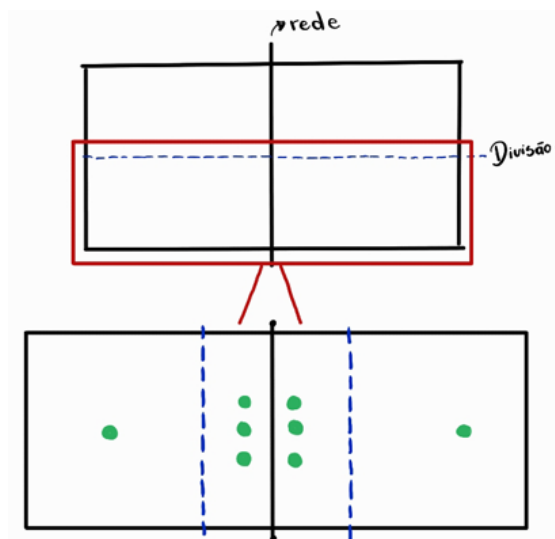
Quadro 22. Jogo 22

Participantes	4x4
Condições	Início com saque por cima; 3 toques de cada lado; a bola não pode ser largada no segmento dos bloqueadores.
Orientações	O objetivo do jogo é introduzir a movimentação de bloqueio em conjunto; nesse jogo os três participantes próximos a rede devem se posicionar juntos para bloquear, fazendo as movimentações laterais necessárias para dificultar o ataque do adversário, enquanto o quarto jogador se encontra no fundo da quadra, tendo que se posicionar em relação aos bloqueadores, ocupando a região da quadra não ocupada pelo bloqueio.

Fonte: elaborado pelo autor

A fim de facilitar a visualização da distribuição da quadra, a Figura 23 representa a configuração da quadra para o jogo apresentado acima.

Figura 23 . Quadra para o jogo 22.



Fonte: elaborado pelo autor

Nesse momento, a movimentação de bloqueio em conjunto é adicionada ao jogo, fazendo com que os participantes vivenciem essa movimentação que é necessária para realização dos bloqueios durante um jogo formal.

O Quadro 23 descreve o jogo realizado para desenvolver a movimentação de bloqueio duplo e defesa em relação a esse bloqueio.

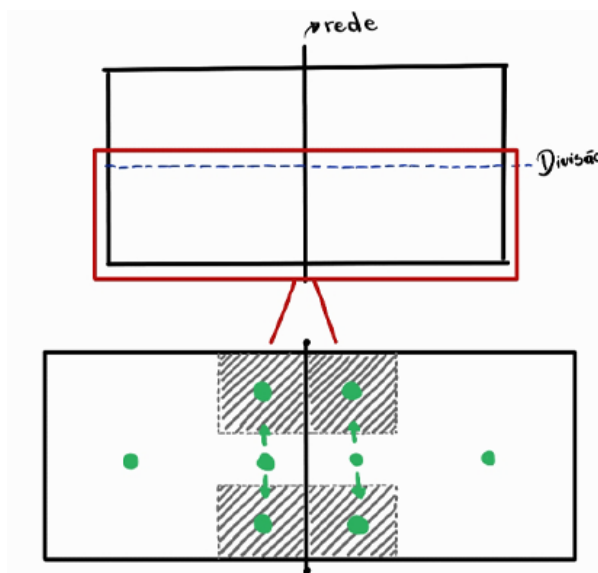
Quadro 23. Jogo 23

Participantes	4x4
Condições	Início com saque por cima; 3 toques de cada lado.
Orientações	O jogo introduz a movimentação para a realização do bloqueio duplo, onde três dos participantes se posicionam próximos à rede (um no meio e dois nas pontas), os atacantes só podem realizar o ataque nos segmentos correspondentes ao lado direito e esquerdo da rede (ver área tracejada da Figura 24), e a movimentação do bloqueio ocorre no segmento a frente do atacante adversário, ou seja, o jogador que está na área em frente realiza o bloqueio junto com o jogador posicionado no meio, para que aconteça um bloqueio duplo. Os dois participantes restantes na jogada devem se posicionar em relação ao bloqueio e ocupar os espaços vazios da quadra.

Fonte: elaborado pelo autor

A fim de facilitar a visualização da distribuição da quadra, a Figura 24 representa a configuração da quadra para o jogo apresentado acima.

Figura 24 . Quadra para o jogo 23.



Fonte: elaborado pelo autor

Nesse momento, a realização rápida e em conjunto da movimentação do bloqueio e do posicionamento da defesa em relação ao bloqueio são essenciais para que a equipe adversária não consiga realizar o ponto.

O Quadro 24 apresenta o segundo jogo para o mesmo objetivo.

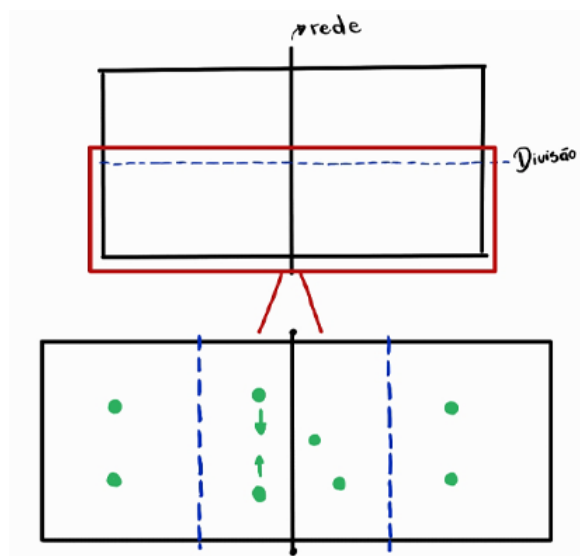
Quadro 24. Jogo 24

Participantes	4x4
Condições	Início com saque por cima; 3 toque de cada lado.
Orientações	Os jogadores devem se posicionar dois na rede e dois no fundo, se a bola for nas pontas, ocorre a realização do bloqueio simples, e os jogadores que não estão participando da jogada devem se posicionar ocupando os espaços vazios; caso a bola vá para o meio, os defensores devem tentar realizar o bloqueio duplo.

Fonte: elaborado pelo autor

A fim de facilitar a visualização da distribuição da quadra, a Figura 25 representa a configuração da quadra para o jogo apresentado acima. s

Figura 25 . Quadra para o jogo 24.



Fonte: elaborado pelo autor

A necessidade de uma movimentação rápida faz com que os participantes tenham que ler o jogo mais efetivamente, desenvolvendo esse aspecto.

Apresentados os jogos acima, a partir desse momento, procura-se discutir tais informações, principalmente relacionadas ao ensino por meio de jogos para a modalidade em questão.

Segundo Rocha et al. (2020) e Friederich et al. (2022), o ensino do voleibol por meio de mini jogos é considerado uma estratégia efetiva, tendo em vista que, a partir do momento em que é diminuído o número de participantes, aumenta-se o número de oportunidades táticas por jogador, tornando todos os participantes mais proativos durante o jogo.

Caracterizando as abordagens da Pedagogia do Esporte aplicadas ao voleibol, fazer com que os participantes compreendam suas ações dentro do jogo é um fator crucial para o desenvolvimento da lógica interna e conhecimento sobre a modalidade podendo ser trabalhado por meio de filmagens (TIC), como ferramenta de análise de desenvolvimento, favorecendo a melhora no desempenho do aluno e servindo com base de desenvolvimento do treinador (PARENTE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2022a).

De acordo com o objetivo principal do treino, as mudanças de quantidade de participantes, tamanho da quadra, adaptações de regras e possíveis ações de jogo, fazem com que os participantes se adaptem a diferentes contextos, tornando-os mais condizentes com o nível técnico-tático dos participantes (MESQUITA et al., 2006; ROCHA et al., 2020; FRIEDERICH et al., 2022).

Aspectos relacionados às ações técnico-táticas mudam o entendimento cognitivo do jogo, melhorando o desempenho dos fundamentos técnicos e tendo mais controle sobre as táticas de movimentação, diminuindo os erros e a pressão sob o participante (FRIEDERICH et al., 2022). Outros resultados de aprendizagem possíveis a partir dessa forma de ensinar voleibol são a melhora nas variáveis físicas e psicossociais bem como na tomada de decisão, além das habilidades técnico-táticas, já citadas (ROCHA et al., 2020).

Friederich et al. (2022) também transcreve que a característica do mini jogo de se adaptar ao ambiente inserido o torna uma metodologia útil para o desenvolvimento motor e técnico na aprendizagem do voleibol, podendo ser inseridas de acordo com o nível técnico-tático dos participantes, sendo até mesmo utilizada como meio de avaliação dos estágios de desenvolvimento.

Ainda, os praticantes da modalidade, quando em mini jogos, podem melhorar o conhecimento tático declarativo, ao focar na capacidade de solucionar problemas que o jogo oferece e fazê-los refletir, analisar e verbalizar sobre as possíveis soluções, impulsionadas pelo treinador, que tem um papel fundamental ao fazer questionamentos relevantes sobre aquilo que procura desenvolver (SARRUGE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2021).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo do presente Trabalho de Conclusão de Curso foi elaborar uma proposta de ensino-aprendizagem-treinamento para o ensino do voleibol baseado na abordagem do *Step Game Approach* e divulgá-la por meio das TIC, procurando oferecer um material didático para profissionais de Educação Física focado no conhecimento dos praticantes na lógica interna do jogo, relacionando os conteúdos técnicos e táticos do voleibol, com o propósito de colaborar no desenvolvimento de treinadores esportivos a partir desses conteúdos, contribuindo para a formação dos mesmos.

O material didático, disponibilizado por meio de um blog educacional, é baseado na divisão das quatro fases complementares do SGA, sendo utilizado como uma ferramenta de divulgação e auxílio, pois o processo de aprendizagem dos treinadores vai além do curso de graduação de Bacharel em Educação Física, sendo assim, o material pode ser utilizado em momentos de elaboração de atividades, no processo de desenvolvimento de determinada habilidade específica no jogo, utilizando-se de meios que fujam da metodologia tecnicista para o desenvolvimento dos alunos/atletas.

A criação dos jogos neste estudo são uma proposta, havendo diversas outras possibilidades a serem exploradas, respeitando as fases do SGA e o processo de desenvolvimento das habilidades técnico-táticas durante as mesmas. Tendo em vista que o treinador tem o papel de conduzir e mediar as atividades, deve ter a sensibilidade para conseguir observar e prosseguir com o aprimoramento das atividades baseado no seu grupo de participantes e a realidade em que trabalha, podendo utilizar de adaptações nos mini jogos para que se adeque da melhor maneira possível ao ambiente e equipamentos disponíveis.

Outro elemento a ser destacado é o uso da TIC, um ambiente de fácil acesso atualmente por fornece ferramentas de fácil uso, que pode colaborar na promoção e desenvolvimento de conhecimentos sobre o voleibol e as competências conceituais, técnicas e táticas inseridas ao processo de desenvolvimento do treinador por meio da formação continuada.

Com isso, entende-se que o objetivo do trabalho foi atingido, observada a proposta de ensino que pode ser encontrada por meio do blog ([link: https://pedagogiadovoleibol-sga.blogspot.com](https://pedagogiadovoleibol-sga.blogspot.com)), envolvendo a utilização das TIC e uma proposta atualizada e contextualizada do voleibol, ao procurar desenvolver elementos táticos e técnicos de forma conjunta, sendo esse um dos aspectos positivos do SGA. Fica a indicação de pesquisas futuras para a implementação e adaptação da presente proposta.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, R. M. F. et al. Students' game performance improvements during a hybrid sport education step-game-approach volleyball unit. **European Physical Education Review**, v. 22, n. 2, p. 185–200, 2016.
- ARAÚJO, R. M. F. et al. The evolution of student-coach's pedagogical content knowledge in a combined use of sport education and the step-game-approach model. **Physical Education and Sport Pedagogy**, v. 22, n. 5, p. 518-535, 2017.
- BOLONHINI, S. Z.; PAES, R. R. A proposta pedagógica do teaching game for understanding: reflexões sobre a iniciação esportiva. **Pensar a prática**, v. 12, n. 2, 2009.
- CLEMENTE, F. M. Uma visão integrada do modelo Teaching Games for Understanding: adequando os estilos de ensino e questionamento à realidade da Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 36, n. 2, p. 587–601, 2014.
- DA SILVA, R. M. R. et al. A Novice Teacher as Facilitator of Learning During a Hybrid Sport Education/Step-Game Approach Volleyball Season. **Journal of Sports Science & Medicine**, v. 21, n. 2, p. 153, 2022
- EGERLAND, E. M.; NASCIMENTO, J. V.; BOTH, J. Nível de associação entre a importância atribuída e a competência percebida de treinadores esportivos. **Pensar a Prática**, v. 12, n. 3, p. 1-13, 2009.
- FRIEDERICH, B. et al. Utilização dos jogos reduzidos como estratégia de ensino do voleibol na escola. Uma revisão narrativa. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, v. 27, n. 291, p. 169-181, 2022.
- GALATTI, L. R. et al. Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. **Revista da Educação Física/UEM**, v. 25, p. 153-162, 2014.
- GALATTI, L. R. et al. Coaching in Brazil sport coaching as a profession in Brazil: an analysis of the coaching literature in Brazil from 2000-2015. **International Sport Coaching Journal**, v. 3, n. 3, p. 316-331, 2016.
- GARGANTA, J. M. O ensino dos jogos desportivos colectivos. Perspectivas e tendências. **Movimento**, v. 4, n. 8, p. 19-27, 1998.
- GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 7 ed. Barueri: Editora Atlas. 2022. E-book. ISBN 9786559771653. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559771653/>. Acesso em: 24 out. 2022.
- GONZÁLEZ, F. J.; BRACHT, V. **Metodologia do Ensino dos Esportes Coletivos**. Vitória: UFES, 2012.

GONZÁLEZ, F. J. Sistema de classificação de esportes com base nos critérios: cooperação, interação com o adversário, ambiente, desempenho comparado e objetivos táticos da ação. **Lecturas: Educación física y deportes**, v. 71, n. 3, p.1-3, 2004.

IMPOLCETTO, F. M.; DARIDO, S. C. História do voleibol no Brasil. In: **Voleibol na Educação Física escolar**. Campinas: CREF4/SP. 2018.

LEONARDI, T. J. et al. Pedagogia do esporte: indicativos para o desenvolvimento integral do indivíduo. **Revista Mackenzie de Educação Física e esporte**, v. 13, n. 1, 2014.

MACHADO, A. A. **Voleibol: do aprender ao especializar**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 1-211, 2005.

MESQUITA, I. et al. Examining the impact of a step game approach to teaching volleyball on student tactical decision making and skill execution during game play. **Journal of Human Movement Studies**, n. 48, p. 469–492, 2005.

MESQUITA, I. et al. Ensinar bem para aprender melhor o jogo voleibol: fundamentos do modelo de abordagem progressiva ao jogo. In: BENTO, Jorge Olímpio, TANI, Go; PETERSEN, Ricardo Demétrio de Souza. **Pedagogia do esporte**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006. p. 328.

MILISTETD, M. et al. A aprendizagem profissional de treinadores esportivos: desafios da formação inicial universitária em Educação Física. **Pensar a prática**, v. 18, n. 4, 2015.

MOREIRA, S. M. Pedagogia do Esporte e o Karatê-dô: Considerações acerca da iniciação e da especialização esportiva precoce. **Campinas: UEG**, 2003.

PALLOS, G. C. Material didático digital e Frisbee: uma proposta de ensino por meio de jogos para o ensino médio. **Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura em Educação Física)**, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro, 2021.

PALLOS, T. C. A natação no contexto escolar: uma proposta de ensino nas aulas de educação física. **Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura em Educação Física)**, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro 2022.

PARENTE, T. A. Pedagogia do esporte e voleibol: uma proposta de ensino por meio de material didático digital. **Dissertação (Mestrado)** - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro, 2020.

PARENTE, T. A.; GINCIENE, G.; IMPOLCETTO, F. M. O voleibol e o ensino por meio jogos: descrição de um material didático digital. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, v. 26, n. 285, 2022a.

PARENTE, T. A.; GINCIENE, G.; IMPOLCETTO, F. M. o discurso de professores sobre um material didático digital para ensino do voleibol na escola. **Corpoconsciência**, v. 26, n. 3, p. 1-19, 2022b.

PAULO, C. J. P. Danças urbanas e TIC na educação física escolar: possibilidades para o terceiro ciclo do ensino fundamental a partir da BNCC. **Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura em Educação Física)**, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro, 2022.

ROCHA, A. C. R. et al. Analysis of the small-sided games in volleyball: an ecological approach. **Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano**, v. 22, 2020.

SANTOS, Y. Y. S. et al. A formação inicial de treinadores(as) esportivos no Brasil: interlocuções entre o bacharelado em educação física e em ciências do esporte. **Corpoconsciência**, v. 27, e 14026, p. 1-20, 2023.

SARRUGE, C. L.; GINCIENE, G; IMPOLCETTO, F. M.. O Ensino da Lógica do Jogo de Voleibol: Uma Proposta a partir do Teaching Games for Understanding e do uso de tecnologias. **Movimento**, v. 26, 2021.

SARTORI, M. M. Educação física escolar e site educacional: possibilidades para o ensino do voleibol a partir do currículo do estado de São Paulo. **Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura em Educação Física)**, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro, 2017.

SOARES JÚNIOR, N. E. Possibilidades do ensino do voleibol no contexto da educação profissional. **Motrivivência**, v. 32, n. 63, p. 01-17, 2020.

SOUZA, A. J. É jogando que se aprende: o caso do voleibol. Em: NISTA-PICCOLO, V; TOLEDO, E (Org.). **Abordagens pedagógicas do esporte: modalidades convencionais e não convencionais**. Campinas: Papirus, 2014, p. 450-457.

STOSZKOWSKI, J.; COLLINS, D. Using shared online blogs to structure and support informal coach learning part 1: a tool to promote reflection and communities of practice. **Sport, Education and Society**, v. 22, n. 2, p. 247-270, 2017.

THORPE, R.; BUNKER, D; ALMOND, L. **Rethinking games teaching**. Leicestershire: University of Loughborough, 1986.

TOZETTO, A. V. B.; GALATTI, L. R.; MILISTETD, M.. Desenvolvimento profissional de treinadores esportivos no Brasil: perspectiva de aprendizagem ao longo da vida. **Pensar a prática**, v. 21, n. 1, 2018.

VANDRESEN, J.; MAFLI, R. O voleibol entre o real e o ideal: “sacando sobre suas abordagens metodológicas”. **Revista on-line de divulgação científica da UNIDAVI**, p. 49.



Leonardo Rebelato Bortoletto



Prof. Dra. Fernanda Moreto Impolcetto (orientadora)



Prof. Me. Tomás Augusto Parente (coorientador)