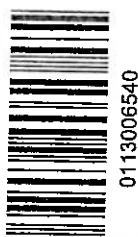

EDUCAÇÃO FÍSICA



Kauan Neves

**ESPORTES DE REDE/QUADRA DIVIDIDA
OU PAREDE DE REBOTE NA BNCC:
PROPOSTA PARA O 2º CICLO DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Rio Claro
2021

Kauan Neves

**ESPORTES DE REDE/QUADRA DIVIDIDA OU PAREDE DE REBOTE
NA BNCC: PROPOSTA PARA O 2º CICLO DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Orientadora: Fernanda Moreto Impolcetto



Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Campus de Rio Claro, para obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

Rio Claro
2021

SUE

Class	EDF
	2021/25
Tombo.	TF-6540

N518e Neves, Kauan

Esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote na BNCC: proposta para o 2º ciclo do Ensino Fundamental / Kauan Neves. -- Rio Claro, 2021

51 p. : il., tabs.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientadora: Fernanda Moreto Impolcetto

1. Educação Física escolar. 2. BNCC. 3. Esportes de rede/parede. 4. Escola. 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.

RESUMO

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) documento elaborado por especialistas com a finalidade de nortear as escolas na organização dos currículos, os esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote estão previstos para dois ciclos (2º e 4º) do Ensino Fundamental nas aulas de Educação Física. Esse estudo tem como objetivo apresentar uma proposta de ensino para os esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote para o 2º ciclo do Ensino Fundamental (3º ao 5º ano). Segundo a BNCC, habilidades como: identificar elementos comuns entre os esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote e vivenciar diversos esportes desta categoria estão previstos para o 2º ciclo. Para uma maior facilidade no processo de ensino-aprendizagem, a elaboração dessa proposta baseou-se no ensino dessas modalidades considerando a lógica interna, buscando uma melhor compreensão do jogo e seus princípios táticos através de jogos reduzidos nas aulas de Educação Física. Para atingir tal objetivo, foram elaborados planos de aula que propõem jogos de agarrar e lançar, jogos de rebater com as mãos e jogos de rebater com implemento. Assim espera-se com a proposta deste estudo, contribuir para o ensino dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote, a partir do uso de jogos e com base na lógica interna dessas modalidades, como prevê a BNCC.

Palavras-chaves: Educação Física escolar, BNCC, Esportes de rede/parede.

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO	6
2.1 – OBJETIVO	7
2 – REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	8
2.1 – A classificação do esporte na BNCC e os esportes de rede/parede	8
2.2 - As tendências atuais da pedagogia do esporte e o ensino dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote	11
3 – MÉTODO	17
4 – RESULTADOS E DISCUSSÃO	19
4.1 – Propostas de atividades	20
4.2 – Análise da proposta	45
5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
- REFERÊNCIAS	48

1. INTRODUÇÃO

No ano de 2018 foi lançada a última versão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que tem como objetivo nortear os professores e escolas no planejamento de seus currículos. A BNCC foi elaborada por especialistas de todas as áreas do conhecimento, é um documento completo e contemporâneo, que busca corresponder às demandas do estudante, preparando-o para o futuro. Também é considerada essencial para que a mudança na educação brasileira tenha início porque, além dos currículos, influenciará a formação inicial e continuada dos educadores (BRASIL, 2018).

No que diz respeito à Educação Física, a BNCC apresenta as competências e habilidades que os alunos devem adquirir durante todo o processo de formação básica. Para o conteúdo esporte, tais competências e habilidades são atreladas à uma classificação. Essa classificação, baseia-se na organização das diversas modalidades esportivas a partir da lógica interna (GINCIENE; IMPOLCETTO, 2019).

Segundo Barroso (2015), os esportes podem ser tratados na escola a fim de atingir objetivos, como, promover um nível de vivência e compreensão do aluno no esporte, possibilitar uma autonomia ao aluno, para que ele possa fruir dessa experiência em diversos contextos da sua vida, como no lazer e até no alto rendimento, buscando ainda a superação do modelo tradicional já muito conhecido pelas repetições de movimentos centrados na técnica. Contudo observamos que a maneira com que o esporte está sendo desenvolvido nas aulas de Educação Física não tem contribuído para que o aluno desenvolva uma autonomia para usufruir do esporte nos diversos contextos (GINCIENE; IMPOLCETTO, 2019).

A classificação dos esportes da BNCC baseia-se na proposta de González (2004) que utiliza como referência os critérios de: cooperação, interação com o adversário, desempenho motor e objetivos táticos da ação. A partir do critério de cooperação e oposição encontram-se as seguintes categorias: Esportes individuais em que não há interação entre adversários, esportes coletivos em que não há interação em que não há interação entre adversários, esportes individuais em que há interação entre adversários e esportes coletivos em que há interação entre adversários. No caso dos esportes sem interação entre oponentes, o critério estabelecido baseia-se no tipo de desempenho motor utilizado para a definição do

vencedor/perdedor; e nos esportes com interação entre oponentes, o critério refere-se ao objetivo tático da ação (GONZÁLEZ, 2004).

Os esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote são regidos pela seguinte lógica: têm como objetivo colocar/arremessar/lançar um móvel em setores onde o(s) adversário(s) seja(m) incapaz(es) de alcançá-lo ou forçá-lo(s) para que cometam um erro, servindo somente o tempo que o objeto está em movimento (individuais: tênis de campo, tênis de mesa, squash; coletivos: voleibol, badminton, tênis em duplas) (GINCIENE; IMPOLCETTO, 2019).

Para a proposta do presente estudo, utilizamos o jogo como uma ferramenta pedagógica, capaz de desenvolver um aluno autônomo. Os jogos são caracterizados nas relações de oposição e cooperação tanto individuais como coletivas ante ao caráter situacional (SCAGLIA, 2014). Com base nessa perspectiva observamos que os elementos táticos dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote (como o tênis, tênis de mesa e o voleibol) são em sua maioria comuns, divergindo nos elementos técnicos para a execução da ação de determinado esporte. Portanto o ensino dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote previsto pela BNCC no 2º ciclo do Ensino Fundamental, pode ser ensinado através da lógica interna comum desses esportes, por meio de jogos e posteriormente promover um direcionamento em cada esporte dessa categoria

2.1 Objetivo

O objetivo deste estudo é apresentar uma proposta de ensino para os esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote para o 2º ciclo do Ensino Fundamental, a partir da BNCC.

2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 A classificação do esporte na BNCC e os esportes de rede/parede

Os esportes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC/BRASIL, 2018) são propostos a partir de um sistema de classificação que prioriza a lógica interna das modalidades, facilitando assim, a organização do ensino e o entendimento dos elementos em comum de determinados esportes. Além disso, ajuda na transferência de aprendizagem dos elementos táticos dos esportes de uma mesma categoria.

Um sistema de classificação constitui-se na primeira abordagem para o conhecimento da essência de um jogo ou esporte, ou seja, a partir dos critérios utilizados para organizá-los, é possível conhecer as principais características de determinada prática (RIBAS, 2014). Os requisitos para elaborar uma classificação são muitos, como por exemplo: a quantidade de participantes; se o esporte é individual ou coletivo; o local da prática (esporte de campo, ao ar livre, etc); as qualidades mais requisitadas pelos participantes (flexibilidade, força, etc); os implementos usados em determinado esporte (raquete, rodas, bolas, etc); a essência da prática desse esporte (praia, neve, aquático, etc).

Esse tipo de classificação em vários casos ajuda a entender melhor alguns aspectos do mundo dos esportes, porém, quando olhamos para lógica interna desses esportes de determinada classificação, pode ocasionar muitas confusões. Quando se utilizam os critérios de número de participantes, implemento, etc. o futebol e o voleibol por exemplo estariam no mesmo grupo, todavia, os elementos técnicos e táticos não são semelhantes e o ensino de um muito provavelmente não contribuirá para o aprendizado e compreensão do outro.

Já por meio das classificações que se concentram nos elementos táticos do jogo, ou seja, na lógica interna dos esportes, observamos uma melhor transferência de aprendizagem entre uma modalidade e outra, ao menos no desenvolvimento da tática individual (MITCHELL; OSLIN, 1999).

Entende-se como tática os diversos componentes que fazem parte do jogo em resposta a uma ação do oponente, aleatórias e imprevisíveis, assim, gerando uma tomada de decisão individual e/ou coletiva dos jogadores (LIMA; MATIAS; GRECO, 2012).

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) encontramos a classificação dos esportes a partir do critério da lógica interna, proposta por González (2004), na qual observamos os seguintes critérios como referência: cooperação, interação com o adversário, ambiente, desempenho motor e objetivos táticos da ação. A partir do critério de relação de cooperação e oposição, surgem quatro categorias: Esportes individuais em que não há interação entre adversários; Esportes coletivos em que não há interação entre adversários; Esportes individuais em que há interação entre adversários; Esportes coletivos em que há interação entre adversários.

Para a elaboração dessas quatro categorias verificamos se há uma relação com integrantes da mesma equipe, ou seja, se a participação ocorre individualmente ou em conjunto. Posteriormente analisamos se ocorre interação direta com o oponente, e isso não necessariamente relaciona-se ao contato físico entre os integrantes de equipes adversárias, mas sim ao fato de uma ação motora influenciar na tomada de decisão participantes adversários (GONZÁLEZ, 2004).

A partir das categorias derivadas de esportes sem e com interação entre adversários, González (2004) utiliza mais um critério para a formação de subcategorias. Para os esportes sem interação entre adversários, o critério baseia-se no desempenho motor utilizado para a definição do vencedor e perdedor nas diversas modalidades; já nos esportes com interação entre adversários, o critério refere-se ao objetivo tático da ação.

Os esportes sem interação entre adversários dividem-se nas seguintes subcategorias:

1- Esportes de marca: são esportes nos quais o resultado da ação motora do indivíduo comparado é um registro quantitativo de tempo, distância ou peso (individuais: atletismo, natação, levantamento de peso; coletivos: 4X50 na natação 4X100 no atletismo, remo);

2- Esportes técnico combinatórios ou estéticos: são esportes nos quais o resultado da ação motora do indivíduo comparado é a qualidade do movimento técnicos, com um padrão determinado (individual: ginástica artística individual, ginástica rítmica, saltos ornamentais; coletivos: ginástica rítmica em grupos, saltos sincronizados, nado sincronizado);

3- Esportes de precisão: são esportes nos quais o resultado da ação motora do indivíduo comparado é a eficiência e a eficácia de aproximar ou atingir um

determinado objeto em determinado alvo (individuais: arco e flecha, tiro, golfe; coletivos: bocha).

Nos esportes com interação entre adversários, o critério refere-se aos princípios táticos do jogo, assim, sendo organizados em:

- 1- Esportes de combate ou luta: são esportes caracterizados como disputas em que o adversário deve ser submetido, com técnicas de desequilíbrio, táticas, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço. (individuais: jiu-jitsu, karatê, boxe; coletivos: kabaddi).
- 2- Esportes de campo e taco: são esportes que têm como objetivo colocar a bola longe dos jogadores do campo a fim de percorrer espaços determinados para conseguir mais corridas que os adversários (coletivos: beisebol, críquete).
- 3- Esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote: são esportes que têm como objetivo colocar/arremessar/lançar um determinado objeto em setores onde o adversário seja incapaz de alcançá-lo ou forçá-lo para que cometa erros (individuais: tênis de campo, tênis de mesa, squash; coletivos: voleibol, tênis em duplas).
- 4- Esportes de invasão ou territoriais: são esportes que têm como objetivo invadir o âmbito adversário procurando atingir a meta contrária, assim, fazendo o ponto, protegendo simultaneamente seu próprio âmbito (coletivos: futebol, basquete, handebol, rúgbi) (GONZÁLEZ, 2004).

Outros autores nomeiam a condição de interação com o adversário de oposição direta (RIERA, 1989), da mesma maneira que a categoria com interação supõe a presença do adversário que se confronta diretamente, o qual busca em todo tempo neutralizar a atuação do adversário.

Buscando na literatura científica, observa-se que os pressupostos da concepção do esporte apresentado por González (2004) se assemelham muito aos pressupostos da Ciência da Ação Motriz desenvolvida por Pierre Parlebas (1987). A Ciência da Ação Motriz está centrada no estudo da lógica interna dos jogos e esportes sem desconsiderar a lógica externa. No Brasil, essa teoria é estudada e difundida desde 2000, Ribas (2005), Taborda (2014), entre outros.

No quadro abaixo vemos como as categorias dos esportes elaborado por González (2004) estão organizadas no documento da BNCC (BRASIL, 2018):

Quadro 1 - Organização das categorias dos esportes no Ensino Fundamental na BNCC

Ciclos	Categorias de Esporte
1º Ciclo (1º e 2º ano)	Marca; precisão
2º Ciclo (3º, 4º e 5º ano)	Campo e taco; rede/parede; invasão
3º Ciclo (6º e 7º ano)	Marca; precisão; invasão; técnico-combinatórios
4º Ciclo (8º e 9º ano)	Rede/parede; campo e taco; invasão; combate

Fonte: Base Nacional Comum Curricular (2018).

Os esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote, aparecem no segundo e no quarto ciclo. No 2º ciclo tem início por uma “base comum”, relacionada à lógica das modalidades que compõem a categoria dos jogos de rede/parede. Ou seja, ao invés de ensinar uma modalidade esportiva específica nas fases iniciais, como o voleibol ou o tênis, ensinamos jogos de rede/parede de uma forma mais abrangente, como “minijogos” proposta que será abordada neste trabalho. Assim, o ensino dos esportes propriamente ditos, aconteceria no 4º ciclo.

2.2 As tendências atuais da pedagogia do esporte e o ensino dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote

O ensino dos esportes na escola pode se basear nos princípios das tendências atuais em Pedagogia do Esporte, ou seja, as intenções táticas de determinado esporte, primeiramente ensinando “o que fazer” em determinado jogo para posteriormente ensinar a técnica, “o como fazer”, de forma bem diferente do método tradicional tecnicista muito presente ainda nas aulas de Educação Física na escola.

Quando olhamos para a abordagem tradicional tecnicista dos esportes, observamos um referencial de ensino com padrões estereotipados de movimentos técnicos (modelos, determinados exteriormente, reproduzindo o já determinado), que desenvolve o fazer por fazer, de modo a priorizar a estabilização dos movimentos

como fim imediato. Orienta-se pelo ensino da técnica como movimento em si, habilidades fechadas que desconsideram o contexto do jogo, valorizando apenas o modo de se fazer, fragmentando o todo (jogo) em partes. Esse método também busca automatizar os movimentos por meio da repetição à exaustão, de modo a garantir a excelência e refinamento do movimento/gesto, de certa forma reprimindo as expressões mais criativas, desprezando a diversidade de respostas em determinadas situações de jogo (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014). Além disso, o modelo tradicional sofre críticas a respeito da finalidade das aulas de esporte na Educação Física Escolar, consideradas como uma prática com fim em si mesma (PAES, 2001), o que contribui para uma evasão dos alunos das aulas, (SOARES; MILLEN NETO; FERREIRA, 2013).

Por outro lado, nas tendências atuais da pedagogia do esporte vemos que as abordagens têm por referência o estímulo à construção de conhecimentos e saberes para solução de problemas (inteligência para o jogo, aluno autônomo) e a tomada de decisão. Desenvolve o pensar sobre o fazer, de modo à estabilização progressiva e gradual das ações. Orienta-se pelas regras de ação (tática) inerentes à complexidade e contexto do jogo, valorizando as razões de fazer por meio de habilidade aberta, estimulando a compreensão da “lógica interna”, e tendo por referência o jogo como um sistema dinâmico e complexo, assim, buscando humanizar e personalizar as ações dos jogadores no jogo, facilitando com que cada jogador construa as respostas de acordo com o contexto de jogo, seu estágio no processo de desenvolvimento e seus recursos (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014).

A justificativa para o uso das abordagens atuais da Pedagogia do Esporte está na valorização dos princípios táticos em relação aos fundamentos técnicos, que passaram a ser repensados como centrais no ensino do esporte (DAÓLIO, 2002).

Quadro 2 – Ensino tradicional tecnicista X tendências atuais da pedagogia do esporte.

Características e consequências	
Abordagem tradicional tecnicista do ensino do esporte	Tendências atuais da pedagogia do esporte
Tem por referência de ensino padrões estereotipados de movimentos técnicos.	Tem por referência o estímulo à construção de conhecimentos e saberes para solução de problemas.
Orienta-se pelo ensino da técnica como movimento em si; Metodologia Tecnicista.	Orienta-se pelas regras de ação tática; Metodologia Interacionista.
Automatiza movimentos por meio da repetição à exaustão, de modo a garantir a excelência e refinamento do movimento/gesto.	Explora ações que visam a enriquecer e ampliar acervo de soluções de respostas para o jogo, estimulando e promovendo a adaptação às constantes.
Busca a mecanização de movimentos, favorecendo a robotização dos gestos técnicos.	Busca humanizar e personalizar as ações dos jogadores no jogo, facilitando com que cada jogador construa as respostas de acordo com o contexto de jogo.

Fonte: Adaptado de Scaglia, Reverdito, Galatti, 2014.

No ensino das modalidades de rede/quadra dividida ou parede de rebote, a BNCC indica as seguintes habilidades relacionadas aos elementos técnico-táticos a serem desenvolvidas pelos alunos na escola:

Quadro 3 - Habilidades técnico-táticas previstas para o ensino das modalidades de rede/quadra dividida ou parede de rebote, no 2º ciclo do Ensino Fundamental.

Ciclos	Habilidades
2º ciclo (3º ao 5º ano)	(EF35EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de esportes rede/parede, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.
4º ciclo (8º e 9º anos)	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas. (EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos nos esportes de rede/parede. (EF89EF04) Identificar os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas, bem como diferenciar as modalidades esportivas com base nos critérios da lógica interna das categorias de esportes de rede/parede.

Fonte: Adaptado da BNCC (BRASIL, 2018).

Observando a classificação dos esportes de González, percebemos algo em comum em todas suas categorias: a lógica interna. Sendo assim, os esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote têm por objetivo: arremessar, lançar ou bater na bola ou outro objeto “em direção à quadra adversária, sobre a rede ou contra uma parede, de tal forma que o adversário não consiga devolvê-la, ou a devolva fora do campo adversário. (GONZÁLEZ; DARIDO; OLIVEIRA, 2014, p. 61).

Partindo deste princípio da lógica interna, o objetivo central de ensino nas fases iniciais é desenvolver a intencionalidade tática de “bater”, “lançar” e “arremessar” a bola ou outro objeto para a quadra adversária de tal forma que dificulte a devolução da mesma. Para isso, deve-se observar alguns problemas táticos que ocorrem nos jogos como: construir o ataque, ou seja, formas de criar espaços na quadra adversária; e ganhar o ponto, que incluem tanto ações individuais e coletivas para efetivar o ataque, como de defesa, que incluem as ações para evitar que ponto seja feito, individual ou coletivamente.

Quadro 4: Sistematização tática dos jogos de rede/quadra dividida ou parede de rebote.

Problema tático	Nível de dificuldade		
	I	II	III
Construir o ataque	X		
Ganhar o ponto		X	
Defender os espaços da quadra			X

Fonte: Adaptado de Mitchell, Oslin e Griffin, 2013.

Como observado na sistematização acima, os planos de aula foram desenvolvidos nesses três princípios táticos. O objetivo inicial seria desenvolver a “intencionalidade tática” de manter a bola ou outro objeto em jogo, esse problema tático nomeia-se como: “construir o ataque” (nível I); depois que isso for trabalhado com os alunos em aula, o intuito é fazer com que o aluno comece a jogar de forma intencional, procurando os espaços vazios na quadra adversária, assim, buscando marcar o ponto (Nível II). Concomitantemente aprende e desenvolve as ações defensivas do jogo, protegendo os espaços vazios de sua quadra e defendendo os ataques do oponente (Nível III). Após os alunos vivenciarem esses problemas táticos individuais, deve-se também realizar essas ações táticas em grupo.

Nas aulas de Educação Física o professor pode enfatizar um princípio tático colocando-o em evidência na aula como por exemplo o “construir o ataque”, fazendo questionamentos para os alunos, com o objetivo de que eles compreendam todo processo de aprendizagem, chamado de “conscientização tática”. Quando o ensino dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote é feito por meio dos “problemas táticos”, sua aprendizagem se torna mais fácil, pois, a lógica interna é comum a todas as modalidades, mesmo havendo suas diferenças em oposição e cooperação” (GINCIENE; IMPOLCETTO, 2019). Levando em conta que as modalidades de rede/quadra dividida ou parede de rebote exigem habilidades técnicas pouco comuns, como os gestos de voleio, rebatidas com implementos, o ensino da técnica também é um elemento importante para ser ensinado nas aulas, sendo assim, as abordagens atuais da Pedagogia do Esporte não negligenciam a técnica e o seu ensino nas aulas de Educação Física, apenas organizam o momento de ensiná-la de forma articulada e contextualizada, primeiro aprendendo “o que fazer” e

posteriormente o “como fazer” (RODRIGUES; DARIDO, 2008; THORPE; BUNKER; ALMOND, 1986).

3. MÉTODO

Nesse estudo, utilizou-se princípios da pesquisa qualitativa descritiva, onde seu objetivo principal ocupa-se em observar os fatos, registrá-los, analisá-los, classificá-los e interpretá-los (ANDRADE, 2002). Com isso, este trabalho centrou-se na criação de planos de aulas seguindo as habilidades previstas pela BNCC no 2º ciclo do Ensino Fundamental para os esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote.

As vivências desta proposta foram organizadas a partir de níveis de compreensão, partindo do mais fácil para o mais difícil. Os níveis de dificuldades são: inicial, intermediário e avançado. Os princípios táticos trabalhados nos jogos são: Construir o ataque, ganhar o ponto e defender os espaços da quadra.

Os planos de aula foram criados em conjunto com os participantes do Laboratório de Estudos e Trabalhos Pedagógicos em Educação Física (Letpef) da Universidade Paulista Júlio de Mesquita Filho, campus de Rio Claro – SP, dentro de um projeto de extensão denominado: “Pesquisa-ação e o ensino dos esportes de rede/parede: uma proposta a partir da BNCC”. O projeto foi aprovado para ser desenvolvido no ano de 2020, mas devido à pandemia do COVID-19, não pudemos implementar na escola que havia aceitado receber o projeto. Ainda assim, um curso de extensão foi oferecido de setembro a novembro de 2020 para difundir os conhecimentos produzidos no grupo com professores da rede pública de ensino.

As atividades propostas foram elaboradas de acordo com as habilidades e competências esperadas para os alunos dessa faixa etária de ensino, conforme sugere a BNCC (BRASIL, 2018).

Os planos de aula foram produzidos com os seguintes temas: jogos de agarrar e lançar, jogos de rebater com as mãos e jogos de rebater com implemento, divididos da seguinte forma:

- 1- Jogos de agarrar e lançar: 5 vivências
- 2- Jogos de rebater com as mãos: 6 vivências
- 3- Jogos de rebater com implemento: 6 vivências

Os planos de aula, para cada uma dessas propostas, foram estruturados da seguinte maneira:

Objetivo da aula: descrição do objetivo proposto para cada aula.

Habilidades da BNCC: indicação da habilidade da BNCC prevista para cada plano de aula.

Materiais: descrição dos materiais necessários.

Princípio tático: indicação do princípio ou princípios táticos predominantes no plano de aula.

Nível de dificuldade de cada vivência.

Parte Inicial: O professor faz uma roda de conversa com os alunos, com o intuito de questioná-los acerca do conhecimento que eles possuem sobre determinada temática. Após essa conversa o professor faz uma breve explicação sobre a temática dando exemplos dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote mais conhecidos como voleibol e tênis, assim, conduzindo os alunos a perceberem algumas características dessas modalidades.

Parte Principal: esse é o momento em que os alunos irão vivenciar os jogos que foram criados nessa proposta, e após cada vivências haverá uma conscientização tática com os alunos.

Parte Final: Momento em que o professor retoma com os alunos os conceitos que foram ensinados durante a aula em outra roda de conversa, verificando se os alunos conseguem perceber os princípios táticos desenvolvidos nos jogos, seja “Construir o ataque”, “ganhar o ponto” ou “defender os espaços da quadra”.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na literatura encontramos nas abordagens atuais da Pedagogia do Esporte, metodologias que ensinam os esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote por meio de jogos e da lógica interna, um deles é o Teaching Games for Understanding (TGUFU). Essa abordagem tem como foco principal o desenvolvimento da compreensão da prática (lógica interna), sem negligenciar o ensino dos fundamentos do esporte, que acabam sendo desenvolvidos concomitantemente com o ensino da lógica interna.

A abordagem do Teaching Games for Understanding propõe que as aulas esportivas tenham como base os jogos reduzidos. Tais jogos podem ter espaço, número de jogadores e tempo reduzidos, além de equipamentos adaptados. É de extrema importância que a estrutura tática desses jogos reduzidos seja análoga à do jogo formal. Assim, fica muito mais fácil que o aluno compreenda a lógica interna do jogo. A finalidade é fazer com que o aluno compreenda primeiro a tática e posteriormente a técnica (THORPE; BUNKER; ALMOND, 1986).

Embora haja diversas abordagens de ensino dos esportes, o jogo é um meio comum para o ensino de todos. Para um bom processo da aprendizagem os alunos devem vivenciar práticas com maior variabilidade, como por exemplo: experimentar diversos tipos de passes, arremessos, etc e também randômicas, ou seja, realizar mais de uma habilidade numa mesma atividade, mesmo que o objetivo principal esteja no desenvolvimento de uma delas (WILLIAMS; HODGES, 2005).

O uso dessa abordagem nos planos de aula do presente trabalho se justifica principalmente pelo aumento da motivação em relação à participação dos alunos em diversos trabalhos realizados pelo Letpef anteriormente, e também pela possibilidade de transferência das habilidades de um esporte para outro da mesma categoria, no caso os esportes de rede/parede (HARVEY; JARRETT, 2014).

Para uma maior efetividade das atividades propostas, a sugestão é que um jogo seja realizado por um tempo durante a aula, em seguida, ocorra a “conscientização tática” e após isso, retoma-se o mesmo jogo inicial, com o propósito de observar o diálogo dos alunos, instigando-os a buscar a resolução dos problemas que ocorreram no jogo.

4.1. Propostas de atividades

A. JOGOS DE AGARRAR E LANÇAR

Ciclo de ensino: 2º ciclo – 3º ao 5º ano.

Habilidade da BNCC: (EF35EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.

Objetivo da aula: Vivenciar atividades de agarrar e lançar presentes nos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote e compreender a lógica desses jogos.

Materiais: Fita, corda, elástico ou material similar e giz (para riscar a separação das mini quadras); bola de voleibol ou iniciação; bola de pilates; bola de tênis; bola de futebol americano; peteca.

1. Parte inicial: Para iniciar a aula você pode fazer as seguintes perguntas aos alunos sobre os esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote:

Alguém já jogou/praticou algum esporte/jogo que possuía uma rede que dividia a quadra?

Alguém conhece mais algum esporte/jogo assim?

Como vocês descrevem esses esportes/jogos?

Quais são suas características?

Quantas pessoas jogam?

Quais são as diferenças que eles possuem em relação ao futebol ou basquete, por exemplo?

Explique brevemente a temática da aula, dando exemplos dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote mais conhecidos como voleibol e tênis. Conduza os alunos a perceberem algumas características dessas modalidades, como: possuem uma rede divisória; não é possível invadir a quadra adversária; marca-se ponto acertando o chão ou forçando um erro do adversário; algumas permitem a troca de passes entre os companheiros, como o vôlei e outras não como o tênis; podem ser coletivas (vôlei) ou individuais e duplas (tênis), entre outros aspectos. Além da lógica interna da modalidade, essa aula promoverá o desenvolvimento de três princípios táticos dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote, que são: construir o ataque; ganhar o ponto; defender os espaços da quadra.

2. Parte principal:

Vivência 1 - Agarra e passa (Nível de dificuldade 1).

Princípio Tático: Construir o ataque.

Materiais: Fita, elástico, corda ou material similar e giz (para realizar a separação das mini quadras); Bola de voleibol ou iniciação.

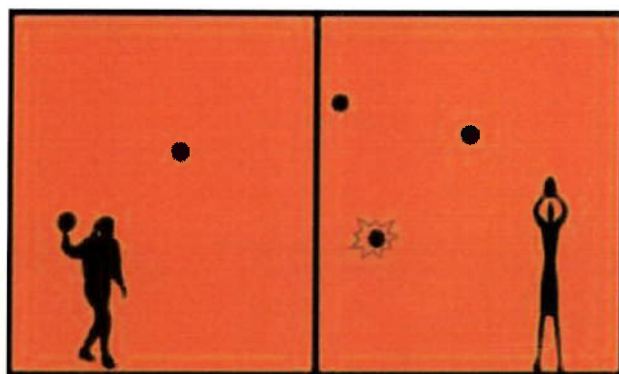


Figura 1 – Agarra e passa

Participantes: 1x1 (8 a 10 mini quadras).

Espaço: Use a fita, elásticos, corda ou material similar para perpassar todo comprimento da quadra (ela marcará as redes das mini quadras) com o giz delimite o comprimento e largura das mini quadras.

Objetivo do jogo: Criar oportunidade para pontuar ao jogar a bola em locais que o adversário não esteja.

Descrição do jogo: O jogo consiste em jogar a bola para a outra quadra, para que ela pingue mais de uma vez na quadra adversária (inicialmente pode permitir um pingo). Os estudantes podem segurar a bola e lançá-la para a outra quadra.

Variação: Retirar o pingo. - Colocar 2 x 2

Conscientização tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Fazer o ponto.

P: Qual ação ocorre antes de se fazer o ponto? Na intenção de construir o ataque? R: Jogar a bola em diferentes espaços da quadra para criar a melhor oportunidade de fazer o ponto.

P: Como é possível fazer o ponto?

R: Fazer com que a bola quique 1 vez na quadra adversária ou que o(s) adversário(s) não dominem a bola.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Vivência 2 – “Multibolas” (Nível de dificuldade 1).

Princípio Tático: Construir o ataque.

Materiais: Fita, corda, elástico ou material similar e Giz (para realizar a separação das mini quadras); Bola de voleibol ou iniciação; Bola de Pilates; Bolinha de tênis; Bola de futebol americano; Peteca.

Participantes: 4x4 ou 5x5 (4 a 6 mini quadras).

Espaço: Use a fita, corda, elástico ou material similar para perpassar todo comprimento da quadra (ela marcará as redes das mini quadras) com o giz delimite o comprimento e largura das mini quadras.

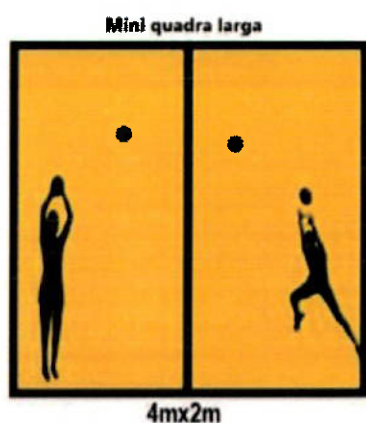


Figura 2 – quadra larga



Figura 3 – quadra estreita

Objetivo do jogo: Evidenciar, por meio do uso de diferentes bolas/implementos, que os alunos criem diferentes situações que os levem ao ponto, independente dessas diferenças de bola/móvel.

Descrição do jogo: O jogo pode ser iniciado com a bola maior (Pilates), e assim mudando até chegar na peteca. O aluno deve lançar a bola para o campo adversário, buscando os espaços vazios.

Variação: Dependendo da bola ou das dificuldades dos alunos, permita que a bola pique uma vez no campo adversário. Você pode inserir a fase cooperativa (colocar mínimo de passes 2 ou 3). Os alunos trocam a quantidade de passes combinados antes de enviar a bola para a quadra adversária.

Conscientização tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Fazer o ponto.

P: O que vocês fizeram para ganhar o ponto?

R: Jogar a bola para a outra quadra.

P: Bastava jogar a bola em qualquer lugar da quadra? Por quê?

R: Não. Era necessário variar os lugares para achar a melhor opção para pontuar.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Vivência 3 - Dimensões da quadra (Nível de dificuldade 2)

Princípio Tático: Ganhar o ponto.

Materiais: Fita, elástico, corda ou material similar e giz (para realizar a separação das mini quadras); Bola de voleibol ou iniciação.

Participantes: 1x1 (8 a 10 mini quadras).

Espaço: Use a fita, corda, elástico ou material similar para perpassar todo comprimento da quadra (ela marcará as redes das mini quadras) com o giz delimite o comprimento e largura das mini quadras.

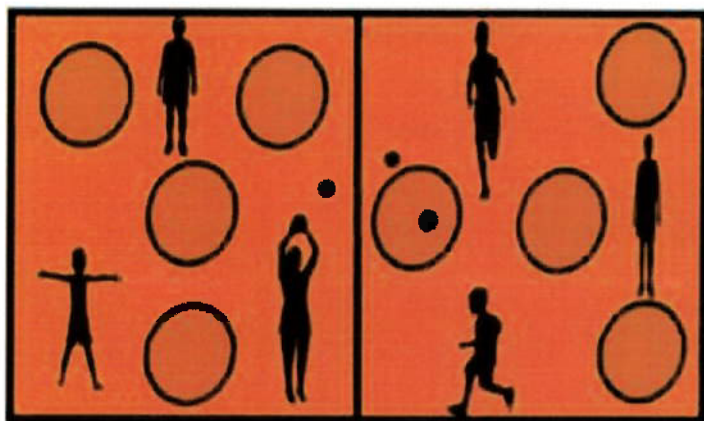


Figura 4 – Dimensões da quadra

Objetivo do jogo: Identificar os espaços na quadra adversária, a partir das variações de tamanho (larga e estreita), para que se percebam quais são as possibilidades de pontuar.

Descrição do jogo: O jogo consiste nos alunos lançarem a bola para o campo do adversário, primeiro na dimensão larga, onde há menos espaços para que ocorra o ponto e, num segundo momento, após a modificação da quadra, que consigam

identificar os espaços na quadra estreita e jogar a bola nesses locais. Sugestão de dimensão da quadra: larga 4mx2m e a estreita 2mx4m.

Variação: Colocar 2x2.

Conscientização tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Fazer o ponto.

P: Como é possível ganhar o ponto?

R: Jogando a bola em um espaço vazio da quadra adversária, de forma que ou ela pingue duas vezes ou que o(s) adversário(s) não dominem a bola.

P: Em qual tamanho de quadra ficou mais fácil fazer o ponto? Por quê?

R: Na quadra larga foi mais fácil usar as laterais para pontuar. Na quadra estreita foi mais fácil pontuar próximo da rede ou no fundo.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Vivência 4 - Defender o arco (Nível de dificuldade 2).

Princípio Tático: Defender os espaços.

Materiais: Fita, elástico, corda ou material similar e giz (para realizar a separação das mini quadras); Arcos; Bola de voleibol ou iniciação.

Participantes: 3x3 ou 4x4 (4 a 6 mini quadras).

Espaço: Use a fita, corda, elástico ou material similar para perpassar todo comprimento da quadra (ela marcará as redes das mini quadras) com o giz delimite o comprimento e largura das mini quadras.

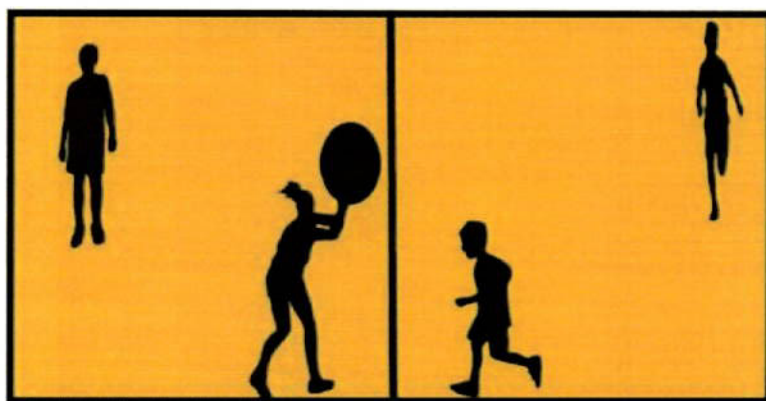


Figura 5 – Defender o arco

Objetivo do jogo: Defender o arco no seu campo, impedindo que a bola pingue dentro.

Descrição do jogo: Cada campo terá 4 arcos para serem defendidos por 3 alunos. Os estudantes devem fazer com que a bola pingue dentro do arco, no campo adversário, marcando desta forma o ponto. Essa atividade é proposta sem a fase cooperativa, ou seja, quando o estudante pegar a bola, deve tentar acertar o arco do adversário, sem passar a bola para seu companheiro.

Variação: Caso necessário (se os alunos não estiverem marcando pontos), acrescente mais arcos para deixar a atividade mais fácil. - Inserir a fase cooperativa (colocar mínimo de passes 2 ou 3), ou seja, ao agarrar a bola, em vez de buscar acertar o arco adversário diretamente, o aluno deve passar a bola para seu companheiro. Ao cumprirem a quantidade de passes combinados, o último a receber a bola deve jogar na quadra adversária buscando acertar o arco.

Conscientização tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Fazer o ponto.

P: Como era possível evitar o ponto do adversário?

R: Defendendo os arcos vazios que estão na quadra.

P: O que vocês precisavam fazer para que a bola não pingasse dentro do arco?

R: Ir na direção da bola quando lançada pelo adversário.

P: Além disso, que outras estratégias vocês utilizaram?

R: Se posicionar melhor na quadra, de forma que fosse possível chegar nos arcos com maior facilidade.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Vivência 5 - Resta 1 (Nível de dificuldade 3).

Princípio Tático: Defender os espaços.

Materiais: Fita, elástico, corda ou material similar e giz (para realizar a separação das mini quadras); Bola de voleibol ou iniciação.

Participantes: 3x3 ou 4x4 (4 a 6 mini quadras).

Espaço: Use a fita, corda, elástico ou material similar para perpassar todo comprimento da quadra (ela marcará as redes das mini quadras) com o giz delimite o comprimento e largura das mini quadras.

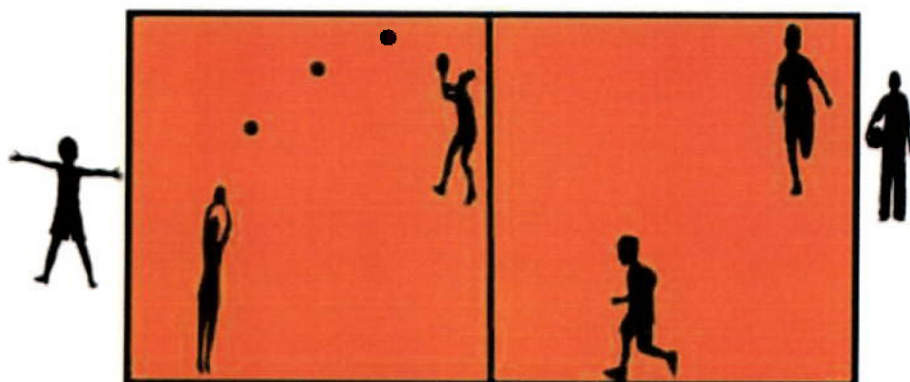


Figura 6 – Resta 1

Objetivo do jogo: Reconhecer a importância de se movimentar para ocupar os espaços vazios da quadra.

Descrição do jogo: Na quadra estarão dois alunos enquanto outro espera do lado de fora, no fundo da quadra. Será obrigatória a realização de dois passes para lançar a bola para a quadra adversária, o integrante que fez o lançamento troca de lugar com o aluno que está fora. Permita 1 pinga da bola no chão.

Variação: A bola não pode pingar no chão.

Conscientização tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Fazer o ponto.

P: Qual a principal forma que vocês encontraram para pontuar?

R: Jogar a bola onde não tinha ninguém.

P: Para evitar que isso aconteça, o que é necessário?

R: Ocupar os espaços vazios da quadra, se posicionando melhor, e indo para o local deixado pelo colega que lançou a bola para o outro lado.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

3. Parte final:

Retome com os alunos os conceitos que foram ensinados durante a aula. Verifique se eles compreenderam a lógica dos jogos de rede/parede e se conseguem indicar quais foram os princípios táticos trabalhados nos jogos: construir o ataque; ganhar o ponto; defender os espaços da quadra.

B. JOGOS DE REBATER COM AS MÃOS

Ciclo de ensino: 2º ciclo – 3º ao 5º ano.

Habilidade da BNCC: (EF35EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de rede/parede, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.

Objetivo da aula: Rebater com as mãos nos jogos, construir o ataque, buscar marcar o ponto jogando a bola nos espaços vazios ou forçar o erro do adversário e defender o próprio espaço.

Materiais: 15 bolas de iniciação; 7 a 8 petecas; 5 bolas de tênis ou de tamanho e ressaltado similar; giz/fita crepe/corda; elástico; cones; rede; 5 mesas.

Material Adaptado: Peteca de sacolinha plástica e folhas descartadas.

Link do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=CUncBTo4ERs>

Materiais: 1 sacola de supermercado usada; 2 folhas de papel descartado (pode ser jornal, revista ou outros); tesoura.

Passo 1: Corte as alças da sacola, o fundo e as laterais;

Passo 2: Amasse as folhas de papel até formar uma bola;

Passo 3: Coloque essa bola de papel no meio da sacola e faça uma forma de peteca;

Passo 4: Para finalizar, amarre a sacola com as alças que foram retiradas no início.

Sugestão: Para aumentar o peso da peteca e/ou a sua base você pode acrescentar mais folhas de papel e até mesmo um pouco de areia (que deverá estar bem embalada no interior da peteca para não vazar).

1. Parte inicial: Relembre com os alunos quais esportes estão sendo trabalhados nas aulas e suas principais características:

Quais são os esportes que estamos aprendendo?

Vocês conhecem quais são? Deem exemplos.

O que caracteriza esses esportes?

Sugestões de vídeos para assistir com os alunos:

Voleibol: <https://www.youtube.com/watch?v=dSs2QnscREE> (4'37" a 5'30")

Peteca: https://www.youtube.com/watch?v=UoPLsJP7g_A (0'06" a 0'27")

Tênis: <https://www.youtube.com/watch?v=br6VFL1qCNs> (0'00" a 0'25")

Quais são as formas de mandar a bola para o outro lado da quadra?

Em todos os vídeos a bola/peteca é rebatida do mesmo jeito?

Qual então é a lógica interna desses esportes?

Reforce que a lógica dos esportes de rede/parede é jogar a bola/peteca nos espaços vazios da quadra ou dificultar que o adversário devolva essa bola/peteca.

2. Parte principal:

Vivência 1: Four Square (<https://www.youtube.com/watch?v=3snA-57CiX8>) (Nível de dificuldade 1)

Materiais: 5 bolas; Giz/fita crepe/corda. Participantes: 4 em cada espaço de jogo.

Espaço: 4 quadrados, conforme exemplo:

1	2
4	3

Figura 7 – Four Square

Objetivo do jogo: Chegar ou permanecer no quadrado de número 4.

Descrição do jogo: Em um quadrado grande dividido em quatro menores, enumere-os de 1 a 4 (conforme o exemplo acima). Cada aluno assume posição em seu respectivo quadrado, o jogador na posição 4 inicia o jogo, quicando a bola no chão e rebatendo a mesma para qualquer outro quadrado. Quem estiver no quadrado que recebeu a bola deverá deixa-la quicar uma vez e rebater para o próximo. Quem erra a rebatida (não deixa a bola quicar, ou jogar a bola para fora), sai do seu quadrado e vai para o número 1, e os outros se movem no sentido horário.

Exemplo: um jogador, que está no quadrado 3 erra, ele deverá ir para o quadrado 1, e o jogador do quadrado 1 deverá ir para 2 e o jogador do 2 deverá ir para o 3.

Observação: Uma alternativa é, se o jogo tiver mais de 4 jogadores, formar uma fila na frente do quadrado 1. Assim, quem sair do jogo entra na fila, e o próximo da fila entra no quadrado número 1.

Variação: De modo progressivo, variar os tipos de rebatidas (com as duas mãos, com uma mão).

Princípio tático: "Construir o ataque".

Conscientização tática: Pergunta (P): Qual o objetivo desse jogo?

Resposta (R): Pontuar para permanecer no jogo.

P: Como? R: Jogando a bola em lugares que os adversários tenham dificuldades de rebatê-la.

P: E como foi possível causar essa dificuldade?

R: Jogando a bola em cima do corpo do adversário, perto das linhas ou uma bola mais rápida, por exemplo.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Vivência 2 - Quadrado (Nível de dificuldade 1)

Materiais: 10 bolas de iniciação, fita e cones.

Participantes: 1x1.

Espaço: Quadra dividida com uma fita, corda, elástico ou material similar e em mini quadras.

A	C	E	G	I
B	D	F	H	J

Figura 8 - Quadrado

Quadra poliesportiva dividida em 5 mini quadras. Passa-se uma rede/corda na horizontal para delimitar os dois lados da quadra. Em seguida, passam-se fitas na vertical para criar mini quadras. Ou seja, a primeira dupla (aXb) ocupa a primeira mini quadra, a segunda dupla (cXd) ocupa a segunda mini quadra e assim por diante.

Objetivo do jogo: Induzir a saída do oponente do espaço demarcado.

Descrição do jogo: Marque com um quadrado uma zona fixa no centro de cada mini quadra. Cada jogador deverá permanecer fixo na sua respectiva zona. Há duas formas de pontuar:

1) O ponto no jogo será efetuado quando o jogador conseguir induzir o seu adversário a sair da zona fixa para recuperar a bola.

2) Ou se a bola pingar mais que uma vez dentro da quadra.

Para o jogo acontecer, os alunos deverão agarrar a bola, podendo deixar pingar uma vez e, em seguida, rebater com as duas mãos para a quadra adversária permitindo que a bola pingue uma vez antes.

Variações: De modo progressivo, variar os tipos de rebatidas (com as duas mãos, com uma mão); mudar as dimensões da zona fixa (zona maior, ou menor); mudar a localização da zona fixa (colocar mais próximo da rede, mais no fundo da quadra etc.).

Princípio tático: "Ganhar o ponto".

Conscientização tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Ganhar o ponto.

P: Como?

R: Jogando a bola longe do adversário para ele sair da zona fixa.

P: Quais estratégias vocês utilizaram para que isso acontecesse?

R: Jogar as bolas nas laterais da quadra.

P: Ao jogar a bola para os lados, o que você estava procurando?

R: Jogar a bola nos espaços vazios.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Vivência 3 - Mesa cooperativa (Nível de dificuldade 2)

Materiais: 5 mesas, 5 bolas de tênis ou de tamanho e peso similar, fita.

Participantes: 3 jogadores. Espaço: 5 mesas distribuídas pela quadra ou "mesas desenhadas no chão com fita" (conforme variação).

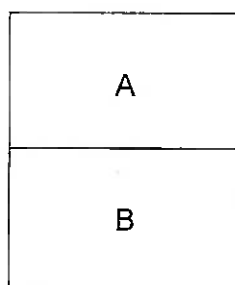


Figura 9 – Mesa cooperativa

Objetivo do jogo: Impedir que a bola caia no chão.

Descrição do jogo: Com a mesa dividida pela metade, o primeiro trio começa a partida. Os alunos devem rebater a bola de modo que ela pingue na metade oposta. Assim que rebater, o primeiro aluno deve liberar espaço para que outro colega ocupe e rebata a bola quando ela retornar da segunda rebatida, que o aluno que se encontrava no lado oposto realizou.

Variação: Na falta das mesas, o jogo pode ser adaptado para ser realizado no chão.

Princípio tático: "Construir o ataque".

Conscientização tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Impedir que a bola caísse no chão.

P: Como?

R: Em sincronia com os meus colegas, ocupando os espaços vazios (lado da mesa desocupado onde a bola retornaria).

P: Quais estratégias vocês utilizaram para manter os espaços ocupados?

R: Auxiliando meu colega através da redução da força aplicada na rebatida e realizando-a de uma maneira em que a trajetória da bola fosse mais elíptica, ambas reduziram a velocidade da chegada dessa bola no lado oposto, assim dando uma melhor condição para o meu colega chegar nela.

P: Existem esportes de rede e parede parecidos com esse jogo, onde todos os jogadores envolvidos na partida não são adversários?

R: Não

P: Mesmo assim, vocês acham possível relacionar o objetivo do jogo (impedir que a bola caia no chão) com algum esporte de rede e parede? Se sim, quais?

R: Sim. Nos esportes onde há a possibilidade de realizar fase cooperativa entre meus colegas de equipes, ou seja, o vaivém da bola não é necessariamente e somente direto, como no tênis. Exemplos: voleibol, vôlei de praia.

P: Como eles se relacionam com esse jogo?

R: Pensando na possibilidade de realizar passes entre meus colegas de equipe, durante eles é preciso tomar um certo cuidado ao passar a bola, a fim de ofertar um bom passe, no qual o meu colega de equipe seja capaz de chegar e dar prosseguimento à jogada.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Vivência 4 - Mesa competitiva (Nível de dificuldade 2)

Materiais: 5 mesas, 5 bolas de tênis ou de tamanho e ressaltos similares, fita.

Participantes: 6 por mesa/mini quadra, divididos em trios (3x3)

Espaço: Mesas distribuídas pela quadra ou "mesas desenhadas no chão com fita" (conforme variação).

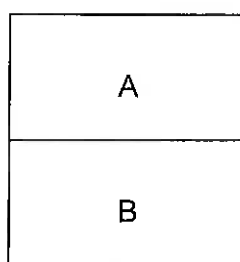


Figura 10 – Mesa competitiva

Objetivo do jogo: Induzir o erro do oponente.

Descrição do jogo: Similar ao tênis de mesa, porém sem as raquetes. Os jogadores devem rebater a bola, sem agarrar, de modo que ela pingue uma vez na metade oposta da mesa.

Variação: Na falta das mesas, o jogo pode ser adaptado para ser realizado no chão.

Princípio tático: "Ganhar o ponto".

Conscientização tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Ganhar o ponto ao induzir o erro em meu oponente.

P: Como?

R: Procurando por espaços vazios ou aqueles que poderiam dificultar a rebatida do meu oponente.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Vivência 5 - Peteca (Nível de dificuldade 3)

Materiais: 7 a 8 petecas, fita/corda/rede Participantes: 2x2

Espaço: Mini quadras demarcadas com fita.



Figura 11 – Peteca

Objetivo do jogo: Ganhar o ponto fazendo a peteca cair no chão por meio do erro do adversário.

Descrição do jogo: Em quartetos, cada dupla, sem que haja cooperação entre si, deverá rebater a peteca com uma mão de forma que ela voe por cima da rede e caia no chão da quadra adversária. Marca-se o ponto se a dupla adversária não conseguir rebater a peteca de volta, deixando a mesma cair no chão ou se a rebatida for para fora das demarcações da mini quadra.

Variações: De modo progressivo, variar os tipos de rebatidas (com as duas mãos, com uma mão); variar as dimensões da quadra; sugerir para que os alunos, ao acertarem uma rebatida, deem um passo para trás, de forma que fiquem mais distantes da rede. Isso aumenta o nível de dificuldade da atividade; também pode ser realizada em duplas (1x1).

Princípio tático: "Ganhar o ponto"

Conscientização tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Ganhar o ponto fazendo a peteca cair no chão ou esperando o adversário errar.

P: O que deve ser feito para a peteca cair no chão?

R: Jogar onde o adversário não está.

P: Jogar de forma lenta onde o adversário não está garante que a peteca caia no chão?

R: Nem sempre, as vezes o adversário consegue chegar.

P: Como garantir que o adversário não chegue?

R: Uma rebatida mais rápida.

P: Qual a melhor oportunidade para fazer isso?

R: As petecas que estiverem altas e mais próximas da rede.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Vivência 6 - Paredão (Nível de dificuldade 3)

Materiais: 15 bolas de iniciação, fita crepe/cone/corda e giz.

Participantes: 1x1

Espaço: Parede demarcada com uma linha paralela ao chão (com fita, giz ou similar).

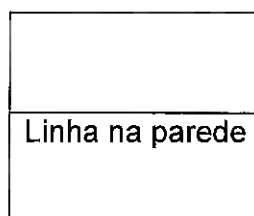


Figura 12 – Paredão

Objetivo do jogo: Ganhar o ponto batendo na bola de maneira que o adversário não consiga rebater de forma válida.

Descrição do jogo: O jogador que iniciar a partida deve rebater a bola em direção a parede de modo que bata e retorne para ser rebatida pelo seu oponente. A bola não pode ser rebatida abaixo da altura mínima indicada na parede (por cone/fita crepe).

Variações: De modo progressivo, variar os tipos de rebatidas (com as duas mãos, com uma mão); variar a quantidade de ressaltos; variar o tamanho da quadra para alterar o grau de dificuldade da atividade.

Princípio tático: "Defender os espaços"

Conscientização tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Ganhar o ponto.

P: Qual a forma de conquistar o ponto?

R: Batendo na bola de maneira que o adversário não consiga rebater de forma válida.

P: Qual estratégia pode ser utilizada para que o adversário não rebata de forma válida?

R: Me posicionar bem na quadra para que possa dar continuidade a partida e jogar onde meu oponente não está, dificultando a rebatida certa dele.

P: Como garantir que durante a partida sua posição é favorável para defender os espaços?

R: Priorizando rebatidas que desloquem meu oponente do centro da quadra (local favorável para eu conseguir chegar na próxima bola); utilizando diferentes formas de rebatida e explorando os locais da parede.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

3. Parte final:

Ao final da aula, com o objetivo de resgatar informações que foram abordadas anteriormente, pergunte aos alunos quais são suas impressões das atividades e das dificuldades/facilidades que tiveram na execução dos jogos.

Observação: Se os alunos não demonstrarem uma compreensão dos princípios táticos, mesmo após a conscientização tática e apresentarem dificuldades sobre “o que fazer” e/ou “como fazer”, indicamos a repetição da conscientização tática e do jogo. As perguntas a seguir podem nortear a conversa com os alunos:

Qual jogo foi mais fácil?

Qual foi o mais difícil? Por quê?

Depois dessa aula vocês conseguiram compreender a lógica interna dos esportes de rede/parede?

Compreenderam quais estratégias são efetivas para construção do ataque e para ganhar o ponto?

Porque é preciso criar espaços na quadra adversária?

O que é preciso fazer para criar esses espaços?

Conseguiram criar esses espaços com as atividades das aulas?

Lembrando dos jogos que vocês fizeram de agarrar e lançar com as mãos: os jogos de hoje foram mais difíceis? Por quê?

C. JOGOS DE REBATER COM IMPLEMENTO

Ciclo de ensino: 2º ciclo – 3º ao 5º ano.

Habilidade da BNCC: Experimentar e fruir diversos tipos de esportes rede/parede, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.

Objetivo da aula: Experimentar jogos que utilizam implemento e através deles estimular os alunos a procurarem os espaços vazios para marcar o ponto ou mesmo forçar o erro do adversário, compreendam como passar a bola para o outro lado da quadra de modo que o jogo aconteça e proteger seus espaços da quadra por meio da movimentação.

Materiais: Cones pequenos, raquetes, bolinhas de tênis de campo ou mesa, fita adesiva ou giz, rede (barbante ou elástico), mesa.

Construção de Raquete (palmar):

Pegue uma capa de caderno, coloque a mão em cima e faça um círculo envolto da mão. Corte a capa de caderno seguindo o círculo como molde. Faça dois riscos paralelos, um do lado do dedo mínimo e outro entre o polegar e o dedo indicador. Com uma faca, apenas fure nesses dois riscos marcados, de forma que seja possível passar a fita. Passe a fita pelos furos e amarre firme a atrás da mão.

Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=tBmAAmb69Lw>.

Construção de Raquete (Segunda opção): Puxe a base de um cabide até formar a cabeça de sua raquete. O gancho do cabide deve ser desfeito até formar o cabo da raquete. Enrole o cabo com jornal para ficar mais grosso e passe a fita adesiva por cima. Passe a meia calça pela cabeça até chegar ao cabo, onde deve ser amarrada. Rede: Prenda o fio em algum poste, cadeira, traves ou alambrado. Deixe essa rede a cerca de 1 metro do chão.

1. Parte inicial: Converse com os alunos, lembrando as aulas anteriores. Pergunte o que lembram dos jogos que eles experimentaram, quais as ações que eles realizarem durante os jogos (construir o ataque, marcar ponto, defender os espaços) e o que corresponde a cada ação, por exemplo:

O que vocês lembram sobre o construir o ataque?

Resposta esperada: variar o lugar em que jogo a bola;

E como marcar o ponto?

Resposta esperada: jogar a bola de forma que meu amigo não consiga devolver

E sobre defender?

Resposta esperada: movimentar em direção a bola e não deixar que ela caia em minha quadra.

Em seguida, sugerimos essas questões sobre o uso do implemento:

Qual esporte usa a raquete como implemento para no jogo?

Você já brincou com raquete? É fácil ou difícil? Por que?

2. Parte principal:

Vivência 1: Agarrar e lançar com o cone (Nível de dificuldade 1)

Participantes: 1x1 ou 2x2

Princípio Tático: Ganhar o ponto.

Materiais: Cones pequenos, bolinha, rede, fita adesiva ou giz. Espaço: 4 ou 5 mini quadras (quadra estreita e quadra larga).



Figura 13 – Agarrar e lançar com o cone



Figura 14 – Agarrar e lançar com o cone

Objetivo do jogo: Experimentar jogo com implemento, buscando atacar o campo adversário enviando a bola de modo a dificultar a recepção.

Descrição do jogo: o aluno joga a bola na quadra oposta e o adversário deve recebê-la após um ou mais pingos, encaixando-a no cone. Em seguida o jogador com a posse de bola faz o lançamento para a quadra adversária, buscando dificultar a recepção do colega.

Variações: Usar a quadra estreita e a quadra larga. aumentar o número de pingos (2, 3 ou 4).

Conscientização Tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Fazer o ponto

P: O que vocês tinham que fazer no jogo para pontuar?

R: Pegar a bolinha com o cone e lançar para a outra quadra.

P: Adiantava jogar a bolinha em qualquer local da quadra?

R: Não, deveríamos jogar a bola em locais diferentes da quadra, onde o adversário não estivesse.

P: Qual a principal diferença do jogo da quadra estreita para a quadra larga?

R: Em uma quadra os espaços aparecem mais na frente e no fundo e no outro mais nas laterais.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Vivência 2 - Rebater no quadrante (Nível de dificuldade 2)

Participantes: 1x1 **Materiais:** Mesa, rede, raquete, bolinha e fita.

Princípio Tático: “Construir o ataque”.

Espaço: Mesa ou mini quadra.

Objetivo do jogo: Marcar o ponto de forma cooperativa, trocando passes.

Descrição do jogo: Para que o aluno se familiarize com o implemento do tênis de mesa, sugere-se cinco minutos de um jogo inicial, onde a mesa estará dividida em dois quadrantes que serão marcados como esquerda e direita. O aluno A estará segurando a bolinha na mão e deverá anunciar para qual quadrante do lado oposto ele irá lançar a bola (esquerda ou direita), se ele acertar o quadrante anunciado, marca um ponto, se errar não pontua. O aluno B não deve rebater a bola direto, após a bola do aluno A pingar na mesa, o aluno B pega com a mão e executa a mesma tarefa. Depois dos alunos terem se familiarizado com o implemento através do jogo inicial, dê início ao jogo principal que será cooperativo entre as duplas e terá duração de dez minutos. Para marcar o ponto os alunos devem realizar cinco trocas de passe consecutivas entre si, podendo haver até 2 pingos na mesa, se eles conseguirem, marcaram 1 ponto, se errarem, começam a contagem novamente da primeira troca de passes. Vence a dupla com maior número de pontos.

Variações: Diminuir número de pingos; aumentar o número de trocas de passes;

Conscientização Tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Fazer o ponto.

P: Como conseguir realizar o ponto?

R: Realizando 5 trocas de passes consecutivas.

P: O que vocês deveriam fazer para que isso fosse possível?

R: Jogar a bola em boas condições, mais lenta e mais alta, para o outro aluno conseguir chegar na bola e devolver ela para a outra quadra.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Atividade 3 - Jogo com raquete (Nível de dificuldade: 2)

Participantes: 1x1 ou 2x2

Princípio Tático: “Ganhar o ponto”.

Materiais: raquete, bolinha, rede, fita adesiva ou giz. Espaço: 4 ou 5 mini quadras.

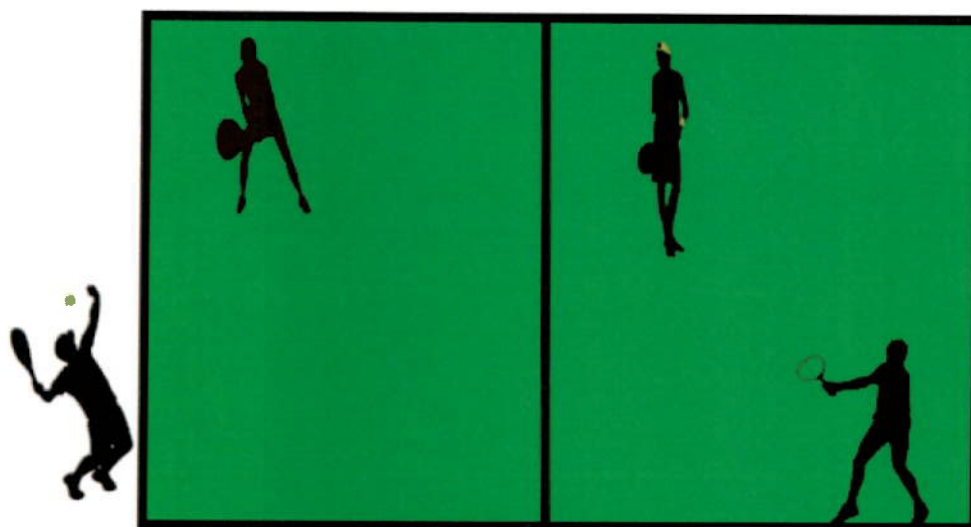


Figura 15 – Jogo com raquete

Objetivo do jogo: Procurar os espaços vazios na quadra ou forçar o erro do adversário para marcar o ponto.

Descrição do jogo: Um aluno para cada lado (ou duplas), cada aluno com uma raquete, o jogo tem início com um aluno rebatendo a bola para o campo do adversário, seguindo o jogo o adversário devolve a bola rebatendo, após um ou mais pingos. A pontuação é marcada quando o aluno rebate a bola fora da mini quadra ou quando não consegue realizar a rebatida.

Variação: Aumentar o número de pingos (2, 3 ou 4);

Conscientização Tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Fazer o ponto

P: O que vocês tinham que fazer no jogo para pontuar?

R: Rebater a bolinha com a raquete para a outra quadra.

P: Adiantava rebater a bolinha em qualquer local da quadra?

R: Não, deveríamos jogar a bola em locais diferentes da quadra, onde o adversário não esteja.

P: Qual a principal diferença do jogo da quadra estreita para a quadra larga?

R: Em uma quadra os espaços aparecem mais na frente e no fundo e no outro mais nas laterais.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Vivência 4 - Quadra estreita e quadra larga (Nível de dificuldade 2)

Participantes: 1x1 ou 2x2.

Princípio Tático: "Ganhar o ponto".

Materiais: Raquete, rede, bolinha, fita ou giz. Espaço: 4 ou 5 mini quadras (Quadra estreita e quadra larga).



Figura 16 – Mini quadra estreita

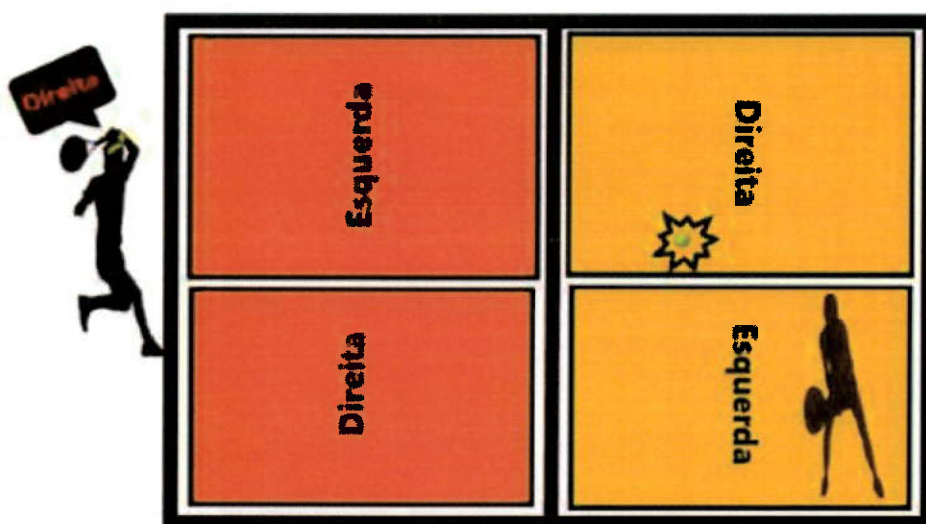


Figura 17 – Mini quadra larga

Objetivo do jogo: Enviar a bola para a quadra adversária, de modo que o oponente tenha dificuldades para devolvê-la.

Descrição do jogo: Na quadra larga serão demarcados os lados direito e esquerdo e na quadra estreita, frente e fundo. Antes da rebatida de seu adversário, o aluno sem

a bola deve escolher o lugar que quer se posicionar. Ele não poderá se movimentar até que o adversário toque na bola, logo após a rebatida, este aluno pode então se deslocar na direção da mesma. Neste início de jogo, permita ter dois pingos ou mais, dependendo do nível dos alunos.

Variações: Determinar um número máximo de pingos; pedir que o aluno fale onde pretende rebater a bolinha (está é uma forma de avaliar o aluno, se está analisando onde quer rebater, se está procurando espaços vazios para rebater a bola)

Conscientização Tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Rebater a bolinha para o campo adversário, para obter o ponto.

P: Como obter o ponto?

R: Jogando a bolinha no espaço que o adversário não estava.

P: Adiantava rebater a bolinha em qualquer local da quadra?

R: Não, deveríamos jogar a bola em locais diferentes da quadra, onde o adversário não estava posicionado.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Vivência 5 - Rebater vai e volta (Nível de dificuldade: 3)

Participantes: 2x2 ou 4x4.

Materiais: Raquete, bola, rede, fita ou giz.

Princípio Tático: "Defender o espaço da quadra".

Espaço: 4 Mini quadras.

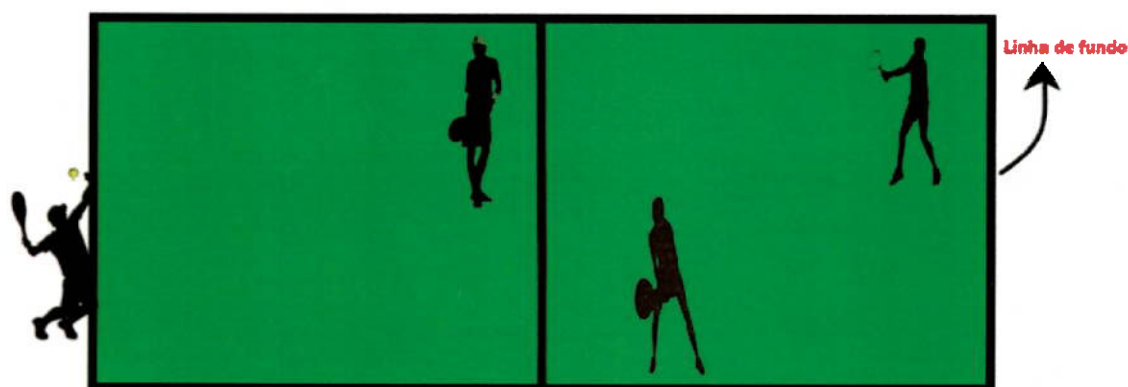


Figura 18 – Rebater vai e volta

Objetivo do jogo: Ocupar espaços vazios da quadra para esperar a rebatida evitando que o adversário pontue.

Descrição do jogo: Em duplas, cada vez que um aluno rebater a bolinha, deverá obrigatoriamente ir até a linha de fundo tocar nela e retornar à quadra para efetuar a defesa junto com sua dupla. Para começar pode haver um número ilimitado de pingos.

Variação: - Reduzir o número de pingos.

Conscientização Tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Pontuar

P: Para evitar que o ponto ocorresse, o que vocês deviam fazer?

R: Defender os espaços da minha quadra, ocupando esses espaços.

P: Para ocupar os espaços, o que vocês deveriam fazer?

R: Nos movimentar rápido até a linha de fundo e voltar para o local vazio da quadra.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

Vivência 6: Rebater com implemento na parede (Nível de dificuldade 3)

Participantes: 1x1 ou 2x2.

Princípio Tático: "Defender o espaço".

Materiais: Raquete, bola, fita ou giz.

Espaço: Mini quadras próximas à parede.

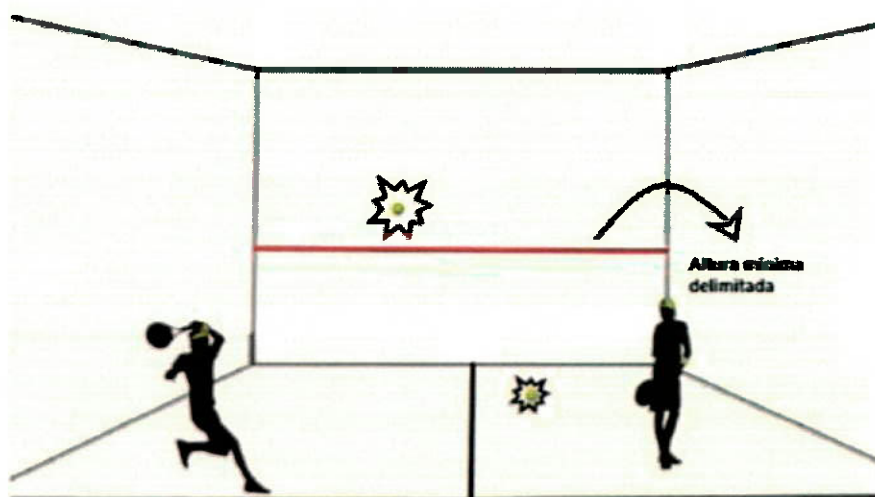


Figura 19 – Rebater com implemento na parede

Objetivo do jogo: Ocupar e defender corretamente o espaço da quadra e conseguir devolver o ataque do adversário.

Descrição do jogo: Dispostos no espaço delimitado, de frente para uma parede, cada aluno começa com 10 pontos. O jogo consiste em rebater a bola na parede acima de uma linha pré-determinada, fazendo com que ela caia dentro da área demarcada, e não há um número limite de pingos. Se a bola cair fora do espaço delimitado após a rebatida, o aluno que rebateu para fora perderá um ponto, com isso, quem zerar primeiro perde a partida.

Variações: Redução do número de pingos; tirar a linha do meio da quadra.

Conscientização Tática: Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Pontuar

P: Para evitar que o ponto ocorra, o que deveria ser feito?

R: Defender os espaços da minha quadra, ocupando esses espaços.

P: Para ocupar os espaços, o que vocês deveriam fazer?

R: Nos movimentar rápido para chegar até a bola e conseguir devolver ela para o adversário.

P: Qual melhor lugar da quadra para se posicionar?

R: No meio da quadra.

O jogo pode ser repetido após a conscientização tática.

3. Parte final:

Momento para retomar os conceitos e vivências transmitidos nas aulas, no sentido de verificar se os alunos compreenderam e atingiram os objetivos propostos. Sendo a última proposta de atividades, é importante ressaltar a lógica interna dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote, lembrando que as ações ocorrem ao jogar a bola por cima da rede ou linha em locais que os adversários não consigam devolver ou tenham dificuldades de devolver. Retome os princípios táticos falados na parte inicial dessa aula. Proponha reflexões sobre as facilidades de acesso a esses esportes, se já viram jogos na TV ou em outro local “ao vivo”, se gostaram de assistir e se tem vontade de praticar.

4.2 Análise da proposta

O ensino dos esportes em geral e de modo específico do voleibol, do tênis e demais esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote nos diversos espaços de prática, ainda estão pautados em modelos do esporte de alto rendimento, marcado pelo destaque no ensino dos fundamentos (MACHADO, 2006), algo que se repete ainda nas aulas de Educação Física escolar (BARROSO; DARIDO, 2010).

Com base no ensino por meio das abordagens atuais da pedagogia do esporte, estudiosos identificaram que, comparadas ao modelo tradicional tecnicista, proporcionaram aos alunos um melhor desenvolvimento das habilidades relacionadas à lógica interna dos esportes. Também, devido ao uso dos jogos reduzidos, houve uma melhora na tomada de decisão dos alunos (PRITCHARD et al., 2008).

O estudo de Impolcetto e Darido (2017) destacou a importância de se trabalhar por meio das abordagens atuais da Pedagogia do Esporte no ensino do voleibol nas aulas de Educação Física, pois essa metodologia estimula os alunos a resolverem os problemas táticos que ocorrem no jogo. As autoras também, elaboraram um material didático sobre o voleibol para os ciclos finais do Ensino Fundamental, que apresenta possibilidades de ensinar essa modalidade por meio de jogos nos anos iniciais, não rejeitando os fundamentos técnicos, que são previstos de forma contextualizada para os anos finais da proposta (IMPOLCETTO; DARIDO, 2018).

Ainda em outro trabalho realizado por Ginciene e Impolcetto (2019) para o ensino dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote, buscando aproximar o ensino do voleibol com o tênis de campo, os autores apresentaram uma proposta por meio de jogos e o desenvolvimento de três momentos no ensino:

- 1- Jogos de lançar e segurar a bola, com pingos;
- 2- Jogos de rebater e segurar a bola, sem pingos;
- 3- Jogos de rebater e volear, sem pingos.

Diante desses trabalhos, entende-se que os planos de aula da presente proposta podem ser uma importante ferramenta de ensino dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote nas aulas de Educação Física, desde que o professor faça as adaptações necessárias ao seu contexto, objetivos e necessidades.

Acredita-se que com a implementação de propostas como a deste estudo nas aulas de Educação Física, o professor pode atender às questões pedagógicas e educacionais possibilitadas pelo esporte e elevar o papel do aluno como protagonista de suas práticas (SOARES; SILVA; RIBAS, 2012). Além disso, o uso dos jogos reduzidos como ferramenta pedagógica promove uma aproximação com a infância dos alunos (BARROS; SCAGLIA; REVERDITO, 2010). Cabe lembrar que os esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote, a partir dos quais foi elaborada a presente proposta, estão previstos para o segundo ciclo do Ensino Fundamental, ou seja, do 3º ao 5º ano, nos quais a faixa etária das crianças varia de 8 a 10 anos.

Portanto, com base nos estudos citados acima, espera-se que esse presente trabalho possa ser de alguma forma útil para a superação do modelo tradicional tecnicista do ensino dos esportes, visando o entendimento da modalidade e seu funcionamento conforme a sua lógica interna, priorizando o ensino dos componentes táticos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho, teve como objetivo central a elaboração de planos de aula dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote nas aulas de Educação Física, a partir das competências e habilidades previstas na BNCC para o 2º ciclo e das abordagens atuais da Pedagogia do Esporte, como auxílio para professores de Educação Física em suas aulas.

Para atingir tal objetivo, inicialmente foi feita uma breve revisão bibliográfica sobre a classificação dos esportes na BNCC, e posteriormente um comparativo entre o ensino tradicional tecnicista e as abordagens atuais da pedagogia do esporte.

Contudo, foram elaborados planos de aula, divididos em: jogos de agarrar e lançar, jogos de rebater com as mãos e jogos de rebater com implemento, amparado pelas abordagens atuais da pedagogia dos esportes, assim, possibilitando que os alunos resolvam os problemas táticos que ocorrem no jogo (IMPOLCETTO; DARIDO, 2017), sendo estimulados a agirem e tomarem decisões, para que os objetivos sejam alcançados (LEONARDI et al., 2017).

Almeja-se a partir da inserção dos jogos propostos para os esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote que o ensino deixe de ser feito de forma fragmentada, ou seja, prezando somente os fundamentos técnicos desses esportes, para que os alunos possam compreender quais são as ações táticas necessárias para se jogar o voleibol, tênis, tênis de mesa, squash, etc, assim, tornando-se alunos autônomos. O maior desafio para a efetivação dessa metodologia de ensino dos esportes é o conhecimento dessas tendências atuais da pedagogia do esporte e o engajamento dos professores de Educação Física em “adotarem” novas abordagens em suas aulas, buscando romper o paradigma do ensino tradicional tecnicista dos esportes.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida de. **Como preparar trabalhos para cursos de pós-graduação: noções práticas**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

BARROS, M. J. A. de; SCAGLIA, A. J.; REVERDITO, R. S. Pedagogia do Jogo e dos Projetos: interfaces na escola e na Educação Física. **Revista Digital**, v. 15, n. 146, 2010.

BARROSO, A. L. R. **A utilização de material didático impresso para o ensino de um modelo de classificação do esporte na educação física escolar**. 2015. 305f. Tese (Doutorado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2015.

BARROSO, A. L. R.; DARIDO, S. C. **A Pedagogia do Esporte e as dimensões dos conteúdos: conceitual, procedimental e atitudinal**. *Revista da Educação Física - UEM*. Maringá, vol. 20, n. 2, p:281-289, 2009.

BARROSO, A. L. R.; DARIDO, S. C. Voleibol escolar: uma proposta de ensino nas dimensões conceitual, procedimental e atitudinal do conteúdo. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 24, n. 2, p. 179–194, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Educação é a base. Quarta versão revista. Brasília: MEC, 2018.

DAÓLIO, J. Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos - modelo pendular a partir das ideias de Claude Bayer. **Revista Brasileira de Ciências e Movimento**, v. 10, n. 4, p. 99–104, 2002.

GINCIENE, G.; IMPOLCETTO, F. M. Primeiras aproximações para uma proposta de ensino dos jogos de rede/parede: reflexões sobre o tênis de campo e o voleibol. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, v. 27, n. 2, p. 121–132, 2019.

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*, Buenos Aires, v. 71, abr. 2004.

GONZÁLEZ, F. J.; BRACHT, V. **Metodologia do Ensino dos Esportes Coletivos**. Vitória: UFES, 2012.

HARVEY, S.; JARRETT, K. A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. **Physical Education and Sport Pedagogy**, v. 19, n. 3, p. 278–300, 2014.

IMPOLCETTO, F. M.; DARIDO, S. C. Organização curricular na Educação Física escolar: uma proposta de construção coletiva para o conteúdo voleibol. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 31, n. 3, p. 601–617, 2017.

IMPOLCETTO, F. M.; DARIDO, S. C. **Voleibol na Educação Física escolar: organização curricular do 6º ao 9º ano**. São Paulo: CREF4/SP, 2018.

LEONARDI, T. J.; GALATTI, L. R.; SCAGLIA, A. J.; DE MARCO, A.; PAES, R. R. Pedagogia do Esporte: sinalização para a avaliação formativa da aprendizagem. **Pensar a Prática**, v. 20, n. 1, p. 216–229, 2017. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/36744>>. Acesso em: 23/05/21

LIMA, C. O. V.; MATIAS, C. J. A. S.; GRECO, P. J. O conhecimento tático, produto de métodos de ensino combinados e aplicados em sequências inversas no voleibol. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 26, n. 1, p. 129–147, 2012.

MACHADO, A. A. **Voleibol: do aprender ao especializar**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.

MITCHELL, S. A.; OSLIN, J. L. An Investigation of Tactical Transfer in Net Games. **European Journal of Physical Education**, v. 4, n. 2, p. 162–172, 1999.

MITCHELL, S. A.; OSLIN, J. L.; GRIFFIN L. Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach. **Human Kinetics**, Champaign, IL. Ed. 3. 2013

PAES, R. R. **Educação Física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental**. Canoas: Editora da ULBRA, 2001.

PARLEBAS, P. Eléments de sociologie du sport. **Revue française de sociologie**. França, n. 3, v. 28, p. 547– 550, 1987.

PRITCHARD, T.; HAWKINS, A.; WIEGAND, R.; METZLER, J. N. Effects of two instructional approaches on skill development, knowledge, and game performance. **Measurement in Physical Education and Exercise Science**, v. 12, n. 4, p. 219–236, 2008.

REVERDITO, R. S; SCAGLIA, A. J.; GALATTI, L. R.; PAES, R. R. **Pedagogia do Esporte: possibilidades para o convívio com o esporte no contexto escolar**. Editora UFMS, p. 212, 2016.

RIBAS, J. F. M. **Praxiologia Motriz e voleibol: elementos para o trabalho pedagógico**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2014.

RIBAS, J. F. M. Praxiologia Motriz: construção de um novo olhar dos jogos e esportes na escola. **Motriz**, Rio Claro, v.11 n.2 p.113-120, mai./ago. 2005.

RIERA, J. **Fundamentos del aprendizaje deportivo**. Barcelona: INDE, 1989

SCAGLIA, A. J. **A pedagogia do esporte e as novas tendências metodológicas**. Nova Escola, v. 29, p. 84-86, 2014.

SCAGLIA, A. J; REVERDITO, R. S; GALATTI, L. R. Pedagogia do Esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. **Journal of Physical Education**, v. 25, n. 1, p. 153 – 162, 2014.

SOARES, A. J. G.; MILLEN NETO, A. R.; FERREIRA, A. da C. A pedagogia do esporte na educação física no contexto de uma escola eficaz. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 35, n. 2, p. 297–310, 2013.

SOARES, L. E. S.; SILVA, P. N. G.; RIBAS, J. F. M. Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica. **Movimento**, v. 18, n. 3, p. 159–182, 2012.

TABORDA, D. S. Aproximações teóricas entre a praxiologia motriz e a proposta transformação didático pedagógica do esporte: por um diálogo da possibilidade. Dissertação (Mestrado). UFSM. Programa de pós-graduação em Educação Física. RS, 2014.

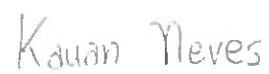
TURNER, A. P.; MARTINEK, T. J. An investigation into Teaching Games for Understanding: effects on skill, knowledge, and game play. **Research Quarterly for Exercise and Sport**, v. 70, n. 3, p. 286–296, 1999.

WILLIAMS, HODGES; Prática, instrução e aquisição de habilidades no futebol: tradição desafiadora. **Journal of Sports Sciences**, v. 23, ed. 6, p. 637-650, 2005.



Orientadora

Prof^ª. Dr^ª. Fernanda Moreto Impolcetto



Graduando

Kauan Neves