
EDUCAÇÃO FÍSICA

EMILY CAROLINE DE CAMARGO PINHEIRO

**PROPOSTA PARA O ENSINO DOS ESPORTES
DE REDE/PAREDE NA EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR A PARTIR DA BNCC E DO TGfU**

Rio Claro - SP

2025



EMILY CAROLINE DE CAMARGO PINHEIRO

PROPOSTA PARA O ENSINO DOS ESPORTES DE REDE/PAREDE NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR A PARTIR DA BNCC E DO TGfU

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
Licenciada em Educação Física.

Orientação: Profa. Dra. Fernanda Moreto Impolcetto

Rio Claro - SP

2025

P654p Pinheiro, Emily Caroline de Camargo
Proposta para o Ensino dos esportes de Rede/Parede na Educação Física Escolar a partir da BNCC e do TGfU / Emily Caroline de Camargo Pinheiro. -- Rio Claro, 2025
58 p. : fotos

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

1. Esportes de Rede/Parede. 2. Implementação. 3. Abordagem. 4. Jogos. 5. Lógica Interna. I. Título.

EMILY CAROLINE DE CAMARGO PINHEIRO

PROPOSTA PARA O ENSINO DOS ESPORTES DE REDE/PAREDE NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR A PARTIR DA BNCC E DO TGfU

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
Licenciada em Educação Física.

BANCA EXAMINADORA:

Prof.^a Dr.^a Fernanda Moreto Impolcetto

Prof. Dr. Thomás Augusto Parente

Prof. Dr. Murilo Eduardo dos Santos Nazario

Aprovado em: 04 de Novembro de 2025.

Assinatura da discente

Assinatura da orientadora

AGRADECIMENTOS AOS ALICERCES DA MINHA CONQUISTA!

Aos Meus Pais, Roseli e José Roberto, a vocês, meus amados pais, dedico o alicerce mais sólido da minha vida. Desde sempre vocês me ensinaram com as palavras constantes, de que o estudo é a chave mestra para qualquer porta e a única riqueza que ninguém pode nos tirar. Se hoje compreendo a responsabilidade e a dignidade do aprendizado, e se cheguei até este ponto, é porque vocês depositaram fé na minha educação. Saibam que reconheço e valorizo este ensinamento. Meu imenso e eterno obrigado por me ensinarem tanto todos os dias. Eu amo vocês com a alma.

Aos Meus Laços de Sangue Eternos, a vocês, minhas irmãs queridas, Evellin e Ellen. Mesmo com a distância física que nos separa, vocês nunca deixaram de ser o meu suporte. Cada mensagem de carinho, cada palavra de incentivo foi um abraço quentinho que me manteve firme. O amor que sinto por vocês é imenso e visceral; vocês são a minha raiz e a minha inspiração de mulheres fortes. Esta conquista também é dedicada à nossa união e à nossa força de mulher para mulher. Eu amo vocês imensamente!

Aos meus avós, Dona Mari e Vô João. Sinto saudades diárias de vocês, obrigada por me fazerem saber o que é amor em forma de comida e gestos. Amo vocês imensuravelmente, vocês me marcaram de um jeito inexplicável.

Ao Meu Amor, Otávio. Ao Otávio, meu namorado, que é o meu maior cúmplice. Você não apenas me apoiou, mas transformou o ambiente da minha graduação em um espaço de aprendizado constante! Sua inteligência e sua paciência infinita me fizeram crescer não só como estudante, mas como pessoa. Obrigada por tornar esse tempo na Unesp mais divertido e leve. Te amo, mo!

Às Minhas Pequenas Terapeutas, Safira e Pretinha. Um agradecimento especial e muito sentimental às minhas felinas, Safira e Pretinha. Vocês foram os meus pets de suporte oficiais e as melhores companheiras de estudo. Vocês são meu conforto e meu refúgio felino.

Aos Parceiros de Jornada. Aos amigos que tornaram a caminhada mais revigorante, Metade, Nanico, Whey e Melato: muito obrigada pelas risadas sinceras e pela companhia nos momentos de folga.

Ao meu esporte favorito, que faz meu coração acelerar, obrigada vôlei! E obrigada ao meu time do peito, vôlei feminino... Vocês marcaram minha jornada nesse esporte tão lindo e maravilhoso. Obrigada pela oportunidade de me tornar capita do melhor time do InterUnesp. Eu amo vocês demais!

À minha guia, professora Fernanda, a gratidão pela paciência e por sua fundamental ajuda no processo deste trabalho e no meu processo final na graduação. Seu direcionamento e sua experiência foram a luz que eu precisava para transformar a ideia inicial neste resultado concreto.

A todos vocês, que de formas distintas e especiais contribuíram para a realização deste trabalho: o meu mais profundo e sincero agradecimento. Este é o ponto de partida, mas a força para continuar foi dada por cada um de vocês.

Resumo:

A partir da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) o desafio de se ensinar os esportes por meio da lógica interna foi colocado para a Educação Física escolar. Dessa forma, o Teaching Games for Understanding (TGfU) que é um modelo desenvolvido para o ensino dos esportes coletivos, por meio do jogo e seus elementos táticos, pode ser aplicado para que o aprendizado dos esportes nas escolas seja mais dinâmico e cumpra com os pressupostos do ensino por meio da lógica interna. A presente pesquisa teve por objetivo produzir um material digital didático para o ensino dos esportes de Rede/Parede no 2º Ciclo do Ensino Fundamental a partir da BNCC e dos referenciais técnico-tático e histórico cultural, com a finalidade de oferecer possibilidades aos professores da área, interessados nessa temática. O método utilizado na pesquisa foi de caráter qualitativo. A Unidade Didática, alocada num site educacional, pela plataforma “Strikingly”, contém sete planos de aulas sobre os seguintes temas: agarrar e lançar, rebater com a mão, rebater com implemento e avaliação. Espera-se que o site facilite o acesso dos professores à proposta, servindo como apoio para a elaboração, implementação e avaliação de aulas sobre o ensino dos esportes de rede/parede, a partir da BNCC e do TGfU.

Palavras-Chaves: Esportes de Rede/Parede; Implementação; Abordagem, Jogos; Lógica Interna.

Abstract:

Based on the Base Nacional Comum Curricular (BNCC), the challenge of teaching sports through their internal logic was posed to Physical Education in schools. In this way, Teaching Games for Understanding (TGFU), which is a model developed for teaching team sports through the game and its tactical elements, can be applied so that the learning of sports in schools is more dynamic and complies with the assumptions of teaching through internal logic. This research aimed to produce a digital didactic material for teaching Net/Wall sports in the 2nd Cycle of Elementary School based on the BNCC and on technical-tactical and historical-cultural references, with the purpose of offering possibilities to teachers in the area interested in this theme. The method used in the research was qualitative. The Didactic Unit, hosted on an educational website on the "Strikingly" platform, contains seven lesson plans on the following topics: catching and throwing, hitting with the hand, hitting with an implement, and evaluation. It is expected that the website will facilitate teachers' access to the proposal, serving as a support for the elaboration, implementation, and evaluation of classes on the teaching of net/wall sports, based on the BNCC and TGFU.

Keywords: Net/Wall Sports; Implementation; Approach; Games; Internal Logic.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
1.1 Objetivo	15
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
2.1. O ensino do Esporte na Educação Física Escolar e a BNCC.....	15
2.2. Teaching Games for Understanding (TGfU).....	17
2.3. TIC como ferramenta para Educação Física Escolar.....	20
3. METODOLOGIA.....	22
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	23
4.1. Análise da unidade temática “Esportes” na BNCC para o Ensino Fundamental....	23
4.2. A Unidade Didática para o ensino dos Esportes de Rede/Parede.....	26
4.3. Site Educacional de Esportes de Rede/Parede.....	44
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
6. REFERÊNCIAS.....	53

1. INTRODUÇÃO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento que orienta a educação escolar no Brasil. Ao longo de seu processo de elaboração, o texto passou por diversas modificações, sendo essencial a realização de seminários regionais e a consulta a especialistas e professores para garantir sua eficácia. Desde 2017, a BNCC tornou-se obrigatória em todo o território nacional. Nesse contexto, a Educação Física Escolar passou a contar com novos parâmetros, visando proporcionar um ensino de qualidade que atendesse às necessidades de aprendizagem de todos os estudantes, respeitando as especificidades de cada faixa etária e promovendo um desenvolvimento progressivo das habilidades essenciais. (Brasil, 2018).

Para auxiliar o professor no planejamento anual, a BNCC conta com divisões de ensino em etapas, áreas, componentes curriculares, unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades de acordo com o período vivido pelo aluno na escola (Brasil, 2018).

A Educação Física foi organizada por 6 unidades temáticas que devem ser abordadas durante o ensino fundamental, incluindo: brincadeiras e jogos, danças, esportes, ginásticas, lutas e práticas corporais de aventura (Brasil, 2018).

“O esporte como uma das práticas mais conhecidas da contemporaneidade, por sua grande presença nos meios comunicação, caracteriza-se por ser orientado pela comparação de um determinado desempenho entre indivíduos ou grupos (adversários), regido por um conjunto de regras formais, institucionalizados por organizações (associações, federações e confederações esportivas) as quais definem as normas disputa e promovem o desenvolvimento das modalidades em todos os níveis de competição” (Brasil, 2018, pg. 215).

Ainda, há a classificação proposta por González (2004), em que há possibilidade ou não há possibilidade de relação com o companheiro, e se existe ou não interação direta com o adversário. Com isso, os esportes são classificados em: individuais e coletivos (quando o critério é relação com os companheiros), e também, com ou sem interação direta com o adversário (quando o critério é relação com o oponente).

Com base na literatura e em pesquisas realizadas, esportes de Rede/Parede, a partir desta classificação, se enquadram nos esportes com interação com o adversário, em que a interação desses esportes é indireta, pois não envolve contato físico direto entre os

jogadores, mas acontece por meio da troca da bola ou do volante, seja pela rede ou contra a parede (González, 2004).

Numa taxonomia simplista, os esportes de Rede/Parede são aqueles em que o objetivo principal é arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a quadra adversária, impossibilitando o adversário de devolver a bola ou forçando-o ao erro (Brasil, 2018).

Sendo assim, são colocados em evidência dois fatores: a Educação Física, bem como o ensino dos esportes de Rede/Parede, numa perspectiva de ensino tradicional e a BNCC com uma nova proposta de ensino/planejamento. A perspectiva tradicional desconsidera o entendimento e a aprendizagem da lógica interna, ou seja, os alunos aprendem fundamentos, mas não aprendem a usá-los durante o jogo (Barroso, 2015).

Segundo Hopper (2002), os professores voltam sempre às abordagens tradicionais, pois não obtêm os resultados esperados no curto prazo. O ensino tradicional é sempre procurado, refletindo uma dificuldade comum na educação: resistência à mudança quando os impactos não são rapidamente perceptíveis. É essencial reconhecer que o aprendizado significativo muitas vezes acontece a longo prazo, sem a necessidade de recorrer automaticamente ao ensino tradicional.

O ensino baseado em jogos tem ganhado mais espaço na educação atual (Graça; Mesquita, 2007). Esse método começou a se consolidar entre as décadas de 1960 e 1970, surgindo como uma alternativa ao modelo tecnicista, que priorizava a repetição de gestos técnicos em detrimento da compreensão do jogo.

Dado ao novo contexto proposto pela BNCC desde 2017, nasce o desafio de ensinar os esportes dentro da Educação Física Escolar, a partir da lógica interna dos esportes e para isso, o TGfU se apresenta como uma possibilidade. O Teaching Games for Understanding (Bunker; Thorpe, 1982) é um modelo que visa ensinar os esportes por meio de mini-jogos, para compreensão tática, entendimento cognitivo e tomada de decisão do jogo formal.

Então, a abordagem baseada no jogo busca principalmente desenvolver a compreensão da prática, enquanto, simultaneamente, os fundamentos são aperfeiçoados (Ginciene; Impolcetto; Darido, 2018).

O TGfU agrega na resolução de problemas por meio de jogos, na tomada de decisão, e desenvolvimento para jogar. Também, nesse processo, os indivíduos conseguem fazer uma reflexão sobre a ação, na parte da conscientização, esse momento destina-se ao final da aula, em que o aluno é indagado sobre as ações do jogo e qual o objetivo principal de tal ação (Jarret; Harvey, 2016, p. 94-95).

O professor é responsável por ensinar o objeto de estudo da Educação Física, a cultura corporal de movimento. O aluno é responsável por saber como ressignificar e produzir novos conhecimentos a partir das práticas propostas (Gaspari et. al. 2006). Para Ghedin et. al. (2008), as duas partes, alunos e professores são vítimas de políticas públicas que não investem na educação, evidenciando que o fracasso da educação no país não é culpa exclusivamente dos professores.

Alguns fatores limitantes para o desenvolvimento e andamento das aulas de educação física envolvem o desinvestimento nas escolas (estrutura, manutenção, materiais), desinvestimento em formação e formação continuada (Gaspari et. al. 2006). Por isso, é necessária a promoção e o desenvolvimento de materiais didáticos voltados aos professores de EF e à área da EFE, pois sem recursos o desafio de lecionar os conteúdos fica cada vez mais distante de ser solucionado (Tahara; Darido; Bahia, 2017).

A partir de um estudo feito por Bozoki et. al. (2023) foi evidenciado que os professores de Educação Física têm material didático escasso, e portanto, o planejamento das aulas é limitado, levando o professor a criar seus próprios materiais didáticos e improvisar as aulas com os materiais fornecidos pela escola, que na maioria das vezes podem ser restritos.

Segundo Zabala (1998), os materiais didáticos são recursos que oferecem suporte aos professores para o planejamento e a intervenção educativa, facilitando o processo de ensino-aprendizagem. Na Educação Física, Barroso e Darido (2017) destacam que o material didático pode se caracterizar de diferentes formas, não se limitando ao impresso, mas englobando recursos audiovisuais, multimídia e ferramentas vinculadas à informática.

Nesse contexto de diversificação de suportes, ganham destaque os Materiais Didáticos Digitais (MDD). Segundo Behar (2013), o material didático digital é todo recurso voltado à aprendizagem que utiliza mídias digitais em sua elaboração, como softwares, jogos e sites, integrando texto, som e imagem.

Contudo, a simples utilização de recursos tecnológicos não garante a qualidade do ensino, é necessária uma seleção criteriosa feita pelos professores. Godoi e Padovani (2009) alertam que o professor atua como um avaliador desses recursos na fase de planejamento. Para selecionar um bom material digital, as autoras sugerem observar três critérios fundamentais: critérios pedagógicos (adequação aos objetivos de ensino), ergonômicos (facilidade de uso e navegação) e comunicacionais (qualidade da interação).

O livro didático é o instrumento que auxilia tanto professores quanto alunos no processo de ensino-aprendizagem. Foram criados com o objetivo de auxiliar nas necessidades de planejamento, intervenção e avaliação do professor, bem como, a de aprendizagem dos alunos (Darido et. al. 2010).

Ferreira (2011) comenta que a elaboração de livros didáticos para a Educação Física é essencial, tem a finalidade de nortear o professor na hora de selecionar os conteúdos de acordo com as necessidades de seus alunos. A limitação do material didático na Educação Física decorre da tradição de priorizar exercícios e repetições, reduzindo a necessidade de recursos pedagógicos diversificados. Isso valorizou a execução técnica, deixando em segundo plano a reflexão e a criatividade. Como resultado, o uso de materiais didáticos foi negligenciado, restringindo as possibilidades de ensino.

Com o fim de diminuir os impactos causados pelos fatores citados acima, Bianchi e Hatje (2007) veem a importância de se produzir e desenvolver um material didático para o professor estudar e planejar suas aulas.

Num estudo feito por Kenski (1998), ela afirma que vivemos numa sociedade que está inserida nas Tecnologias da Informação e Comunicação, que por sua vez, transformam o significado do esporte em nossa sociedade.

Confirmando tal argumento, Kenski (1998), temos a passagem nos Parâmetros Nacionais Curriculares (Brasil, 1998), que diz que “o futebol, por exemplo, não é mais só uma pelada num terreno baldio, é também videogame e espetáculo na TV”.

A educação midiática não se limita a simplesmente transferir conteúdo de um meio para outro. O objetivo é desenvolver um discurso pedagógico que se adapte às características específicas de cada meio. Isso significa considerar aspectos como interatividade, multimodalidade (uso de imagens, vídeos, textos, áudios, links), acessibilidade e o modo como os alunos/professores interagem com a informação (Carvalho, 2002). Por exemplo, num ambiente digital, é possível integrar vídeos explicativos, links para aprofundamento e atividades interativas que favorecem a participação ativa dos alunos.

Por fim, o estudo será pautado na pedagogia do esporte e seus referenciais. Machado, Galatti e Paes (2014; 2015) apresentam três referenciais balizadores à prática pedagógica: o técnico-tático, o socioeducativo e o histórico-cultural. Esses referenciais devem engajar crianças, adolescentes e jovens nos programas, além de também garantir uma aprendizagem esportiva de qualidade que vá além dos aspectos metodológicos (Kravchychyn et al., 2019).

O referencial técnico-tático é ligado à organização e sistematização pedagógica, dessa forma, visa a compreensão tática ofensiva, defensiva e de transição; trabalha as habilidades motoras gerais, fundamentos e capacidades biomotoras voltadas aos esportes coletivos (Oliveira et.al., 2021).

No âmbito da Pedagogia do Esporte, o referencial técnico-tático, conforme discutido por autores como Oliveira et al. (2021), propõe a superação do ensino tecnicista em favor de uma abordagem centrada na inteligência de jogo. Ou seja, o aluno não aprende o gesto motor de forma isolada, mas sim como uma resposta a um problema imposto pelo mini-jogo. O “como fazer” ganha sentido apenas quando é ligada à ação tática, exigindo do aluno constante leitura do ambiente e tomada de decisão rápida.

Aplicando esse conceito aos esportes de Rede/Parede abordados nesta proposta, a utilização de mini-jogos e do TGfU (Teaching Games for Understanding) materializa o referencial técnico-tático ao colocar os alunos em situações de oposição real, ainda que adaptada. Ao invés de repetir 'manchetes' ou 'rebatidas' em filas, o aluno é desafiado a utilizar esses gestos para colocar o implemento em um espaço vazio da quadra adversária.

O referencial sócio-educativo é caracterizado pelo desenvolvimento de valores associados à prática, ou seja, a prática como instrumento para construção de princípios e comportamentos que humanizem as relações e permitam uma vida saudável em comunidade (Reverdito; Scaglia, 2009).

Como apontam Reverdito e Scaglia (2009), este referencial busca juntar a prática motora para alcançar a formação de valores, atitudes e competências sociais, como a cooperação, o respeito às regras e a empatia. Na presente proposta didática, embora o foco central seja a compreensão tática dos esportes de Rede/Parede, a dimensão socioeducativa se faz presente de maneira intrínseca na organização das atividades, ao propor jogos em duplas, em pequenos grupos e incentivar a auto arbitragem.

O referencial histórico-cultural, por sua vez, trabalha e promove as questões ligadas à apreciação do esporte, bem como seu surgimento, evolução das modalidades, conhecimentos sobre eventos esportivos, regras e mídia (Machado; Galatti; Paes, 2014). Além disso, torna mais alta a possibilidade dos indivíduos se manterem no esporte, sob diversas perspectivas (Oliveira et. al., 2021).

Por fim, o referencial histórico-cultural, defendido por Machado, Galatti e Paes (2014), amplia a visão do esporte para além da prática corporal, compreendendo-o como um fenômeno social e um patrimônio cultural da humanidade. Para que o ensino

seja significativo, é necessário que o aluno entenda a origem, a evolução e o contexto contemporâneo das modalidades praticadas. Isso envolve o conhecimento sobre grandes eventos, atletas de referência e suas conquistas, permitindo que o estudante desenvolva uma visão crítica e contextualizada do esporte que consome e pratica.

Neste trabalho, esse referencial foi utilizado ao conectar os nomes dos jogos com o cenário esportivo atual, especificamente através da alusão a atletas de destaque em eventos como os Jogos Olímpicos. Ao nomear a atividade de 'Rainha Bia Haddad', não se faz apenas uma homenagem, mas se traz para a aula o universo do Tênis brasileiro. Essa estratégia didática valida a proposta histórico-cultural ao transformar o conteúdo abstrato em algo palpável e relevante para os alunos, enriquecendo seu acervo cultural esportivo.

A intenção na elaboração de uma unidade didática baseia-se no intuito de oferecer e contribuir para uma aprendizagem significativa, para que dessa forma o ensino desse conteúdo aconteça dentro de uma perspectiva crítica e contextualizada, conforme propõe a BNCC, sobretudo suprir a escassez de materiais didáticos voltados ao ensino do mesmo. “A falta de espaço e de materiais didáticos tem desestimulado professores na realização de seu trabalho de forma adequada” (Bozoki; Bressan, 2023, p.6).

Por fim, o trabalho foi amparado nos referenciais da pedagogia do esporte, sendo eles: o referencial técnico-tático e o histórico-cultural. A escolha deles se dá pelo que eles proporcionam respectivamente, que são: promover a compreensão das estruturas do jogo e ampliação do conhecimento geral da modalidade (origem, regras, inserção midiática, evolução) (Galatti et al., 2014, p. 155 - 159).

1.1 Objetivo:

Produzir um material digital didático para o ensino dos esportes de Rede/Parede no 2º Ciclo do Ensino Fundamental a partir da BNCC e dos referenciais técnico-tático e histórico cultural, com a finalidade de oferecer possibilidades aos professores da área, interessados nessa temática.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O ensino do Esporte na Educação Física Escolar e a BNCC

O esporte é marcante no componente curricular da educação física. Compõe uma das seis unidades temáticas e aparece como um dos principais conteúdos a serem

trabalhados ao longo do ensino fundamental (Brasil, 2018). Segundo a BNCC, os alunos devem compreender o esporte como cultura corporal de movimento, que envolve regras, táticas, gestos técnicos e valores, desse modo, tal abordagem procura garantir que o desenvolvimento integral dos alunos esteja ligado às práticas esportivas na escola, desenvolvendo também o pensamento crítico, respeito às diferenças e trabalho em equipe (Brasil, 2018).

Entretanto, ao longo da história, a abordagem que esteve centrada no ensino dos esportes nas escolas foi a tecnicista, em que a repetição de gestos e execução técnica dos fundamentos era priorizada (Paes; Balbino, 2009). Segundo Garganta (1998) o modelo tecnicista negligencia o contexto real do jogo e sua lógica interna. Ainda, Paes e Balbino (2009) afirmam que o modelo tecnicista limita o desenvolvimento de competências para lidar com situações problema, como a tomada de decisão e leitura tática, além de excluir os alunos menos habilidosos.

Segundo Freire (1994), o professor deve ser o mediador da aula, que propõe uma abordagem holística, adicionando ao aprendizado, além de movimentos, saberes sociais e emocionais. Essa ideia é compartilhada por Sarruge (2018), que afirma que para o ensino significativo é fundamental que o aluno tenha a compreensão da lógica interna do jogo, o que exige vivências de situações reais e desafiadoras do jogo.

De acordo com a BNCC, o currículo da Educação Física deve ser sensível ao contexto dos alunos, incluindo seu lado sociocultural, pois desse modo, os conteúdos serão significativos e conectados à realidade dos alunos (Brasil, 2018). Isso envolve a escolha de metodologias de ensino que promovam o aluno como protagonista e que contemplem as condições postas pela BNCC, como o Teaching Games for Understanding (TGfU), proposto por Bunker e Thorpe (1982).

Os esportes podem ser organizados a partir da lógica interna das modalidades, que considera elementos como objetivos da ação e com a relação com o adversário, pois dessa maneira a visão das práticas corporais é ampliada, bem como seu papel na formação integral dos estudantes (Brasil, 2018). Existem, portanto, as categorias dos esportes de marca, precisão, técnico-combinatório, rede/quadra dividida ou parede de rebote, campo e taco, invasão ou territorial e combate (Brasil, 2018).

Entende-se por lógica interna dos esportes a ação motriz prevista pela regra, que organiza o funcionamento do jogo (Oliveira; Ribas, 2019). Segundo Alves e Bianchin (2010), o aluno aprende de forma mais completa quando vivencia o jogo e reflete sobre sua prática. Esse entendimento permite ao aluno agir com intencionalidade e

criatividade dentro das partidas, ou seja, brincando e jogando a criança irá desenvolver capacidades como: atenção, afetividade, concentração e outras habilidades (Alves; Bianchin, 2010).

O modelo Teaching Games for Understanding (TGfU), proposto por Bunker e Thorpe (1982), propõe que os alunos aprendam a jogar jogando, priorizando a compreensão tática antes da compreensão e execução de técnicas específicas da modalidade. Esse modelo visa a criação de minijogos adaptados à realidade dos alunos, que favorecem a reflexão tática e a tomada de decisão (Kirk; Macphail, 2002).

No contexto da instituição privada SESC, Sarruge (2018) aplicou uma unidade didática de voleibol baseada no TGfU com uso de filmagens para que os participantes pudessem analisar suas próprias jogadas, discutir erros e procurar soluções. Em seu trabalho de mestrado, Sarruge (2018) ressaltou que através do método TGfU e o uso de filmagens seus alunos puderam compreender melhor a tática do jogo, além de discutir erros e procurar soluções, o que confirma a eficácia do método. Segundo a autora (Sarruge, 2018), os alunos passaram a jogar com mais intencionalidade, observando pontos livres da quadra e tomando decisões mais rápido.

Além disso, o ensino baseado na lógica interna dos jogos permite o desenvolvimento de competências como empatia, cooperação e autocontrole (Garganta 1998). Isso porque os jogos esportivos exigem dos alunos a capacidade de trabalhar em grupo, entender a participação do outro, lidar com frustrações e tomar decisões (Paes; Balbino, 2009; Alves; Bianchin, 2010).

Por fim, em contraste com o modelo tecnicista o modelo do TGfU oferece uma prática mais significativa, pois promove o desenvolvimento dos princípios da pedagogia do esporte contemporâneo, como aspectos afetivos, cognitivos e motores (Kirk; Macphail, 2002; Mesquita et al., 2012), e também, favorece os menos habilidosos.

2.2 Teaching Games for Understanding (TGfU)

O modelo de ensino Teaching Games for Understanding (TGfU) é focado na compreensão tática, por meio de minijogos e foi desenvolvido por Bunker e Thorpe (1982), para ser uma opção de ensino que superasse as limitações do modelo tecnicista. O TGfU valoriza a aprendizagem significativa do estudante, considerando seu contexto, além disso, promove a participação de todos sem focar na parte técnica da modalidade, mas sim nas estratégias estruturais da mesma (Bunker e Thorpe, 1982).

Tal perspectiva agrupa os esportes por lógica interna semelhante, sendo alguns deles: 4 esportes de invasão, campo e taco e rede e parede, em que a interdisciplinarização ocorra entre as diversas modalidades que estão agrupadas nessas categorias, ou seja, o aluno pode transferir conhecimentos, ações e gestos entre os esportes (Bunker e Thorpe, 2002). Dessa maneira, o aluno pode aprender por semelhanças estruturais, o que possibilita um leque muito amplo de vivências nos jogos (Bunker e Thorpe, 2002).

Para que esse modelo funcione, Kirk e Macphail (2002), afirmam que deve-se propor ao aluno desafios táticos, em que o raciocínio e a resolução de problemas sejam protagonistas e o guiem de forma a entender as estruturas do jogo, ou seja, que promova a tomada de decisão. Segundo Mesquita et. al. (2012), o modelo de ensino por mini-jogos facilita o desenvolvimento da inteligência tática e autonomia, tais qualidades estão atreladas ao desenvolvimento da reflexão crítica sobre a própria ação e a ação do outro, bem como a discussão de estratégias, identificação de problemas e propostas de soluções entre um grupo reduzido.

A exemplo, pode-se citar Sarruge (2018), que em sua defesa de mestrado mostrou que o ensino do voleibol por meio do TGfU é eficaz e significativo. Em seu trabalho, ela ressaltou que houveram melhorias dos alunos nos aspectos de leitura do jogo, comunicação entre o grupo e maior engajamento nas aulas propostas, dessa forma, os participantes passaram a demonstrar maior intencionalidade nas ações e melhor desempenho coletivo (Sarruge, 2018).

Destaca-se também a produção de Nkala e Shehu (2016). Tal estudo comparou o desempenho de dois grupos de estudantes do ensino médio no basquete: um controle (sem o método do TGfU) e o outro, experimental (com o método do TGfU). O estudo sugere que a abordagem de ensino citada demonstrou maior eficácia e melhoria no desempenho geral do esporte, em relação ao outro grupo (Nkala; Shehu, 2016).

"Neste estudo, foi encontrada significância no desempenho geral do jogo quando a abordagem tradicional de ensino foi comparada à abordagem TGfU. Isso confirma estudos comparativos anteriores que também indicaram diferenças significativas no desempenho de participantes submetidos ao TGfU em comparação aos grupos tradicionais ou de controle (Nkala & Shehu, 2016, p. 92-93 Harvey, 2003; French, Warner, Rink, Taylor & Hussey, 1996; Allison & Thorpe, 1997; Nevett, Rovegno, Babiarz & McCaughtry, 2001; Nevett, Rovegno & Babiarz, 2001).

(“In this study significance in overall game performance was found when the traditional approach to teaching was compared to the TGfU approach. This confirms previous comparative research studies that also indicated significant differences in the performance of TGfU subjects as compared to the traditional or control groups (Nkala & Shehu, 2016, p. 92-93 Harvey, 2003; French, Warner, Rink, Taylor, & Hussey, 1996; Allison & Thorpe, 1997; Nevett, Rovegno, Babiarz, & McCaughtry, 2001; Nevett, Rovegno, & Babiarz, 2001).”)

Nesse sentido, outro trabalho que dialoga com a eficácia do TGfU é o de Balakrishnan, M. et al. (2007), intitulado "Effect of Teaching Games for Understanding Approach on Students' Cognitive Learning Outcome". Neste estudo, é analisada a eficácia do TGfU em 72 alunos de escolas primárias na Malásia que praticam handebol. O trabalho teve como método de estudo um grupo controle (com ensino tradicional, ou seja, com repetição de movimentos) e um grupo experimental (com ensino através do TGfU). Ao final do estudo concluiu-se que por meio do TGfU, o grupo experimental teve mais eficácia sobre a compreensão cognitiva dos participantes em relação ao ensino tradicional (Balakrishnan, M. et al., 2007).

Por fim, tem-se o estudo de Greve, Diekhoff e Süßenbach (2022), que se chama “Learning Soccer in Elementary School: Using Teaching Games for Understanding and Digital Media”. A obra investigou como alunos do 4º ano do ensino fundamental experienciam o uso de mídias digitais, como tablets e o app Videocatch - aplicativo educacional de gravação e análise de vídeo - juntamente com o ensino de futebol por meio do TGfU. As gravações de lances eram feitas pelos alunos, que depois reviam os vídeos e podiam refletir sobre suas ações.

“As crianças relataram conversas sobre os procedimentos do jogo, ideias para melhorias táticas no jogo seguinte e tentativas de implementá-las, o que mostra a possibilidade de um feedback cooperativo por vídeo entre os alunos.” (Greve, Diekhoff e Süßenbach, 2022, p. 4)

(“In addition, the children reported on conversations about game procedures, about ideas for tactical improvements in the next game, and about the attempts to implement these, showing the possibility for cooperative video feedback among the students.” (Greve, Diekhoff, and Süßenbach, 2022, p. 4).

O estudo conclui que, ao usar o TGfU juntamente com a análise de vídeos, os alunos puderam ter uma compreensão mais ampla e significativa das dificuldades e como resolvê-las (Greve; Diekhoff; Süßenbach, 2022, p. 4).

2.3 TIC como ferramenta para Educação Física Escolar

A área da Educação Física, assim como outras áreas, vem se redescobrando e se transformando por meio do impulsionamento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Tais tecnologias abrem um leque de ensino mais dinâmico, interativo e acessível (Kenski, 2010). Além disso, a autora Kenski (2010) também afirma que as tecnologias abrem espaço para um novo papel entre professor e aluno, uma vez que as ferramentas de tecnologia redefinem os processos de ensino-aprendizagem.

“Os professores vêem a sua responsabilidade aumentar. Mais do que intervir numa esfera bem definida de conhecimentos de natureza disciplinar, eles passam a assumir uma função educativa primordial. E têm de o fazer mudando profundamente a sua forma dominante de agir: de (re)transmissores de conteúdos, passam a ser co-aprendentes com os seus alunos, com os seus colegas, com outros atores educativos e com elementos da comunidade em geral. Este deslocamento da ênfase essencial da atividade educativa – da transmissão de saberes para a (co)aprendizagem permanente – é uma das consequências fundamentais da nova ordem social potenciada pelas TICs e constitui uma revolução educativa de grande alcance.” (Kenski, 2010, p. 104)

Carvalho (2002) também aponta que os professores e alunos recebem papéis diferentes, uma vez que o papel do professor não é mais o de transmissor de conhecimento e o aluno um mero receptor passivo do mesmo, mas sim que os dois trabalhem em conjunto - o aluno é responsável pelo próprio aprendizado em conjunto com o professor que é facilitador e mediador desse processo.

Além disso, as TIC permitem a personalização do ensino e ampliam a inclusão, uma vez que os recursos digitais podem ser adaptados às necessidades dos alunos. Dispositivos como celulares, tablets e computadores tornam-se aliados no desenvolvimento de materiais interativos, que incentivam a autonomia e o trabalho colaborativo (Almeida; Valente, 2012).

Integrar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) ao estudo e planejamento do professor melhora significativamente a qualidade das aulas. Isso implica também uma preocupação com a formação continuada do docente, ao promover reflexões sobre como e por que utilizar tecnologias digitais na elaboração de suas aulas (Carvalho, 2002).

As TIC oferecem acesso rápido a informações, materiais didáticos variados e ferramentas digitais que permitem maior interatividade e personalização do ensino (Kenski, 2012). Essas tecnologias transformam o papel do educador, exigindo posturas mais criativas e reflexivas, capazes de atender ao perfil atual dos estudantes (Kenski, 2012). “A velocidade com que as informações são geradas e difundidas, a facilidade de acesso a elas, a multiplicidade de mídias e linguagens que se inter-relacionam e convergem nos novos meios de comunicação, impõem um outro ritmo para a aquisição do conhecimento.” (Kenski, 2010, p. 22).

Tendo em vista este fato, esse trabalho dialoga com outras produções acadêmicas como o de Paulo (2021). Este trabalho de conclusão de curso fundamentado na BNCC, explora o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na Educação Física Escolar e disponibilizou um site educacional pela plataforma “Wix”, com planos de aula sobre o conteúdo de danças, para o 3º ciclo do ensino fundamental.

Outro exemplo de trabalho que pode ser citado é o de Parente (2020). Sua produção acadêmica, assim como nesta proposta, visou a autonomia do professor no planejamento e execução das aulas, porém seu apoio digital foi a plataforma “YouTube”, em que ele construiu um material didático voltado ao ensino do voleibol na educação física escolar.

Por fim, destaca-se a produção de Pallos (2022), que elaborou um material didático sobre o ensino da natação nas aulas de Educação Física escolar e com apoio da plataforma “Canva”, o disponibilizou gratuitamente. “Por não ser uma modalidade comumente utilizada nas aulas da EFE, acreditamos que a elaboração de um material didático voltado para o ensino da natação será de grande relevância e ajuda para os profissionais” (Pallos, 2022, p. 13).

Além disso, as TIC favorecem a formação continuada do professor ao proporcionar acesso a cursos online, artigos científicos e redes colaborativas entre docentes (Moran, 2007). Com isso, o professor pode se manter atualizado, avaliar diferentes metodologias e aprimorar constantemente suas práticas (Moran, 2007). Para que essa integração seja eficaz, é fundamental garantir formação adequada, de modo que o uso das TIC vá além

do apoio técnico e possa se tornar um recurso pedagógico mais significativo (Vegna; Silva, 2017).

3. METODOLOGIA

O estudo foi fundamentado na pesquisa qualitativa. Para Godoy (1995) a pesquisa qualitativa busca compreender fenômenos a partir da perspectiva dos participantes, coletando dados descritivos sobre pessoas, ambientes e interações. O pesquisador é o principal instrumento da pesquisa, adotando uma abordagem indutiva na análise dos dados. Além de seu caráter descritivo, a pesquisa enfatiza a compreensão dos significados que as pessoas atribuem aos eventos, às relações e à própria vida (Neves, 1996).

Com base nesse cenário, este Trabalho de Conclusão de Curso se propôs à criação de uma plataforma digital de acesso gratuito, desenvolvida com o auxílio da plataforma “Stringly”, que disponibilizará planos de aula voltados ao ensino dos esportes de Rede/Parede fundamentados no modelo TGfU e nos princípios da pedagogia do esporte. A proposta visa facilitar o trabalho do professor de Educação Física, oferecendo um ambiente virtual organizado, funcional e intuitivo, onde ele possa acessar conteúdos e adaptar sequências didáticas. A ideia é que a plataforma vá além de um simples repositório de materiais, serão recursos pensados para o contexto escolar.

Com o objetivo de alcançar a proposta do estudo, este trabalho foca na produção de um material didático baseado nas diretrizes da BNCC para a unidade didática "Esportes", sendo desenvolvido em três etapas:

- Fases de Desenvolvimento:
 - Fase 1: Análise da BNCC e da proposta do TGfU para elaboração da unidade didática;
 - Fase 2: Elaboração da Unidade Didática;
 - Fase 3: Elaboração do site para hospedagem do material didático digital.

Na fase 1, foi realizado um estudo da BNCC para identificar as competências, habilidades e objetos de conhecimento relacionados aos esportes de Rede/Parede no 2º ciclo do Ensino Fundamental, bem como, os princípios do TGfU. Tal análise serviu de base para estruturar a unidade didática, que garante que conteúdos sejam abordados de forma alinhada às diretrizes curriculares.

Na fase 2, aconteceu a construção da unidade didática, composta por 7 planos de aula estruturados, minijogos para o desenvolvimento da compreensão tática, de desafios progressivos que facilitem a aprendizagem, baseados nos referenciais histórico-cultural e técnico-tático. A proposta deve oferecer aos professores um recurso acessível e aplicável à realidade escolar.

Após a elaboração da Unidade Didática, iniciou-se a fase 3, em que o conteúdo foi organizado e disponibilizado num site, garantindo acessibilidade e facilidade de uso para os professores. Ele foi projetado para oferecer uma navegação facilitada, reunindo planos de aula e sugestões de adaptações para diferentes contextos escolares. A plataforma digital “Strikingly”, criada em 2012, permitirá a postagem dos conteúdos e a ampliação do alcance do material produzido.

“Strikingly é o melhor construtor de sites gratuito para qualquer um criar um site maravilhoso e otimizado para dispositivos móveis com facilidade. Rápido, simples e elegante.” (Strikingly, 2025).

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 Análise da unidade temática ‘Esportes’ na BNCC para o Ensino Fundamental

A BNCC tem seu papel norteador bem definido, sendo assim, o documento auxilia no planejamento do professor, indicando o que e quando ensinar, bem como a progressão de conteúdos do ensino fundamental (anos iniciais e finais). De acordo com o documento, a Educação Física tematiza as práticas corporais em suas diferentes manifestações culturais, atribuindo significado às práticas, bem como as possibilidades expressivas de cada um (Brasil, 2018).

A área de linguagens, em que a Educação Física está inserida, é organizada em etapas, ciclos, áreas, componentes curriculares, unidades temáticas e objetos de conhecimento, de modo a facilitar o planejamento das aulas e a organizar os conteúdos essenciais em cada ciclo. No caso da Educação Física, na unidade temática de Esportes, são apresentados diferentes objetos de conhecimento, como: Esportes de marca, Esportes de precisão, Esportes de invasão, Esportes de Rede/Parede, Esportes de campo e taco, Esportes Técnico-combinatório e Esportes de combate (Brasil, 2018).

O objetivo deste trabalho é apresentar sete planos de aula, baseados na BNCC, com o intuito de nortear os profissionais de Educação Física que pretendem trabalhar com

alunos do 2º ciclo do Ensino Fundamental na área de Linguagens, no componente curricular Educação Física, na unidade temática de Esportes, no objeto de conhecimento Esportes de Rede/Parede.

Quanto à aplicação didática, os planos de aula, bem como o documento norteador BNCC, podem servir de base para novos planos de aula e serem desdobrados em mais de uma aula. Além disso, os planos de aula são flexíveis quanto ao número de estudantes e materiais disponíveis.

Os Esporte de rede/parede, na BNCC, é um conteúdo previsto para 2 ciclos (2º e 4º ciclo), dentro deste conteúdo podem ser trabalhados o vôlei, tênis, tênis de mesa, tênis de campo, badminton, squash, pelota basca e raquetebol (Brasil, 2018).

“(note-se que as modalidades citadas na descrição das categorias servem apenas para facilitar a compreensão do que caracteriza cada uma das categorias. Portanto, não são prescrições das modalidades a ser obrigatoriamente tematizadas na escola).” (Brasil, 2018, p. 215).

Estes esportes também são responsáveis por promover diversas habilidades ao passo que são trabalhados ao longo do ensino fundamental. No 2º ciclo (3º ao 5º ano) são trabalhadas habilidades como experimentar e fruir diferentes modalidades dos grupos de esportes e saber diferenciar o jogo de esporte, bem como sua função dentro da sociedade (profissional ou comunitário/lazer). Já no 4º ciclo são trabalhadas habilidades mais profundas, a exemplo:

“(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, Rede/Parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.

(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 esporte: Rede/Parede, campo e taco, invasão e combate.

(EF89EF05) Identificar as transformações históricas do fenômeno esportivo e discutir alguns de seus problemas (doping, corrupção, violência etc.) e a forma como as mídias os apresentam.” (Brasil, 2018, p.237).

A característica principal dos esportes de Rede/Parede reúne o objetivo de pontuação, ou seja, para pontuar é necessário arremessar, lançar ou rebater para achar

espaços vazios na quadra adversária ou forçar seu adversário ao erro (Brasil, 2018, p. 216). A partir dessas considerações é necessário considerar o professor como mediador das práticas e da aquisição dessas características dentro das aulas.

O professor tem como objetivo saber integrar de forma coerente os conteúdos previstos ao planejamento geral das aulas. “O professor que não leve a sério sua formação, que não estude, que não se esforce para estar à altura de sua tarefa, não tem força moral para coordenar as atividades de sua classe” (Freire, 1996, p. 36). Deve promover discussões favoráveis ao desenvolvimento crítico dos alunos, permitindo e provocando que todos participem ativamente. “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (Freire, 1996, p. 47).

Também deve considerar a relação com a cultura corporal de movimento, ou seja, trazer esportes importantes ao contexto popular ou local, para que a aprendizagem seja mais significativa e possibilite a inserção desses esportes em outros contextos:

“Na prática concreta de aula, isso significa que o aluno deve aprender a jogar queimada, futebol de casais ou basquetebol, mas, juntamente com esses conhecimentos, deve aprender quais são os benefícios de tais práticas, por que se pratica tais manifestações da cultura corporal hoje, quais as relações dessas atividades com a produção da mídia televisiva, imprensa, entre outras” (Darido, 2012, pg. 8).

O professor deve se atentar à inclusão de todos os alunos, a fim de garantir que todos aprendam de forma holística e integral. “As aulas devem ser dirigidas a todos os alunos, pois todos têm o direito de vivenciar e conhecer as práticas da cultura corporal, o que inclui os menos habilidosos, as meninas, os gordinhos, os asmáticos, os deficientes etc.” (Darido, 2012, p. 5).

Por fim, a BNCC, Brasil (2018), foi fundamental para o desenvolvimento deste trabalho, pois é o documento norteador obrigatório que auxilia os professores no planejamento das aulas, considerando as necessidades dos alunos e sua faixa etária. A análise aqui apresentada deixa claro quais as especificidades (ciclo, área, componente curricular, unidade temática e objeto de conhecimento) foram trabalhadas, conforme a BNCC.

4.2 A Unidade Didática para o ensino dos Esportes de Rede/Parede

AULAS 1 E 2 - ESPORTES DE REDE

- **Objetivo da aula:** Diagnosticar os conhecimentos dos alunos sobre os esportes de Rede/Parede. Apresentar propostas de agarrar e lançar para o ensino dos esportes de Rede/Parede. Conhecer e vivenciar os esportes de rede/parede e compreender a sua lógica interna. Conhecer alguns ícones brasileiros dessas modalidades.

- **Materiais:** Fita elástica grossa ou material similar e giz (para realizar a separação da mini quadra); Bolas de voleibol ou iniciação (número de bolas vai depender de quantos alunos terão) e cartinhas com esportes variados (opcional).

- **Conceitos:** mini-quadras -> usar a quadra de vôlei como referência, dividi-la tomando como delimitação a linha do meio até a linha dos 3 metros, 1º quadra; da linha dos 3 metros até a linha que será feita com giz ou material similar dividindo o espaço entre linha dos 3 metros e fundo, 2º quadra; da linha feita até a linha de fundo da quadra de vôlei, 3º quadra).

1. Parte inicial

Jogo da memória coletivo: Serão usadas cartinhas com vários esportes variados neles, a partir delas, os alunos devem classificar tais esportes em com e sem interação com o adversário, e, posteriormente, classificar em, esportes de rede e “não rede”. Pode-se guiar pelas perguntas:

As cartinhas mencionadas, são cartas que contém figuras que descrevem de maneira ilustrativa o esporte escrito nela, por exemplo, uma cartinha escrito voleibol com um desenho de bola de vôlei. O mesmo acontece com esportes variados, como: tiro ao alvo, vôlei de praia, tenis, ginástica, vela, canoagem, ski, etc. Elas são importantes e servem de base para ajudar a diagnosticar o que os alunos conhecem e não conhecem, bem como saber os esportes que são de Rede/Parede e os que não são.

A partir da visualização, os alunos devem classificar os esportes observando critérios como "com ou sem interação com o adversário" e, posteriormente, distinguir quais pertencem à categoria de Esportes de Rede/Parede.

A mediação deve ser guiada pelas seguintes perguntas:

Esses esportes são parecidos?

Mediação (R): Selecionar duas cartas de Esportes de Rede/Parede e uma carta de outra categoria (ex: invasão ou marca). Dispor as cartas visualmente e iniciar o debate sobre as semelhanças e diferenças estruturais, abordando a questão da interação entre os oponentes.

- Nestas modalidades, os jogadores podem ter contato físico com o adversário ou invadir o seu campo?
- O espaço de jogo é compartilhado simultaneamente por todos ou cada equipe defende um território separado?
- Existe algum obstáculo físico que divide os times?

Ao focar nos Esportes de Rede/Parede, introduzir a discussão sobre a lógica interna:

O que define os Esportes de Rede e Parede?

Conceituação: São modalidades caracterizadas pela presença de uma rede divisória ou parede de rebote. A lógica central consiste em projetar o implemento (bola ou peteca) de forma que ele toque o solo da quadra adversária (espaço vazio) ou induza o oponente ao erro, impedindo a devolução.

O que eles têm em comum?

Conceituação: A estrutura (rede central ou parede) e a delimitação de um espaço de jogo, que pode variar de uma quadra (como no vôlei e tênis) a uma mesa (tênis de mesa), mantendo, contudo, a mesma lógica de disputa de espaço.

E quanto à quantidade de jogadores, há variação entre os esportes?

Conceituação: Sim. A categoria abrange desde esportes coletivos (como o voleibol, com 6 jogadores) até modalidades individuais (1x1) ou em duplas (como tenis de mesa e tenis).

Contextualização: Alguém pratica algum desses esportes? Conhecem outras modalidades de rede que não foram citadas nas cartas?

2. Parte principal:

Jogo 1 - Bernarjogo

Bernardinho: Maior campeão da história do vôlei. Títulos: Acumula mais de 30 títulos. Como jogador foi medalha de prata nos jogos olímpicos de 1984 em Los Angeles. Como treinador comandou a seleção feminina de vôlei durante 1994 a 2000 e conquistou duas medalhas de bronze em Jogos Olímpicos (1996 e 2000). Em 2001 assumiu a seleção masculina e foi campeão olímpico em 2004 em Atenas e no Rio de Janeiro no Brasil, em 2016. Ficou no comando da seleção até os Jogos Olímpicos do Rio e voltou ao comando da seleção no ano de 2024.



Foto 1: Bernardinho

Descrição: Em uma mini-quadra, serão dispostos times 4x4 (quatro contra quatro). O objetivo do jogo é fazer 3 passes (segurando e lançando a bola) entre o próprio time e enviar ao outro lado, tentando achar um espaço vazio ou forçando o adversário ao erro. Quando um ponto for feito, o(a) professor(a) repõe uma bola para o time que sofreu o ponto, ou algum aluno que esteja de fora, pode repor também.

Varição 1: Se os alunos estiverem segurando muito a bola, colocar uma regra de que só pode segurar três segundos - o outro time pode contar).

Conscientização:

Pergunta: Qual é o objetivo do jogo?

Possível Resposta: Pontuar, jogando a bola para o outro time.

Pergunta: O que vocês tiveram que fazer nesse jogo?

Possível Resposta: Passar a bola entre o time antes de mandar para a quadra adversária.

Pergunta: Quem conseguiu fazer ponto? E como fizeram?

Possível Resposta: (como fizeram) jogando a bola em um lugar que não tinha ninguém ou forçando o erro do adversário, jogando de forma que não consiga segurar.

*(nessa, podem fazer perguntas que os levem a entender a ideia, por exemplo: a) adianta jogar no corpo do amigo? b) Vocês conseguiram identificar espaços na quadra e jogar lá?)

Jogo 2 - Guga Lá:

Gustavo Kuerten, Guga, é um tenista brasileiro tricampeão de Roland Garros, um dos quatro Grand Slam - um dos maiores torneios de tênis. É o único brasileiro a ser nº1 do mundo no ranking.



Foto 2: Guga

Descrição: Em uma mini-quadra, serão dispostos times 2x2 (dois contra dois). O estudante deve procurar um espaço vazio na quadra adversária e jogar a bola nesse

espaço, buscando que ela toque o chão, caso toque, é validado um ponto, ou seja, não há cooperação entre os alunos.

Conscientização:

Pergunta: Qual era o objetivo do jogo?

Possível Resposta: Fazer o ponto

Pergunta: Como é possível ganhar o ponto?

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

Pergunta: O que se pode fazer para conseguir isso? Ou como dificultar o adversário?

Possível Resposta: Jogar a bola onde ele não está.

Pergunta: Como não tomar o ponto?

Possível Resposta: Ocupando os espaços vazios

Jogo 3 - Jack e San:

Jacqueline Louise Cruz Silva

Inicialmente, começou a jogar vôlei de quadra, apenas depois foi para o vôlei de praia. Subiu ao pódio nos Jogos Pan-americanos San Juan 1979 e disputou os Jogos Olímpicos Moscou 1980 e Los Angeles 1984. Depois jogou vôlei de praia onde teve a oportunidade de jogar os Jogos Olímpicos e conquistou a medalha de ouro em Atlanta 1996. Foi o primeiro título de mulher brasileira nos jogos.



Foto 3: Jaqueline

Sandra Pires começou no esporte através do atletismo, mas logo mudou para o vôlei. Em 1993, foi convidada a jogar vôlei de areia pela sua primeira parceira Karina Lins e Silva. Começou a treinar o vôlei de quadra também, mas depois de um tempo, escolheu o vôlei de praia. Depois de alguns anos, trocou de dupla e começou a jogar com Jacqueline, onde conquistou a medalha de ouro nos jogos de Atlanta em 1996.



Foto 4: Sandra

Descrição: Numa mini-quadra, de comprimento mais longo que o normal, dispor times 3x3 (três contra três). Delimitar com um giz, uma parte menor e mais à frente na quadra (perto da “rede”), e um fundo de quadra maior (mais longo e comprido). O jogo consiste em trocar 3 passes sendo que a bola lançada para a outra quadra deve ser feita da parte da frente da quadra, dessa forma, a troca de passes deve ser direcionada para a região da frente. Quem está com a bola não pode andar (reforçar a ideia de quem está com a bola movimentar para próximo da rede). Os alunos podem se posicionar ou dois no fundo e um na frente ou dois na frente e um no fundo.

Variação 1: Se necessário, colocar um pingo entre os passes.

Conscientização

Pergunta: Conseguiram pontuar? Por que?

Possível Resposta: Sim ou não.

Pergunta: Onde é mais fácil de pontuar, lançando do fundo ou da frente da quadra? Porque?

Possível Resposta: Aproximar a bola da zona da frente perto da rede para poder lançar a bola na quadra do adversário.

Pergunta: Da região da frente, ficou mais fácil encontrar os espaços direcionando a bola?

Possível Resposta: Sim, pois a bola estava mais perto da rede.

3. Parte final

- Gostaram da aula?
- Qual é o nome daqueles esportes que envolvem encontrar espaços vazios? E os que exigem invadir a área do oponente? E aqueles que requerem o uso do taco? (Esportes de Invasão e de Campo e Taco - esportes diferentes dos de Rede/Parede)
- O que vocês acham, depois da prática, que os esportes de rede tem em comum? E as diferenças?
- Quais estratégias trabalhadas nos jogos se assemelham aos jogos de Rede/Parede?
- Vocês lembram quais foram os atletas que falamos?

Referência Foto 1: [bernardinho - Pesquisar Imagens](#)

Referência Foto 2: [guga - Pesquisar Imagens](#)

Referência Foto 3: [jaqueline Louise Cruz Silva voleibol de praia - Pesquisar Imagens](#)

Referência Foto 4: [sandrapires_cbv_silvioavila.jpg \(1200×756\)](#)

AULA 3 E 4 - ESPORTES DE REDE

- **Objetivo da aula:** Apresentar uma proposta de agarrar e lançar para os esportes de Rede/Parede. Conhecer os atletas brasileiros de destaque, utilizando como recurso histórico e social. Relacionar suas trajetórias com valores como persistência, superação e trabalho em equipe, fortalecendo a conexão dos alunos com os esportes de cada atleta e sua cultura.

- **Materiais:** bolas de iniciação, giz, cones, petecas, fita elástica, fita crepe (1 raquete de tênis e uma de tênis de mesa para mostra -> opcional, pois pode mostrar imagens também).

1. Parte Inicial:

Contextualização Teórica em Sala: Realização de uma conversa para introdução aos Esportes de Rede. A mediação inicial deve focar na retomada dos conteúdos prévios, instigando os alunos a descreverem o que lembram das características apresentadas na aula anterior.

A discussão deve ser guiada pelas seguintes perguntas:

Quais são esses esportes? (Apresentação visual dos implementos: raquetes de tênis, tênis de mesa e beach tennis ou com as cartinhas; imagens).

Vocês possuem vivência ou contato indireto com esses esportes?

Quais são as semelhanças estruturais entre eles?

Conceituação: A lógica de pontuação (erro/acerto no espaço vazio); A relação entre implementos (raquetes, bolas); A presença histórica e institucional, como nos Jogos Olímpicos.

Quais são as diferenças observadas?

Conceituação: Os espaços de jogo (pisos: areia, quadra rígida, mesa) e a morfologia das raquetes.

Contextualização Histórica: Vocês lembram de algum atleta de referência da aula passada? **Exemplo:** Guga, associado ao jogo lúdico "Guga-Lá".

2. Parte Principal:

Repetir o jogo da primeira aula.

Descrição: Em uma mini-quadra, serão dispostos times 4x4 (quatro contra quatro). O objetivo do jogo é fazer 3 passes (segurando e lançando a bola) entre o próprio time e enviar ao outro lado, tentando achar um espaço vazio ou forçando o adversário ao erro. Quando um ponto for feito, o(a) professor(a) repõe uma bola para o time que sofreu o ponto, ou algum aluno que esteja de fora, pode repor também.

Jogo 1 - Rainha Bia Haddad

Beatriz Haddad Maia, é uma tenista profissional brasileira canhota, de 27 anos. Quando juvenil, foi vice-campeã de duplas do Roland Garros em duas ocasiões. Como profissional, possui três títulos simples e sete títulos de duplas. Em 2023 alcançou as 10 primeiras colocações do ranking da WTA, tanto no simples (primeira ocorrência de uma brasileira) quanto em duplas. Em 2023 se tornou a primeira jogadora da história do tênis a vencer o WTA Elite tanto na chave de simples quanto na chave de duplas, conquistando os dois troféus sem perder um único set durante o torneio.



Foto 1: Beatriz Haddad

Espaço de Jogo:

1	2
4	3

Descrição: O objetivo é chegar ou permanecer no quadrado de número 4. Em um quadrado grande dividido em quatro menores, enumere os quadrados de 1 a 4 (conforme o exemplo acima). Com cada aluno 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 nesse quadrado deverá deixar a bola quicar uma vez, e rebater para o próximo. Quem erra a rebatida (não deixar 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, assim 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.

OBS: 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.

Conscientização:

Pergunta: Qual o objetivo desse jogo?

Possível Resposta: Pontuar.

Pergunta: Como se davam os pontos?

Possível Resposta: fazendo a bola pingar duas vezes na quadra adversária.

Pergunta: Qual a melhor situação para pontuar? Em que momento conseguiram pontuar?

Possível Resposta: Quando consegui jogar de modo a dificultar a rebatida do oponente, perto do pé por exemplo.

Jogo 2 - Agarra Calderano

Hugo Calderano é um mesa-tenista brasileiro, que começou com 8 anos jogando em São Caetano, com 16 anos foi jogar na Europa, e desde então coleciona títulos internacionais nas mais diversas competições do esporte. É o único brasileiro que conseguiu chegar até o top 3 melhores jogadores do ranking mundial.



Foto 2: Hugo Calderano

Descrição: Em uma mini-quadra, serão dispostos times 3x3 (três contra três). A quadra será dividida de modo que haja uma linha demarcando fundo e frente (com a frente maior que o fundo). O objetivo do jogo é fazer a dupla perceber que há espaços vazios a serem preenchidos. É permitido um pingo no chão, após ele, é necessário que 1 integrante saia da área de fundo da quadra e agarre a bola, em seguida, o outro participante deve sair também, para que haja troca de passe e lançamento da bola para o outro lado. É permitido 1 troca de passe. Após jogar a bola para o outro lado, os dois participantes devem voltar para a área de fundo da quadra e devem esperar o ataque adversário.

Conscientização:

Pergunta: Vocês conseguiram pontuar nesse jogo? Por que?

Possível Resposta: Sim ou não

Pergunta: Quando vocês não conseguiram pontuar, o que a dupla adversária fez?

Possível Resposta: Se movimentou, ocupou os espaços, não deixou a bola pingar duas vezes...

Pergunta: Então pra que vocês defendam, o que precisam fazer?

Possível Resposta: Movimentar em direção a bola para não deixar ela pingar duas vezes.

3. Parte Final

- Gostaram da aula?
- Quais partes da aula vocês gostaram mais?
- Quais esportes vocês aprenderam hoje?
- Quais as principais características desses esportes?
- Vocês lembram quais foram os atletas que falamos?

Referência Foto 1: [HKACBJ2QVZBCDAF4G3OMWTO6X4.jpg](#) (1200×630)

Referência Foto 2: [hugo-calderano.png](#) (1200×720)

AULA 5 E 6 - ESPORTES DE REDE

- **Objetivo da aula:** Apresentar jogos de rebater com a mão e implemento para ensinar esporte de rede e parede. Conhecer os atletas brasileiros, utilizando como recurso histórico e social. Relacionar suas trajetórias com valores como persistência, superação e trabalho em equipe, fortalecendo a conexão dos alunos com os esportes de cada atleta e sua cultura.

- **Materiais:** Raquetes, bola, rede e fita ou giz, mini-cones, bolinhas de tenis ou frescobol, cartolina, cartinhas dos esportes.

1. Parte inicial:

Roda de Conversa e Recapitulação Conversa inicial para lembrar sobre os Esportes de Rede e Parede. Resgatar os conteúdos assimilados na aula anterior (Identificação das modalidades em estudo e descrição de suas características estruturais).

- Vocês recordam os nomes dos jogos adaptados vivenciados e dos atletas citados?
- Quais atletas de destaque foram apresentados e discutidos na aula anterior?
- Qual era o objetivo tático central dos jogos? (O que era necessário fazer para vencer?)
- Como funcionava a dinâmica de pontuação nos jogos realizados?

Introdução ao Badminton e Voleibol:

Apresentação das Modalidades: Introdução formal aos aspectos do Badminton e do Voleibol, diferenciando as duas modalidades.

Conceituação: Fazer comparação entre a bola e a peteca. Enfatizar o contraste entre o contato direto: no voleibol o corpo é a superfície de rebatida e no badminton há o uso de implemento: raquete como extensão do corpo, o que altera a alavanca do movimento e o alcance.

Reconhecimento dos Implementos: Apresentação física ou suporte em imagem de raquetes, bolas de tenis de mesa, bolas de tenis, bola de vôlei, petecas, raquete de squash, raquetes de badminton. Questionar: "Como denominamos estes materiais e a qual esporte cada um pertence?"

Vocês conhecem algum atleta de alto rendimento destas modalidades?

Qual o nível de familiaridade da turma com estes esportes específicos?

Quais as diferenças do badminton pro vôlei?

Conceituação: Voleibol permite construção coletiva da jogada (até 3 toques), favorecendo a especialização de funções. Badminton impõe a regra do "toque único", exigindo resolução imediata e agilidade de reação, mesmo no jogo de duplas.

Quantas pessoas jogam em cada esporte?

Conceituação: No vôlei são 6 em quadra e Badminton 2.

2. Parte principal:

Jogo 1 - Batalha dos Coelhos

Ygor Coelho

É um atleta brasileiro de badminton e foi o primeiro atleta do país a disputar a modalidade em edições dos Jogos Olímpicos. Foi campeão Pan-Americano em Lima 2019 e o primeiro brasileiro a figurar no top 30 do ranking mundial.



Foto 1: Ygor Coelho

Descrição: Em uma mini-quadra, serão dispostos times 1x1 (um contra um), com mini quadras mais longas e estreitas. Os alunos receberam mini-cones, um para cada jogador e serão uma espécie de raquete, devem ser usados de cabeça para baixo, de modo que uma bolinha de tenis ou frescobol entre dentro do mini-cone. O jogo consiste em, com o mini-cone em mãos, arremessar a bolinha de dentro do mini-cone para o outro lado da fita, tentando achar um espaço vazio ou dificultando a devolução pelo adversário. Para pontuar, é necessário que a bolinha dê dois pingos no chão, ou seja, apenas um pingo é permitido, antes de conseguir recepcionar a bolinha dentro do mini-cone e se der dois pingos, é validado um ponto.

Conscientização:

Pergunta: Qual o objetivo desse jogo?

Possível Resposta: Pontuar.

Pergunta: E vocês conseguiram fazer pontos? Como?

Possível Resposta: Jogando onde o adversário não estava.

Pergunta: Com o implemento (cone), ficou mais fácil ou mais difícil?

Possível Resposta: É mais difícil.

Pergunta: Quem conseguiu acertar a "rebatida", o que fez? Onde estava na quadra?

Possível Resposta: Esperou a bolinha pingar e se posicionou atrás da bola, esperando mais ao fundo da quadra.

Jogo 2 - Taka Raquete

Bruna Iumi Takahashi é uma mesa-tenista olímpica brasileira. Ganhou quatro medalhas nos jogos Pan-Americanos de 2019, e foi a primeira brasileira a entrar no top 20 de melhores do mundo no ranking mundial.



Foto 2: Bruna Takahashi

Descrição: Em uma mini-quadra, serão dispostos times 1x1 (um contra um), e se der tempo, 2x2 (dois contra dois) e depois 3x3 (três contra três). A quadra, no 1x1, precisa ser mais longa e estreita e à medida que os times forem crescendo o número de participantes, as quadras podem ficar maiores para comportar o número de participantes, mas ainda necessita que sejam longas (de comprimento, não de largura). Cada aluno receberá uma raquete e o jogo consiste em apenas conseguir rebater a bola dentro da quadra adversária, independente do número de pingos no chão. Portanto, a pontuação é marcada quando o aluno rebate a bola fora da mini quadra ou quando não consegue realizar a rebatida.

Conscientização:

Pergunta: Qual o objetivo desses jogos?

Possível Resposta: Pontuar.

Pergunta: E vocês conseguiram fazer pontos? Como?

Possível Resposta: Jogando onde o adversário não estava.

Pergunta: Com o implemento (raquete), ficou mais fácil ou mais?

Possível Resposta: É mais difícil.

Pergunta: Quem conseguiu acertar a rebatida, o que fez? Onde estava na quadra?

Possível Resposta: Esperou a bolinha pingar e se posicionou atrás dela, esperou mais ao fundo da quadra.

3. Parte Final - Fechamento da Aula:

- Gostaram da aula?
- Quais partes da aula vocês gostaram mais?
- Quais esportes vocês aprenderam hoje?
- Quais as principais características desses esportes?
- Vocês lembram quais foram os atletas que falamos?

Referência Foto 1: [60e4b007d0eba.jpeg](#) (846×565)

Referência Foto 2: [57b61cf026da4cf8856ec006535977fe.jpg](#) (800×480)

AULA 7 - ESPORTES DE REDE:

- **Objetivo da aula:** Avaliação. As atividades em grupo visam promover a reflexão coletiva e o reforço do vocabulário técnico e conceitual aprendido nas aulas anteriores, com a avaliação focada no entendimento por meio da criação de painéis visuais, jogos de associação e desafios. O registro individual, permite que os alunos expressem o que compreenderam durante a sequência. Será um momento de retomada dos atletas, conectando as vivências esportivas.

- **Materiais:** Papel sulfite, cartolinas, figurinhas com imagens de esportes de rede e não rede variados.

1. Parte Inicial:

Roda de Conversa e Feedback: roda de conversa com os alunos, para fazer o levantamento da percepção e retenção de conteúdo por parte da turma.

- Gostaram das aulas? Quais partes das aulas vocês gostaram mais?
- Qual o nome do jogo que vocês mais gostaram?
- Vocês lembram quais foram os atletas que falamos?

2. Parte Principal:

Atividade 1:

Confecção de Painéis Classificatórios:

Descrição: Os grupos recebem 2 cartolinas e um conjunto misto de cartinhas com os esportes. A tarefa exige a classificação e categorização das cartinhas em duas grandes áreas: "Esportes de Rede/Parede" e "Outras Esportes". Dividir a turma em grupos de 4 ou 5 crianças. Após a finalização dos painéis, realiza-se a correção coletiva para reforçar o conceito estrutural: Esportes de Rede/Parede são aqueles caracterizados pela presença de uma rede divisória ou parede de rebote, onde a lógica interna consiste em encontrar e conseguir projetar o implemento para espaços vazios da quadra adversária ou induzir o erro adversário, dificultando a devolução.

Atividade 2:

Classificar os esportes de rede de acordo com os implementos utilizados. No chão, vão ficar espalhados os implementos dos esportes (bola de vôlei, raquete de tênis, raquete de badminton, raquete de tênis de mesa, bolinha de tênis, móvel do badminton, entre outros) e, quando os alunos chegarem próximo a esses, será mostrada uma cartinha dos esportes de rede para que falem um implemento que é utilizado nesse esporte. Ganha a equipe que tiver mais acertos.

Variação: Utilizar apenas imagens, se não tiver todos os implementos, ou mesclar os dois.

Atividade 3:

Registro Escrito: Individualmente, pedir para que os alunos escrevam/desenhem aquilo que mais gostaram das aulas relacionado aos esportes de Rede/Parede em papel sulfite.

- Deixar algumas questões prévias: O que são os esportes de rede? Quais os esportes de rede? O que vocês aprenderam nas aulas? Como foram os jogos que fizemos com a turma? Lembram dos atletas? Quais?

Este estudo estabelece conexões com trabalhos anteriores mencionados, pautados na Pedagogia do Esporte: Machado, Galatti e Paes (2014; 2015), Kravchychyn et al. (2019), Oliveira et.al. (2021) e Reverdito e Scaglia, (2009). Esses autores serviram de base para o trabalho e a produção dos planos de aula propostos no tópico “4.2 A Unidade Didática para o ensino dos Esportes de Rede/Parede”, pois neles contém aspectos relacionados aos referenciais técnico-tático e histórico-cultural

O referencial técnico-tático, por exemplo, foi focado em mini-jogos com situações-problema, como o “Rainha Bia Haddad” - Aulas 3 e 4, que exige dos alunos ação rápida e estratégia para achar um espaço vazio ou forçar o adversário ao erro. Já o referencial histórico-cultural, aproxima a prática de uma visão mais social, em que os planos de aula propõem contextualização das modalidades e apresentação de figuras importantes do esporte trabalhado, incorporando significado, para os alunos, à prática.

Também dialoga com produções sobre o TGfU, de Bunker e Thorpe (1982). Tais autores propõem um modelo contrário ao modelo tecnicista, nesse novo modelo a proposta é valorizar a autonomia do aluno, bem como sua própria capacidade de tomar

decisões e pensamento crítico. Essas características são presentes nos planos de aula, mais especificamente, nas partes em que são feitas reflexões junto com os alunos e nos momentos que eles podem jogar sob regras direcionadas a ações específicas, permitindo-os experimentações coerentes ao modelo.

4.3 Site Educacional de Esportes de Rede/Parede

O site foi criado com a finalidade de disponibilizar materiais didáticos gratuitos para todos os profissionais de educação física que desejam aplicar o conteúdo de Esportes, através da plataforma Strikingly. A página conta com 4 abas de acesso, sendo elas: “Início” (que já contém os planos de aula), “BNCC” (que faz uma breve descrição do documento), “TGfU” (que faz uma breve descrição do método de ensino) e “contato” (que possibilita aos internautas o contato com a autora para escrever sugestões e dialogar sobre os planos de aula, além de encontrar informações sobre a criação do site).

O endereço do site é: <https://esportes-de-redeparede.mystrikingly.com> e para conseguir acessá-lo basta copiar o link em uma barra de pesquisa da web. A aba de “Início” do site é a primeira a ser exibida (Figura 1).

Figura 1 – O site educacional na aba “Início”.

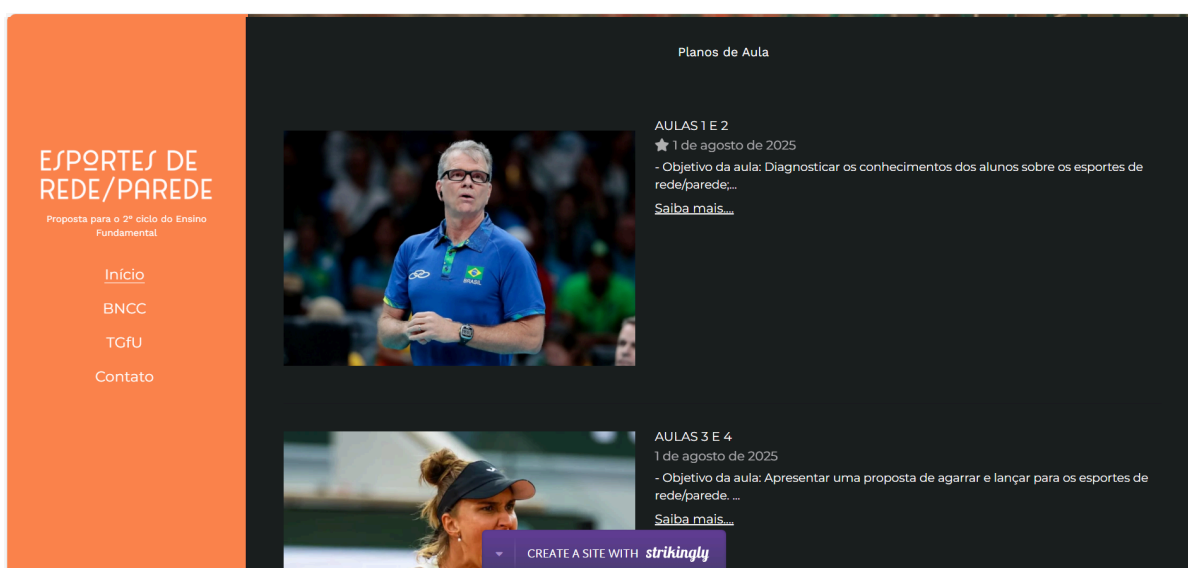


Fonte: A autora (2025)

Na parte principal, o internauta consegue visualizar a página inicial do blog, bem como, a introdução explicativa do motivo da criação do site. Rolando o mouse mais para baixo, ainda na página principal, consegue-se ter acesso aos conteúdos dos

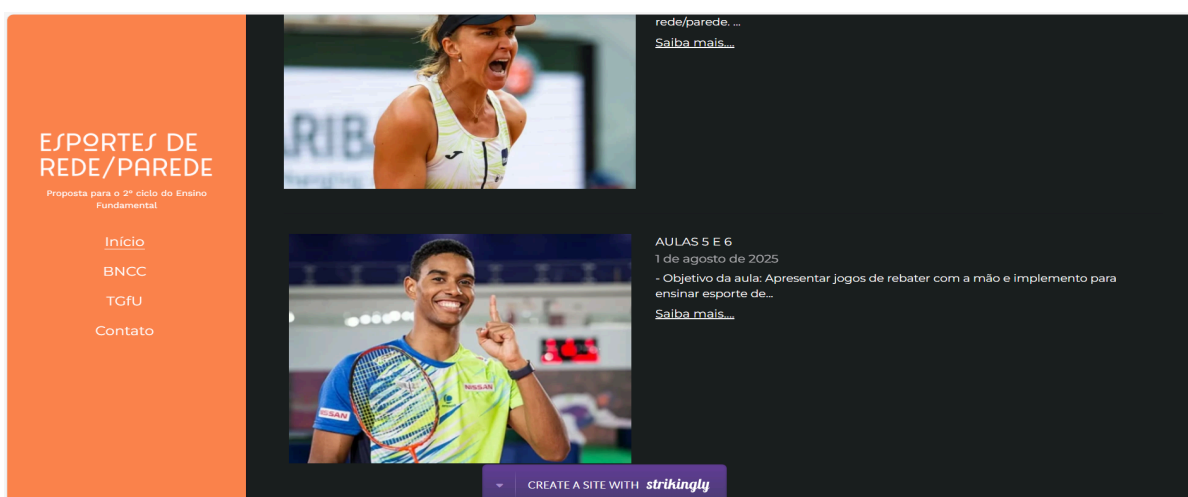
planos de aula. Ao mesmo tempo, é possível observar que existem abas laterais que servirão de intermédio para outros conteúdos. Seguindo para o ícone “BNCC”, é carregada uma nova página, com um conteúdo sobre a BNCC e sua conexão com o trabalho. Seguindo a lógica, as abas “TGfU” e “Contato” mostram conteúdos sobre seus respectivos títulos.

Figura 2 – O site educacional na aba “Início”.



Fonte: A autora (2025)

Figura 3 – O site educacional na aba “Início”.



Fonte: A autora (2025)

Nas figuras 3 e 4, o navegante tem acesso aos 7 planos de aula disponibilizados e clicando em cima dos ícones “AULAS X E X” é possível visualizar os planos de aula

desejados e com estrutura semelhante: objetivos da aula, materiais, conceitos (apenas nos planos de aula 1 e 2), parte inicial (conceitual), parte principal (parte prática) e parte final (fechamento reflexivo da aula). Depois, o navegante consegue acesso à aba “BNCC”.

Figura 4 – Aba “BNCC”.



Fonte: A autora (2025)

Figura 5 – Aba “BNCC”.

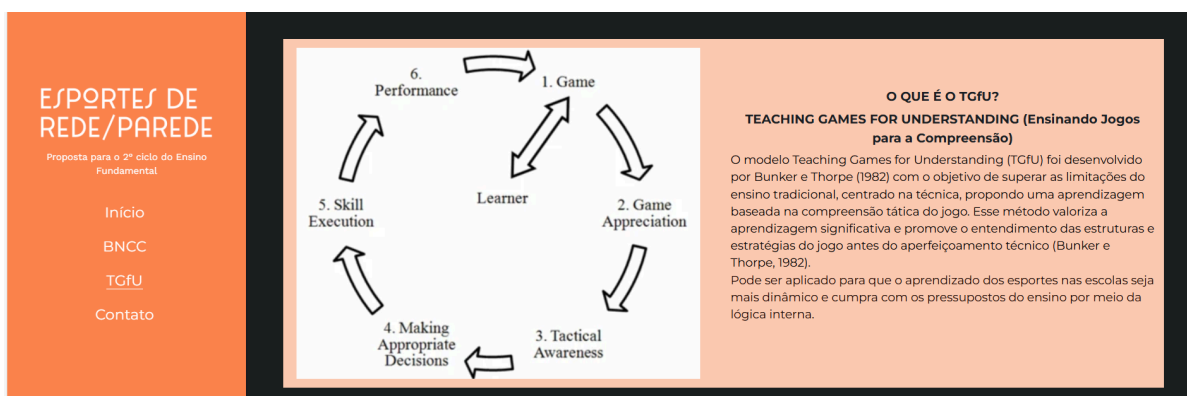


Fonte: A autora (2025)

Aqui, o internauta consegue ter contato com a aba explicativa da BNCC, bem como, parágrafos explicando: o que é a BNCC, para que serve, as unidades temáticas,

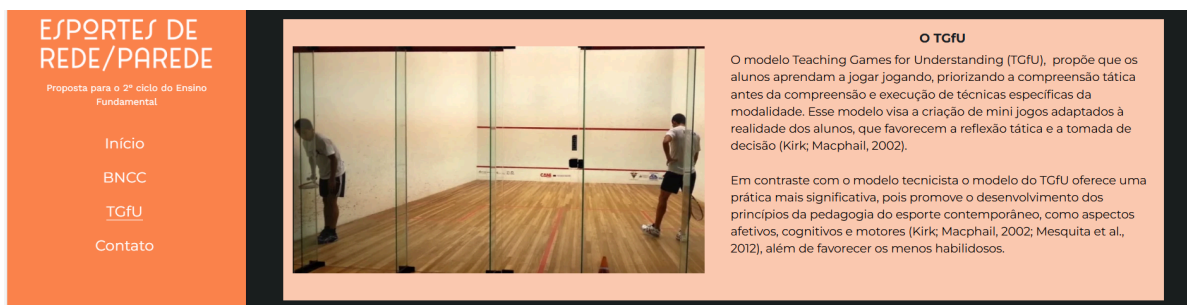
organização dos esportes, o papel dos objetivos das ações na experiência dos alunos e a justificativa da relação com o TGfU. Abaixo, na aba lateral “TGfU”, o blog dá acesso à penúltima opção de visualização.

Figura 6 – Aba “TGfU”.



Fonte: A autora (2025)

Figura 8 – Aba “TGfU”.



Fonte: A autora (2025)

Na penúltima aba, o internauta tem acesso ao conteúdo do TGfU, nela há informações sobre o que é o TGfU, o que ele valoriza, porque pode ser aplicado, seus benefícios e o contraste com o modelo tecnicista.

Figura 9 – Aba “Contato”.

ESPORTES DE REDE/PAREDE
Proposta para o 2º ciclo do Ensino Fundamental

[Início](#)
[BNCC](#)
[TGfU](#)
[Contato](#)

Confira o endereço de email e contate para que possamos discutir sobre o ensino de esportes de rede/parede.

Autora: Emily Caroline de Camargo Pinheiro

Formação: Graduanda em Licenciatura em Educação Física pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP) Campus de Rio Claro.

Colaboração: Fernanda Moreto Impolcetto

Primeiro Nome

Sobrenome

Email

Mensagem

Av. 24 A, 1515 - Bela Vista
Av. 24 A, 1515 - Bela Vista, Rio Claro - SP 13506-700
Ver mapa ampliado

Av. 24 A, nº 1515 - Bela Vista
Seg-Sex 14 pm- 17pm
(19) 99818 - 5579
emily.pinheiro@unesp.br

UNESP UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" INSTITUTO DE BIOCIÊNCIAS - RIO CLARO

CREATE A SITE WITH **strikingly**

Fonte: A autora (2025)

Finalmente, na aba “Contato” o navegante olha para as informações de contato da autora, que compreendem: o endereço da faculdade, os dias e horários disponíveis para contatá-la, o telefone, o email. Além disso, a aba final conta com um “formulário de contato”, onde o visitante pode, de modo rápido e fácil, enviar uma mensagem à autora do site. É preciso apenas preencher o primeiro nome, sobrenome, o email e digitar a mensagem.

Os trabalhos de Parente (2020), Paulo (2021) e Pallos (2022) referenciados no tópico “2.3 TIC como ferramenta para Educação Física Escolar.”, também foram referências para a estruturação deste trabalho, bem como o site confeccionado, que dialoga melhor com os trabalhos de Paulo (2021) e Pallos (2022), pois esses trabalhos contêm materiais didáticos como conteúdo da ferramenta e o site elaborado por eles.

O primeiro trabalho - Dissertação de Mestrado - trata do ensino do voleibol (Parente, 2020) e por meio da plataforma “YouTube”, foram disponibilizados planos de aula para o ensino da modalidade na escola. O segundo trabalho, trata do ensino de danças (Paulo, 2021) na Educação Física Escolar, intitulado “Danças Urbanas e TIC na Educação Física Escolar: Possibilidades para o Terceiro Ciclo do Ensino Fundamental a Partir da BNCC”, a autora disponibiliza planos de aula para trabalhar diferentes tipos de danças, como o Breakdance, Locking, Popping, Vogue, Street Dance e Funk. O último trabalho - Trabalho de Conclusão de Curso - de autoria de Pallos (2022), trata do ensino

da natação na Educação Física Escolar e conta com a disponibilização de planos de aula, pautados na BNCC.

Todos os trabalhos citados se assemelham ao presente proposto, pois eles se inserem em uma linha de pesquisa atual e de grande relevância para a Educação Física Escolar: a produção de materiais didáticos digitais, amparados pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que buscam superar o ensino tradicional e instrumentalizar os professores com novas propostas pedagógicas.

Outro comparativo importante é que os trabalhos de Paulo (2021) e Pallos (2022) disponibilizam planos de aula para modalidades específicas (danças e natação, respectivamente), enquanto a presente produção e o trabalho de Parente (2020), trata de modalidades coletivas (esportes de Rede/Parede e voleibol, respectivamente), com uma abordagem baseada em jogos (TGfU) para esportes coletivos.

No que tange aos recursos didáticos auxiliares, foram utilizadas cartas ilustrativas que associam a nomenclatura da modalidade esportiva à sua representação visual. Por exemplo, a carta referente ao voleibol apresenta a imagem característica de uma bola da modalidade. Este recurso abrange um espectro variado de esportes — como tiro ao alvo, vôlei de praia, tênis, ginástica, vela, canoagem, esqui, entre outros — e desempenha uma função diagnóstica fundamental na proposta. As cartas servem como base para identificar os conhecimentos prévios, permitindo-lhes distinguir e classificar quais modalidades pertencem à categoria de Esportes de Rede/Parede e quais possuem outras lógicas internas.

É importante ressaltar o papel das tecnologias da informação e comunicação (TIC), pois foi a tendência em todos os trabalhos - buscar soluções em meios digitais para a propagação de conteúdo - um meio digital fácil e interativo. Basicamente, todos defendem a criação de um discurso pedagógico que explore as potencialidades da mídia, como a interatividade e a multimodalidade.

Para além disso, o estudo de Parente (2020), que trata do ensino do voleibol escolar e critica o modelo mecanicista, compartilha muitos ideais semelhantes com o presente trabalho. Neste estudo, a proposta de ensino é pautada no TGfU, com mini-jogos e situações problemas para que os estudantes desenvolvam o “o que e como fazer”, bem como também é proposto na dissertação de Parente (2020).

Em Sarruge (2018), em que o ensino também é o voleibol - entretanto em um clube - também foram encontradas semelhanças em relação ao presente estudo. No que se

refere ao ensino através de mini-jogos, os trabalhos dialogam totalmente, mostrando que o ensino através deste método é bastante conhecido e atual.

Ampliando a comparação, Ginciene e Impolcetto (2020) que estudaram uma proposta de ensino para o voleibol a partir do TGfU e a lógica interna, com o uso de tecnologias. As autoras concluíram que a partir desse método, é possível que os alunos adquiram a capacidade de jogar intencionalmente, que é exatamente o objetivo da unidade didática proposta.

Vale ressaltar que a criação de materiais didáticos digitais, como o site desenvolvido neste estudo, reflete uma tendência emergente na Educação Física Escolar, somando-se a iniciativas recentes que visam instrumentalizar o professor e diminuir o distanciamento entre a produção acadêmica e a realidade escolar. Ao organizar o conteúdo de forma digital e acessível, a intenção não é apenas entregar uma sequência de aulas prontas, mas sim apoiar o professor. A ideia é oferecer ferramentas práticas para que ele possa diversificar os conteúdos, superando o ensino focado apenas na técnica e seguindo as diretrizes educacionais atuais

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A contribuição central da pesquisa foi desenvolver e disponibilizar uma unidade didática para o ensino de esportes de Rede/Parede conforme as diretrizes da BNCC dos referenciais da Pedagogia do Esporte e do TGfU. Dessa forma, o material tem o intuito de ajudar profissionais de Educação Física que lidam com limitações dentro das escolas para trabalhar tal conteúdo. Além disso, construir um site educacional para a disseminação do material didático proposto.

Para tal objetivo, foram feitas análises na literatura para trabalhar itens como o ensino do esporte na Educação Física Escolar, o documento BNCC, o modelo de ensino do TGfU, os referenciais da Pedagogia do Esporte, TIC na Educação Física Escolar e análise da unidade temática Esportes na BNCC para o Ensino Fundamental.

O trabalho avança em aspectos diferentes do método tradicional, pois enquanto este foca em exercícios isolados e repetição de movimentos, a unidade didática desenvolvida fornece ao professor uma saída do método mecanicista que parte do jogo e da compreensão tática, em conformidade aos princípios da BNCC para a determinada faixa etária. Além disso, os princípios da pedagogia do esporte adicionam à unidade didática o necessário para desenvolver autonomia, criticidade e tomada de decisão aos alunos, ajudando na formação integral dos mesmos. Dessa forma, o trabalho se promove em

aspectos importantes para uma formação holística e significativa, pois oferece mecanismos pedagógicos pertinentes à prática em sala de aula e alinhadas às discussões teóricas e curriculares da Educação Física.

Através do referencial técnico-tático, a unidade didática se difere em aspectos de progressão pedagógica, pois trabalha numa sequência motora (agarrar, lançar e rebater), proposta por Ginciene e Impolcetto (2019) e evolui para mini-jogos, para que o aluno construa seu conhecimento tático de forma gradual.

A sequência das aulas foi estruturada respeitando a lógica de complexidade crescente proposta pelas autoras para os esportes de rede/parede: inicia-se com jogos de agarrar e lançar, sem a exigência técnica do rebater; avança para o rebater com as mãos, aproximando-se do gesto desportivo; e culmina no rebater com implemento, que adiciona a complexidade do manuseio de materiais (raquetes/tacos/cones).

“A figura 1 apresenta intenções táticas para ataque e defesa nos jogos de rede/parede. Diante deles, os autores propõem, ainda, três níveis de aprendizagem:

- No nível I são propostos jogos de lançar e agarrar (throw-and-catch) com as mãos, deixando a bola pingar uma vez.
- No nível II, são propostos jogos de golpear com as próprias mãos (com um pingo) e de lançar e agarrar ou jogos sem pingos.
- No nível III, são propostos jogos de rebater as bolas com implementos, deixando ou não pingar (assim como nos esportes badminton, tênis de campo etc.) e volear a bola com as mãos, assim como no voleibol (sem pingos).” (Ginciene e Impolcetto, 2019, p. 126).

Através do referencial histórico-cultural, a unidade didática avança, pois propõe momentos iniciais para contextualização da aula e jogos com nome de atletas olímpicos (exemplo: Bernarjogo - Aulas 1 e 2), para que os alunos conectem e atribuam significado à prática, ao invés de enxergar os esportes como um conjunto de regras e técnicas específicas.

As TIC foram parte fundamental do trabalho, visto que dentro do site estão alojados os planos de aula, com o método do TGfU como ferramenta para as vivências do mesmo. Além disso, tal plataforma disponibiliza o conteúdo gratuitamente e de forma rápida e intuitiva, auxiliando o professor a acessar o conteúdo sem complicações.

Uma limitação do trabalho foi a falta de experimentação prática em uma turma de 3º, 4º ou 5º ano do Ensino Fundamental, dos planos de aula propostos. A partir disso, uma pesquisa futura pode ser feita, com o intuito de coletar dados e verificar se os planos de aula são aplicáveis e efetivos. Ainda, mesmo com essa limitação, espera-se que os planos de aula disponibilizados no site sirvam de apoio para os professores interessados em desenvolver o conteúdo proposto.

Por fim, considera-se que o objetivo proposto para esse estudo foi alcançado, pois as possibilidades didáticas foram ampliadas para o desenvolvimento de aulas de Esportes de Rede/Parede na Educação Física Escolar. Também, com a divulgação do material para outros professores em um site - plataforma Strikingly - da internet “esportes-de-redeparede”.

6. REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. *Currículo sem Fronteiras*, v. 12, n. 3, p. 57-82, set./dez. 2012. Disponível em: [Capítulo XXX](#). Acesso em: 13 ago 2025.

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista Psicopedagogia*, São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862010000200013. Acesso em: 2 jun. 2025. bandeira, 2009

BARROSO, André Luís Ruggiero. A utilização de material didático impresso para o ensino de um modelo de classificação do esporte na educação física escolar. 2015. 312 f. Tese (Doutorado em Desenvolvimento Humano e Tecnologia) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Rio Claro, 2015. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/2b1b6df9-77f6-43e3-9188-3323815721d2>. Acesso em: 20 mar. 2025.

BARROSO, A. L. R.; DARIDO, S. C. O livro didático na Educação Física escolar: visão de professores e alunos. *Pensar a Prática*, v. 20, n. 3, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/motriz/a/5VJ3THgzTr6mw5pdyVDCFBH/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 4 dez. 2025.

BALAKRISHNAN, Malathi; RENGASAMY, Shabeshan; AMAN, Mohd Salleh. Effect of Teaching Games for Understanding approach on students’ cognitive learning outcome. *International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, [S.l.], v. 5, n. 5, p. 714-716, 2011. Disponível em: <https://publications.waset.org/10137/pdf>. Acesso em: 06 ago. 2025.

BEHAR, Patricia Alejandra. *Competências em Educação a Distância*. Porto Alegre: Penso, 2013. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788565848480/pageid/0>. Acesso em: 4 dez. 2025.

BIANCHI, Paula C.; HATJE, Maria. A formação profissional em Educação Física e as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). *Pensar a Prática*, Santa Maria, v. 10, n. 2, p. 291-306, jul./dez. 2007. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/download/1097/1674/7873>. Acesso em: 2 abr. 2025.

BOZOKI, Karine Silva; BRESSAN, João Carlos Martins. Os desafios da prática pedagógica em educação física e suas soluções apresentadas por professores. *Conexões*, Campinas, SP, v. 21, p. 13, 2023. DOI: 10.20396/conex.v21i00.8671865. Disponível em:

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8671865>. Acesso em: 23 mar. 2025.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase>. Acesso em: 23 mar. 2025.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/fisica.pdf>. Acesso em: 2 abr. 2025.

BUNKER, David; THORPE, Rod. A model for the teaching of games in secondary schools. Bulletin of Physical Education, v. 18, n. 1, 1982.

CARVALHO, Renata Innecco Bittencourt de. Aprendizagem e comunicação: os desafios da educação a distância. Brasília: Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, 2002. Disponível em: <https://www.uhumanas.uniceub.br/face/article/download/602/400>. Acesso em: 25 mar. 2025.

DARIDO, Suraya Cristina et al. Livro didático na Educação Física escolar: considerações iniciais. Motriz, Rio Claro, v. 16, n. 2, p. 450-457, abr./jun. 2010. Disponível em: [Microsoft Word - SUR_form](#). Acesso em: 19 ago. 2025

DARIDO, Suraya Cristina. Diferentes concepções sobre o papel da Educação Física na escola. In: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA. Caderno de Formação: formação de professores – Didática dos conteúdos. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. p. 8. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/handle/123456789/41548>. Acesso em: 10 ago. 2025

DARIDO, Suraya Cristina. Educação Física na escola: realidade, aspectos legais e possibilidades. Rio Claro: LETPEF/UNESP, 2012. ISBN 978-85-7983-235-2. Disponível em: [Educação física na escola: realidade, aspectos legais e possibilidades - ISBN 978-85-7983-235-2](#). Acesso em: 09. Ago. 2025.

FERREIRA, A. F. Pluralidade cultural e Educação Física: elaboração de material didático. 2011. 54 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – UNESP, Rio Claro, 2011. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/ff816e24-8770-445b-a17c-a41246fc62d7>. Acesso em: 24 mar. 2025.

FREIRE, J. B. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1994.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GALATTI, Larissa Rafaela et al. Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. *Revista da Educação Física/UEM*, v. 25, n. 1, p. 153–162, jan./mar. 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.4025/reveducfis.v25i1.21088>. Acesso em: 30 jul. 2025.

GARGANTA, Júlio Manuel. O ensino dos jogos desportivos colectivos: perspectivas e tendências. *Movimento*, Porto Alegre, ano IV, n. 8, p. 18–27, 1998. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/277101155>. Acesso em: 2 jun. 2025.

GASPARI, Telma Cristiane et al. A realidade dos professores de Educação Física na escola: suas dificuldades e sugestões. *Revista Mineira de Educação Física*, v. 14, p. 109–137, 2006.

GHEDIN, Evandro; ALMEIDA, Maria Isabel de; LEITE, Yoshie Ussami Ferrari. *Formação de professores: caminhos e descaminhos da prática*. Brasília: Líber Livro, 2008. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001669235>. Acesso em: 30 mar. 2025.

GINCIENE, Guy; IMPOLCETTO, Fernanda Moreto; DARIDO, Suraya Cristina. Possibilidades pedagógicas para o ensino do tênis na escola. *Conexões*, Campinas, SP, v. 15, n. 4, p. 505–521, 2018. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8649663/17770>. Acesso em: 30 mar. 2025.

GINCIENE, Guy; IMPOLCETTO, Fernanda Moreto. 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*, Brasília, v. 27, n. 2, p. 121-132, 2019. Disponível em: <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2019/08/1009278/primeiras-aproximacoes-para-uma-proposta-de-pd>. Acesso em: 5 dez. 2025.

GODOI, Katia Alexandra de; PADOVANI, Stephania. Avaliação de material didático digital centrada no usuário... *Produção*, v. 19, n. 3, p. 445-457, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prod/a/pJGwShfc63Z9gfWJWXYbPPQ/?lang=pt>. Acesso em: 4 dez. 2025.

GODOY, Arilda Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. *Revista de Administração de Empresas*, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57–63, mar./abr. 1995. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rae/v35n2/a08v35n2.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2025.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. 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, n. 71, abr. 2004. Disponível em: <https://efdeportes.com/efd71/esportes.htm>. Acesso em: 26 mar. 2025.

GRAÇA, Amândio; MESQUITA, Isabel. A investigação sobre os modelos de ensino dos Jogos Desportivos. Revista Portuguesa de Ciência do Desporto, v. 7, n. 3, p. 401–421, 2007. Disponível em: https://rpcd.fade.up.pt/_arquivo/artigos_soltos/vol.7_nr.3/4-01.pdf. Acesso em: 24 mar. 2025.

HOOPEL, Tim. Teaching Games for Understanding: the importance of student emphasis over content emphasis. Journal of Physical Education, Recreation and Dance, v. 73, n. 7, 2002. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/275370096>. Acesso em: 20 mar. 2025.

Paulo, Chiara Juliani Pedro. Danças urbanas e TIC na Educação Física escolar: possibilidades para o terceiro ciclo do Ensino Fundamental a partir da BNCC. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Rio Claro, 2021.

JARRETT, Kendall; HARVEY, Stephen. Similar, but not the same: Comparing the game based approaches of Teaching Games for Understanding (TGfU) and Game Sense. eJRIEPS (Ejournal de la recherche sur l'intervention en éducation physique et sport), Besançon, n. 38, p. 92-113, abr. 2016. Disponível em: [\(PDF\) Similar, but not the same: Comparing the game based approaches of Teaching Games for Understanding \(TGfU\) and Game Sense](#). Acesso em: 12 nov. 2025.

KENSKI, Vani Moreira. Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. Revista Brasileira de Educação, n. 8, 1998. Disponível em: [RBR 8](#). Acesso em: 2 abr. 2025.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. 7. ed. Campinas: Papirus, 2010. Disponível em: [Educação e Tecnologias - O Novo Ritmo da Informação.pdf](#). Acesso em: 04 jun 2025.

KIRK, David; MACPHAIL, Ann. Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorpé model. Journal of Teaching in Physical Education, v. 21, n. 2, 2002. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/44164225_Teaching_Games_for_Understanding_and_Situated_Learning_Rethinking_the_Bunker-Thorpé_Model. Acesso em: 06 jun 2025.

KRAVCHYCHYN, Cláudio et al. Projetos e programas sociais esportivos no Brasil: antecedentes históricos e reflexividade social. Revista da ALESDE, v. 10, p. 53–68, 2019. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/336604407>. Acesso em: 30 mar. 2025.

MACHADO, Gisele Viola; GALATTI, Larissa Rafaela; PAES, Roberto Rodrigues. Pedagogia do esporte e projetos sociais: interlocuções sobre a prática pedagógica. *Movimento*, v. 21, n. 2, p. 405–418, 2015. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/48275>. Acesso em: 30 mar. 2025.

MACHADO, Gisele. Viola.; GALATTI, Larissa. Rafaela.; PAES, Roberto. Rodrigues. Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. *Journal of Physical Education*, 25(1), 153-162. 2014. Disponível em: [Terminal RI - Sophia Biblioteca Web](#). Acesso em: 04 jun 2025.

MESQUITA, Isabel; FARIAS, Cláudia; GRECO, Paulo. The impact of a hybrid Sport Education–Invasion Games Competence Model soccer unit on students’ decision making, skill execution and overall game performance. *Journal of Physical Education and Sport*, v. 12, n. 3, p. 316–323, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/254090105_The_impact_of_a_hybrid_Sport_Education-Invasion_Games_Competence_Model_soccer_unit_on_students'_decision_making_skill_execution_and_overall_game_performance. Acesso em: 02 jun 2025.

MORAN, José Manuel. A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2007. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=PiZe8ahPcD8C&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 02 Jul 2025.

NKALA, Bruce; SHEHU, Jimoh. Effect of Teaching-Games-For-Understanding (TGfU) Approach on High School Students’ Basketball Performance. *Journal of Applied Sports Science*, Alexandria (Egito), v. 6, n. 3, p. 86–96, set. 2016. Disponível em: [Effect of Teaching-Games-for-Understanding \(TGfU\) Approach on High School Students' Basketball Performance](#). Acesso em: 6 Ago. 2025.

OLIVEIRA, Mateus Fernandes de; SILVA, Luis Felipe Nogueira; SCAGLIA, Alcides José. Pedagogia do esporte: percepções sobre as implicações práticas de um projeto social esportivo no contexto universitário. *Corpoconsciência*, v. 25, n. 1, p. 23–38, jan./abr. 2021. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/download/11498/8067/47263>. Acesso em: 30 mar. 2025.

PAES, Roberto Rodrigues; BALBINO, Heitor Ferreira. Pedagogia do esporte e o referencial socioeducativo: diálogos entre a teoria e a prática v. 12, n. 3, p. 1-15, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.102084>. Acesso em: 02 jun 2025.

PARENTE, Thomás Augusto et al. Volleyball in school physical education and student difficulties: analysis based on tactical principles. *Journal of Physical Education and Sport*, v. 20, n. 5, p.

2945-2951, 2020. Disponível em: <http://efsupit.ro/images/stories/octombrie2020/Art%20400.pdf> . Acesso em: 26 nov. 2025

REVERDITO, Riller S.; SCAGLIA, Alcides J.; PAES, Roberto R. Pedagogia do esporte: panorama e análise conceitual das principais abordagens. *Motriz*, v. 15, n. 3, p. 600–610, 2009. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/2478>. Acesso em: 30 mar. 2025.

SARRUGE, Carina Lara; GINCIENE, Guy; IMPOLCETTO, Fernanda Moreto. O ensino da lógica do jogo de voleibol: uma proposta a partir do Teaching Games for Understanding e do uso de tecnologias. *Movimento*, Porto Alegre, v. 26, e26006, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mov/a/F9J3qzDyFykqJNNNRLVMOQP/?format=pdf&lang=en>. Acesso em: 26 nov. 2025.

STRIKINGLY. Strikingly: Crie um site em minutos. [S. l.]: Strikingly, 2025. Disponível em: <https://www.strikingly.com/>. Acesso em: 19 ago. 2025.

TAHARA, Alexander K.; DARIDO, Suraya C.; BAHIA, Cristiano de S. Materiais didáticos e a Educação Física escolar. *Conexões*, Campinas, SP, v. 15, n. 3, p. 368–379, 18 nov. 2017. DOI: 10.20396/conex.v15i3.8649968. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8649968>. Acesso em: 22 mar. 2025.

VERGNA, M.; SILVA, A. Formação dos professores para o uso das tecnologias da informação e comunicação. *REVISTA INTERSABERES*, [S. l.], v. 13, n. 28, p. 77–88, 2018. DOI: 10.22169/revint.v13i28.1291. Disponível em: <https://www.revistasuninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/1291>. Acesso em: 2 jul. 2025.

ZABALA, Antoni. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 1998. Disponível em: <https://www.ifmg.edu.br/ribeiraodasneves/noticias/vem-ai-o-iii-ifmg-debate/zabala-a-pratica-educativ-a.pdf>. Acesso em: 4 dez. 2025.