
EDUCAÇÃO FÍSICA

GABRIEL CAMARGO PALLOS

**MATERIAL DIDÁTICO DIGITAL E FRISBEE: UMA
PROPOSTA DE ENSINO POR MEIO DE JOGOS
PARA O ENSINO MÉDIO**



**Rio Claro - SP
2022**

GABRIEL CAMARGO PALLOS

**MATERIAL DIDÁTICO DIGITAL E FRISBEE: UMA
PROPOSTA DE ENSINO POR MEIO DE JOGOS PARA O
ENSINO MÉDIO**

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 Licenciado em Educação Física

Orientador: Prof^a Dr^a Fernanda Moreto Impolcetto

Coorientador: Prof. Ms. Thomás Augusto Parente

Rio Claro - SP
2022

P168m	<p>Pallos, Gabriel Camargo</p> <p>Material didático digital e Frisbee : uma proposta de ensino por meio de jogos para o ensino médio / Gabriel Camargo Pallos. -- Rio Claro, 2022</p> <p>51 p.</p> <p>Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro</p> <p>Orientadora: Fernanda Moreto Impolcetto</p> <p>Coorientador: Thomás Augusto Parente</p> <p>1. Educação física escolar. 2. Ensino médio. 3. Ultimate frisbee. 4. Blog educacional. 5. Teaching games for understanding e Pedagogia do esporte. I.</p> <p>Título.</p>
-------	--

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

Essa ficha não pode ser modificada.

GABRIEL CAMARGO PALLOS

**MATERIAL DIDÁTICO DIGITAL E FRISBEE: UMA
PROPOSTA DE ENSINO POR MEIO DE JOGOS PARA O
ENSINO MÉDIO**

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 Licenciado em Educação Física

BANCA EXAMINADORA:

Profª Drª Fernanda Moreto Impolcetto (Orientadora)
Prof. Ms. Thomás Augusto Parente (Coorientador)
Prof. Dr. Prof. Dr. Adalgiso Coscrato Cardozo
Prof. Dr. Prof. Dr. Flávio Soares Alves

Aprovado em: 10 de janeiro de 2022

Gabriel Camargo Pallos
Assinatura do discente

Fmf
Assinatura da orientadora

Thomás A Parente
Assinatura do coorientador

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a mim mesmo, ao meu coorientador Thomás, à minha orientadora Fernanda e ao grupo Letpef, minhas maiores fontes de inspiração para a realização deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço à minha família que sempre se fizeram presentes em toda minha vida, à minha mãe, minha inspiração profissional e que demonstrou que fazer o que ama nos traz felicidade, ao meu pai que me provou que para conquistarmos algo precisamos sempre batalhar, ao meu irmão mais velho Lucas que sempre me transpareceu calma em meus momentos de desespero e ao meu irmão novo Thiago, meu parceiro de casa, de sala e de profissão, por estar sempre presente e por fazer todos meus dias mais alegres. Família, eu amo muito vocês.

Agradeço também à minha namorada Rafaela que esteve ao meu lado durante todo o processo, sempre me mostrando que sou capaz de fazer qualquer coisa, por estar presente em meus bons e maus momentos e fazer cada momento ser único e inesquecível. Amor eu te amo demais da conta.

Obrigado também ao meu coorientador e grande amigo Thomás que me deu todo o suporte necessário e à minha orientadora Fernanda que me deu amparo teórico desde que entrei na faculdade, juntamente com o grupo do Letpef.

Meu último agradecimento vai para meus amigos que sempre estiveram ao meu lado quando precisei.

RESUMO

A Educação Física Escolar (EFE), especialmente no Ensino Médio, enfrenta alguns problemas que acarretam em baixa adesão dos alunos nas aulas, um desses fatores está relacionado aos métodos de ensino dos principais conteúdos, como exemplo, os esportes. Mudando o foco de ensino, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) propõe ensinar os esportes através da lógica interna e, quando aliados a um modelo de ensino, como o Teaching Games for Understanding (TGfU), espera-se que os alunos se engajem mais nas aulas de EFE. A opção do presente trabalho é abordar o Ultimate Frisbee, um esporte de invasão que faz parte da Cultura Corporal, porém pouco conhecido no Brasil e seu ensino por meio de jogos. Para que estas novas perspectivas sejam mais acessíveis a professores de EFE, entende-se que o uso de um recurso de rápida propagação de informação e de baixo custo, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), por meio da criação de um blog educacional, poderá auxiliar professores que se interessam por conhecer e implementar esta modalidade em suas aulas, incentivando o processo de formação continuada. Sendo assim, o objetivo foi elaborar um blog educacional sobre o Ultimate Frisbee a partir do ensino por meio de jogos como uma proposta para auxiliar os professores de EFE na elaboração de aulas. Esta pesquisa, de natureza qualitativa, foi realizada por meio de duas etapas: a) elaboração dos planos de aulas para o ensino do Ultimate Frisbee, por meio do TGfU; b) desenvolvimento de um blog educacional para a apresentação da proposta. O blog conta com uma parte introdutória sobre a lógica interna e os princípios táticos, o Ultimate Frisbee, juntamente com suas regras, o TGfU e cinco planos de aulas sobre as ações táticas que foram: a manutenção da posse do disco (2), progressão (1), progressão e finalização (1) e defesa da meta (1). Conclui-se que o *blog* educacional pode servir como suporte para elaboração de aulas aos professores de EFE adequando-os à sua realidade, além de que busca romper com o modelo tradicional tecnicista ao utilizar o TGfU e o ensino por meio de jogos, que estimula a reflexão sobre as ações de jogo. Ressalta-se também a importância deste *blog* relativa à formação continuada de professores para atuarem a partir das abordagens atuais da Pedagogia do Esporte.

Palavras chaves: Educação física escolar, Ensino médio, Ultimate frisbee, *Teaching games for understanding*, *Blog* educacional, Pedagogia do esporte.

ABSTRACT

School Physical Education (EFE), especially in High School, faces some problems that lead to low student adherence to classes, one of these factors is related to the teaching methods of the main content, such as sports. Changing the teaching focus, the National Curricular Common Base (BNCC) proposes to teach sports through internal logic and, when combined with a teaching model, such as Teaching Games for Understanding (TGfU), students are expected to engage more in EFE classes. The option of the present work is to approach the Ultimate Frisbee, an invasion sport that is part of the Corporal Culture, but little known in Brazil and its teaching through games. For these new perspectives to be more accessible to EFE teachers, it is understood that the use of a resource of rapid propagation of information and low cost, Information and Communication Technologies (ICT), through the creation of an educational blog , can help teachers who are interested in knowing and implementing this modality in their classes, encouraging the process of continuing education. Therefore, the objective was to elaborate an educational blog about Ultimate Frisbee from teaching through games as a proposal to help EFE teachers in the elaboration of classes. This qualitative research was carried out in two stages: a) elaboration of lesson plans for teaching Ultimate Frisbee, through TGfU; b) development of an educational blog for the presentation of the proposal. The blog features an introductory part on internal logic and tactical principles, Ultimate Frisbee along with its rules, TGfU and five lesson plans on tactical actions that were: maintaining disc possession (2), progression (1), progression and finishing (1) and goal defense (1). It is concluded that the educational blog can serve as a support for the elaboration of classes for EFE teachers, adapting them to their reality, in addition to seeking to break with the traditional technicist model by using TGfU and teaching through games, which stimulates reflection on game actions. The importance of this blog regarding the continuing education of teachers to act from the current approaches of Sport Pedagogy is also highlighted.

Keywords: School physical education, High school, Ultimate frisbee, Teaching games for understanding, Educational blog, Sport pedagogy.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
1.1 Objetivos	10
2. ENSINO DOS ESPORTES DE INVASÃO E ULTIMATE FRISBEE	11
3. FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES DE EFE E MATERIAL DIDÁTICO COMO APOIO PEDAGÓGICO	16
4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	19
4.1. Análise dos resultados	21
5. RESULTADOS E DISCUSSÃO	22
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	34
ANEXO A - PLANOS DE AULA	38

1. INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como foco as aulas de Educação Física Escolar (EFE). Um importante marco para a EFE foi a homologação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), LEI Nº 9.394, por meio da qual passou a ser um componente curricular obrigatório (BRASIL, 1996)

O principal objetivo da EFE atualmente é a introdução e integração dos alunos na Cultura Corporal de Movimento, formando cidadãos críticos que vão produzi-la e reproduzi-la, instrumentalizando essas práticas para serem utilizadas ao longo da vida, seja como praticantes ou apreciadores, além de atribuir à sua qualidade de vida (BETTI; ZULIANI, 2002).

Segundo Coll et al. (2000) a seleção dos conteúdos a serem trabalhados nas aulas devem respeitar os saberes culturais, linguagem, valores, crenças, habilidades, modos de conduta, tudo que remete a cultura em que o aluno esteja inserido de modo que o aluno se desenvolva e socialize durante as aulas.

Especificamente para o Ensino Médio, conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a EFE possui algumas características como a exploração do movimento e gestualidade de diferentes culturas, assim como análise dos discursos e valores dessas. Possui também o potencial para estimular a curiosidade intelectual, da pesquisa e da capacidade de argumentação, o que faz com que se desenvolva um indivíduo mais crítico e mais reflexivo em relação às suas ações, assumindo então papéis relacionados à cidadania e o protagonismo comunitário (BRASIL, 2018), entretanto há alguns problemas pelo qual a disciplina passa nesse nível de ensino.

Um desses é o crescimento cada vez maior do número de alunos que se desobrigam da frequência das aulas de EF, que é um componente curricular obrigatório, ou seja, pedem dispensa por conta de alguns motivos como aulas fora da grade, pela falta de fiscalização das dispensas, pela não aplicação de notas aos alunos dispensados ou até mesmo pela propagação da “cultura das dispensas” (JÚNIOR; DARIDO, 2009). Nota-se também que o contingente de alunos que frequentam as aulas é relativamente pequeno em relação aos que estão matriculados (ALMEIDA; CAUDURO, 2007).

Segundo Almeida e Cauduro, (2007), o desinteresse pela EFE se ramifica em quatro motivações, que serão citadas. Importante ressaltar que algumas delas, hoje em dia, acontecem com menor frequência.

1. A metodologia utilizada pelo professor (esportivistas);
2. Os conteúdos ministrados (com maior foco nos esportes, o quarteto fantástico, na ginástica e condicionamento físico);
3. Relacionamento aluno-professor;
4. Desinteresse devido ao fato de as aulas serem no contra turno escolar.

Há na literatura outra produção que relata também sobre a baixa adesão de alunos nas aulas da EFE e informam que os aspectos que influenciam a participação, semelhantes às citadas anteriormente, são: o currículo que propõem o que será passado aos alunos, o conteúdo que será transmitido e a dinâmica da aula, que seria como os conteúdos são trabalhados (CHICATI, 2000).

Uma das maiores causas do desinteresse nos alunos é o professor Rola-bola durante o ensino do esporte, e o fato dos alunos já possuírem uma certa autonomia nas atividades propostas pelo professor, que este acaba cedendo sua autoridade/autonomia, tornando-se um facilitador de atividades para que os alunos se sintam mais à vontade (GALLARDO, 2003).

Em contrapartida ao método tradicional e à utilização do Rola-bola, a BNCC indica que o ensino dos esportes faça uso do ensino por meio da lógica interna das modalidades, que propõe que sejam agrupados e organizados conforme a interação com o adversário, o desempenho motor utilizado específico dela e os objetivos táticos da ação (BNCC/BRASIL, 2018).

Uma dessas categorias é chamada de esportes de invasão, modalidades que têm a finalidade de invadir o campo defendido pelo adversário procurando atingir seu objetivo (pontuar) e ao mesmo tempo proteger seu próprio campo (GONZÁLEZ, 2004), como por exemplo o basquete, o futebol, futebol americano, pólo aquático, hóquei e o Ultimate Frisbee.

Especificamente sobre o Ultimate Frisbee, tema deste trabalho, começou a ser praticado no Brasil por volta de 1980 e há no país o campeonato brasileiro, que tem como principal local de prática da modalidade a cidade de São Paulo (BORGES et al., 2017), indicando o surgimento da modalidade.

O que mais atrai os jogadores para a modalidade é o fato de precisar de pouquíssimos materiais para sua prática, sendo eles: um disco, fitas ou cones para demarcação do campo do jogo e um local para o jogo que pode ser um ginásio, um campo ou qualquer espaço aberto que dê para marcar as dimensões do campo. Dentro dessas marcações é necessário que se defina as áreas de pontuação, conhecidas como *end zone* ou zona de gol e a área chamada zona de transição de jogo, local em que ocorre o jogo (BORGES et al., 2017).

Com as características mencionadas acima podemos facilmente caracterizar este esporte como um esporte de invasão, devido ao fato de ter a meta de pontuar ao invadir o campo adversário e chegar à *end zone*, ao mesmo tempo em que defendem sua área (BORGES et al., 2017).

Neste trabalho foi utilizado a proposta da BNCC, ensino por meio da lógica interna dos esportes de invasão, mais precisamente o Ultimate Frisbee, em união com a metodologia chamada de *Teaching Games for Understanding* (TGfU), modelo de ensino por meio de jogos reduzidos, que implica no uso de espaços reduzidos, menos jogadores por equipe, adaptação de equipamentos, redução do tempo de jogo e adaptações nas regras para que ocorra a transferência de habilidades para o jogo formal (BOLONHINI; PAES, 2009).

Com a finalidade de contribuir com a formação de cidadãos críticos e pessoas que produzam e reproduzam a Cultura Corporal e para atender os pressupostos da BNCC, o professor assume um papel importante que é o de mediador do conhecimento, indicando assim caminhos para que os alunos atinjam os objetivos propostos em aula (MATTOS; NEIRA, 2008). Contudo, o Ultimate Frisbee por ser um esporte relativamente novo e por ainda estar em crescimento no Brasil é pouco provável que os professores tenham conhecimento sobre a modalidade.

Uma das possíveis formas para que este conteúdo possa chegar ao maior número de professores possíveis se dá por meio da utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Isso pois, essas ferramentas passaram a assumir a função de suporte pedagógico (RIOS et al., 2014).

As TIC podem ser uma importante ferramenta a fim de munir os professores com informações e assim transmiti-las aos seus alunos, com o intuito de ajudá-los, principalmente no quesito de planejamento das aulas, seja por meio de sites

(SARTORI, 2017), blogs (SILVA, 2012b; DINIZ; DARIDO, 2015) e/ou canais no YouTube (PARENTE, 2020).

A opção do presente trabalho é a preparação de um blog com essa função de auxiliar na elaboração de aulas, pois, conforme Diniz e Darido (2015), esta plataforma disponibiliza uma enorme quantidade de informações e sem custos, beneficia também na produção e manipulação de conteúdos, facilitando e ajudando professores na capacitação pedagógica por meio da formação continuada.

Logo, a criação de um blog fornecerá conteúdos para a elaboração de aulas para o ensino do Ultimate Frisbee voltadas à Educação Física Escolar inseridas no processo de formação continuada dos professores da disciplina.

1.1 Objetivo

Elaborar um blog educacional sobre o Ultimate Frisbee a partir do ensino por meio de jogos provendo aos professores conteúdos para elaboração de aulas.

2. ENSINO DOS ESPORTES DE INVASÃO E O ULTIMATE FRISBEE

O ensino dos esportes na BNCC é proposto por meio da lógica interna, ou seja, a dinâmica e funcionamento das modalidades esportivas. Segundo González (2004), alguns critérios foram utilizados para classificar os esportes em grupos, como serem modalidades individuais ou coletivas e de forma a terem ou não interação com o adversário.

Seguindo no raciocínio de González (2004), os esportes coletivos são aqueles que exigem coordenação das ações entre os integrantes do próprio time para o desenvolvimento da modalidade. Já na questão de ter ou não interação, o que determina tal situação é se as ações do oponente influenciam diretamente na ação tomada pelo próprio time.

Estas interações possuem funções diversas e fazem com que o jogo se torne algo imprevisível (GONZÁLEZ, 2004). Confirmando essas palavras, Menezes (2021) aponta que as constantes mudanças nas ações devido à influência do adversário reforçam a ideia da imprevisibilidade do esporte.

Logo, os esportes coletivos com interação entre os adversários são aqueles que a equipe age de forma coletiva e coordenada para enfrentar o time adversário com a finalidade de, a cada movimento, alcançar o objetivo - pontuar; e impedir, ao mesmo tempo, que o adversário faça o mesmo. Essas características mencionadas são vistas nos esportes de invasão, que possuem a finalidade de invadir o campo adversário para marcar pontos, ao mesmo tempo em que deve defender seu próprio campo (GONZÁLEZ, 2004).

De acordo com Menezes (2021), estes esportes possuem quatro fases, sendo elas:

1. Ofensiva: definida como a manutenção da posse de bola, a progressão em direção ao alvo, criação de incertezas aos adversários e a finalização;
2. Defensiva: caracterizada pela recuperação da posse de bola, dificultar/impedir a progressão do adversário e dificultar/impedir a finalização do mesmo;
3. Transição ofensiva: ação rápida para chegar ao momento de finalização antes do retorno da equipe adversária à defesa, além de providenciar os melhores lugares para a facilitação da finalização;

4. Transição defensiva: ação rápida de retorno para a defesa, atrasar/retardar as ações adversárias, evitando grandes desequilíbrios e a indução do adversário para finalizar das posições mais desfavoráveis;

Os comportamentos técnico-táticos são delimitados pela influência dos princípios e regras de ação desses esportes, os de invasão, relacionados com as fases do jogo citadas acima (MENEZES, 2021). Dessas que também se derivam os princípios táticos da modalidade, que, de acordo com Borges et al. (2017) são divididos em ataque e defesa.

Os de ataque são a manutenção da posse do implemento (bola e disco, por exemplo), a criação de espaços para a finalização e a utilização dos espaços vazios para o atacar a meta e pontuar; já os de defesa são aqueles como a defesa da própria meta, a defesa dos espaços vazios e a recuperação da posse do implemento (BORGES et al., 2017).

Conhecer estes elementos, como as fases do jogo e os princípios táticos são importantes para os professores e técnicos, pois os influenciam na elaboração de suas aulas e/ou sessões de treino (MENEZES, 2021).

Como mencionado anteriormente, o Ultimate Frisbee (UF), a partir de suas características principais, se configura como um esporte de invasão. Sendo assim, esses princípios táticos são compreendidos ao longo do jogo dessa modalidade e necessários para o ensino da modalidade.

Além disso, uma vez que o UF é pouco praticado no Brasil, entende-se necessário realizar uma contextualização das regras básicas da modalidade. Utilizaremos como base para explicação a produção do Costa et al. (2018), vista nos parágrafos a seguir, com um panorama geral sobre o esporte.

O UF baseia-se no confronto entre duas equipes que podem variar entre cinco a sete participantes, que disputam a posse do disco. Dentro do jogo podem haver ilimitadas substituições e que poderão ser feitas apenas entre os períodos de marcação do ponto e o recomeço da partida que é o primeiro lançamento do disco após o ponto, também chamado de “pull”.

O campo é retangular com as dimensões de 37m por 100m, porém, conforme os participantes, há opção de reduzi-lo. O esporte pode ser praticado em espaço aberto (campo), fechado (quadra) ou em qualquer lugar, contanto que tenham as

demarcações, em que a principal delas é a das extremidades, chamadas de zona de ponto ou *end zone*.

A marcação do ponto é relativa à recepção do disco por meio de um passe que necessariamente precisa ser recebido dentro da *end zone*, por isso sua importância. A movimentação dentro do jogo só se dá por meio de passes e com a finalidade de aproximação da zona de ponto, ou seja, quem possui a posse do disco não pode se deslocar, apenas mover o pé de apoio, ação nomeada de pé de pivô.

Quanto à posse do disco, damos destaque para duas regras. Quando um participante estiver com a posse (chamado de lançador), este tem até 10s para fazer um lançamento, caso contrário o time perderá a posse e passará a defender. A segunda regra é que quando dois jogadores (um ofensivo e um defensivo) segurarem o disco ao mesmo tempo, o jogador ofensivo possui a prioridade da posse, ou seja, irá manter-se como atacante e recomeçará o jogo como lançador.

Além da dessa questão de tempo de contato com o disco, existem outras três as formas de mudança da posse do disco: quando o passe não for efetivo, ou seja, cair no chão, a posse do disco será invertida; marcação de ponto, fazendo com que o atacante passe a ser defesa; e interceptação do disco, feita durante a trajetória, sem que ocorra contato entre os participantes.

Quanto à definição do vencedor da partida, o jogo de UF termina quando há a marcação de 15 pontos ou por meio do término do tempo estipulado (100 minutos). Essas condições podem variar de acordo com a idade e/ou quantidade de participantes, o que dá abertura para mudanças tanto nos pontos, quanto no tempo. Em caso de empate, o jogo será definido por meio de um *golden goal* (gol de ouro) que seria a forma de quem marcar o primeiro ponto neste modo de jogo, vence a partida.

A arbitragem dentro do UF é feita de modo auto arbitrário, não havendo um árbitro, dito isto, o jogo é conduzido pelos próprios jogadores por meio da prática do “espírito de jogo”. Como o contato não é permitido por regra, quando ocorre, há o pedido de falta, que paralisa o jogo imediatamente e discute-se o que ocorreu para que se chegue a um consenso.

Compreendido a lógica interna do esporte, os princípios táticos e as principais regras do UF, como pode ser feito o ensino da modalidade partindo desses três componentes do esporte?

Propõe-se o método do Teaching Games for Understanding (TGfU), pois as aulas nesse modelo mantêm a estrutura do jogo para que os alunos compreendam a lógica interna do esporte e sejam capazes de refletir sobre suas ações e tomarem as melhores decisões possíveis em relação às situações do jogo. Com isso, o foco do TGfU é fazer com que o aluno aprenda a tática do jogo antes de aprender o gesto técnico do mesmo (BOLONHINI; PAES, 2009).

Segundo Parente (2020), a tática está relacionada diretamente com as ações dentro do jogo, de forma a entender “o que” fazer durante o jogo e “quando” tomar determinada ação, fazendo com que estas sejam feitas de forma intencional e com a finalidade de obter o melhor resultado, estas situações são estimuladas pelo ensino por meio de jogo, sendo eles reduzidos ou não. Este método é uma das maneiras de romper com o ensino utilizando o modelo tradicional e tecnicista, pois faz com que o aluno passe a ser o centro do processo de ensino-aprendizagem e crie seu próprio conhecimento baseado em várias situações problema.

Para o planejamento das aulas seguindo esse modelo, o tema são os princípios táticos e as regras de ação de cada modalidade (MENEZES, 2021), que são trabalhados por meio do uso de jogos reduzidos com intenções de desenvolver essas ações e manter a estrutura do jogo formal (BOLONHINI; PAES, 2009).

Menezes (2021) relata que é necessário para a abordagem do TGfU a utilização de um ambiente complexo, imprevisível, com simultâneas participações, sendo elas as relações entre companheiros e adversários, o que exige constantes mudanças nas ações dos participantes. Portanto, a utilização dos jogos reduzidos é essencial, estes jogos são aqueles que apresentam condições como número reduzido de participantes, mudança no tamanho da quadra e alterações de algumas regras sem mudar a estrutura do jogo, porém, sempre se utilizando dos princípios táticos do esporte (BOLONHINI; PAES, 2009).

Outro ponto chave do TGfU é a realização de perguntas norteadoras para o desenvolvimento da compreensão do esporte por parte dos alunos, chamado de conscientização (MENEZES, 2021), que, aliadas à participação nos jogos contribuem para a compreensão do esporte (BOLONHINI; PAES, 2009).

Nesse processo de ensino, o professor possui o papel de moderador do conhecimento, em que é responsável pela seleção do jogo baseado nas características dos participantes, e assume a função de observar, modificar regras,

questionar decisões tomadas pelos alunos e propor situações para atender os princípios táticos estipulados para a aula (MENEZES, 2021).

O professor também precisa ter conhecimento sobre outros elementos fundamentais do TGfU para elaborar aulas conforme essa abordagem de ensino, que são: diversificação; modificação por representação; modificação por exagero; e complexidade tática (MENEZES, 2021).

A diversificação corresponde ao professor promover um ambiente variado e coerente aos alunos de modo que atenda a modalidade-alvo. A modificação por representação é a forma de manter a estrutura formal do esporte como as regras básicas, porém fazendo algumas alterações quanto à quantidade de participantes e tamanho da quadra a fim de promover jogos reduzidos. A modificação por exagero é uma forma de alterar o jogo, de modo a dar ênfase em determinado princípio tático e uma situação do jogo, como um exemplo, no ataque, a utilização da superioridade numérica, aplicação de um coringa, entre outros. Por último, a complexidade tática é o aumento gradual dos elementos, adequado ao nível dos alunos, visando a aproximação dos jogos com a modalidade-alvo (MENEZES, 2021).

De maneira a incentivar e ajudar professores de EFE que pretendem utilizar este modelo atual da Pedagogia do Esporte (PE) para o ensino do UF, modalidade pouco divulgada no Brasil, necessitaria de mais elementos que os ajudassem neste processo, como materiais didáticos.

3. FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES DE EFE E MATERIAL DIDÁTICO COMO APOIO PEDAGÓGICO

Conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCNEB), documento que orienta a Educação no Brasil e indica que nos Projetos Políticos Pedagógicos das escolas deve aparecer a formação continuada, o que reforça a necessidade e importância desta etapa formativa para a carreira do professor (DCNEB/BRASIL, 2013). Segundo o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (BRASIL, 2001), a formação continuada teve um aumento considerável no quesito discussão e participação dos professores do Ensino Básico no Brasil desde o final do século XX.

Com foco na competência profissional e no compromisso social do professor, a formação continuada baseia-se em três pilares: os saberes docentes, a competência profissional e a prática pedagógica no contexto escolar. Esses que são importantes para a reavaliação da prática docente, fornecendo subsídios para a reorganização das competências (AZEVEDO et al., 2010).

Mazzeu (1998) afirma que o objetivo é a formação de professores cada vez mais autônomos e críticos por meio da compreensão e apropriação dos conhecimentos acumulados ao longo da história. Para atingir tal objetivo, utiliza-se de metodologias, da cientificidade e de profissionais, por meio de troca de experiências (AZEVEDO et al., 2010).

Logo, a formação continuada é um espaço que proporciona trocas de diferentes saberes, e se torna um ambiente propício para repensar a prática docente, intensificando a produção de novos conhecimentos (AZEVEDO et al., 2010), pois é um processo contínuo e necessário para a ampliação e aperfeiçoamento das necessidades básicas da prática docente, ou seja, é um preenchimento das lacunas deixadas pelo processo de formação inicial (HUNGER; ROSSI, 2010; FREITAS et al., 2016);

Algumas estratégias utilizadas para a formação continuada são os encontros como oficinas ou seminários, estes que possuem um caráter pontual, ou seja, momentâneos, situação que é questionada por (SILVA, 2012a) por serem mediados normalmente por um especialista no assunto e em sua maioria, de forma expositiva.

Como possibilidade de aporte pedagógico, estrutura-se os materiais didáticos, que segundo Bandeira (2009), são produtos pedagógicos utilizados com a finalidade de educar, de forma introdutória e com a finalidade didática e podem ser encontrados na forma impressa, ou através do suporte das mídias, no formato audiovisual e utilizando-se das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

Com foco nestas tecnologias, Ribeiro (2012) relata que as TIC são um meio de processamento de informações de alta velocidade, uma fonte de armazenamento de dados, possuindo acesso às informações à distância e possui um baixo custo. Pfromm Netto (2001) já mencionava a necessidade de modificação nos meios de educação e frisava a importância da utilização dos recursos tecnológicos.

Nos dias de hoje, as TIC possuem uma vertente de integrar-se ao ensino, planejamento e desenvolvimento das atividades (BIANCHI; PIRES, 2015), tratando-se de formação continuada, os materiais didáticos com suporte das TIC, se inserem nesse processo para auxiliar o professor.

Dentre os motivos para o uso de materiais didáticos por meio das TIC, professores e alunos em formação apontam que por serem de fácil acesso, beneficiam o processo de ensino e a relação professor-aluno e professor-professor (SILVA, 2012b), especificamente neste caso de estudo, como visto, pode favorecer a formação continuada.

Para a EFE, os materiais didáticos por meio das TIC vêm sendo utilizados a partir de diferentes plataformas, porém, com objetivos em comum, que é o auxílio ao planejamento de aulas do professor ou serem utilizados diretamente com os alunos (PARENTE, 2020).

Contudo, como o foco é a formação continuada, voltam-se as atenções aos materiais didáticos relacionados ao planejamento, e para isso, alguns exemplos podem ser citados, como: *sites* (SARTORI, 2017), *blogs* (SILVA, 2012b; DINIZ; DARIDO, 2015), canais na plataforma do *YouTube* (PARENTE, 2020) ou até por aplicativos de celular (GUIMARÃES; IMPOLCETTO, 2021), meios usados principalmente por possuírem fácil acesso e baixo ou nenhum custo (RIBEIRO, 2012).

Os materiais disponibilizados tiveram os temas: vôlei por meio de *sites* (SARTORI, 2017) e por meio do *YouTube* (PARENTE, 2020); com o uso de *blogs*, a disponibilização do ensino das Danças Folclóricas (DINIZ; DARIDO, 2015) e

capoeira (SILVA, 2012); e o conteúdo das Danças Indígenas em um aplicativo de celular (GUIMARÃES; IMPOLCETTO, 2021).

Os exemplos citados anteriormente utilizaram-se das TIC de diferentes maneiras, de modo a trabalharem com conteúdos pouco utilizados (SILVA, 2012b; DINIZ; DARIDO, 2015; GUIMARÃES; IMPOLCETTO, 2021) ou utilizados de formas não tradicionais (SILVA, 2012b; SARTORI, 2017; PARENTE, 2020; GUIMARÃES; IMPOLCETTO, 2021), tendo como finalidade, ajudar os professores a alterarem as formas de ensinar nas aulas.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os procedimentos foram feitos por meio de uma pesquisa qualitativa, que, segundo Bogdan e Biklen (1994) tem como principal fonte de dados o ambiente natural e como o principal instrumento o pesquisador. Ainda segundo os autores supracitados, para ser uma pesquisa qualitativa os dados necessitam ser descritivos e no caso deste estudo, serão extratos de vários documentos.

Para o cumprimento do objetivo foram realizadas duas etapas:

- a) Elaboração de planos de aula com exemplos de jogos para o Ultimate Frisbee por meio de adaptação do TGfU e de perguntas e sugestões de respostas que se inserem no momento de conscientização;
- b) Desenvolvimento de um blog educacional sobre a modalidade utilizando os jogos construídos na primeira etapa.

Para a primeira etapa, de elaboração dos jogos e perguntas com sugestões de respostas, foi realizada por alunos de graduação e pós-graduação participantes do projeto de extensão “Educação Física no Ensino Médio: uma proposta de Educação Esportiva” do Laboratório de Estudos e Trabalhos Pedagógicos em Educação Física (LETPEF) da Universidade Estadual Paulista (Unesp).

As propostas desenvolvidas pelo grupo participante do projeto de extensão seguiram alguns princípios do ensino do esporte por meio de jogos e a abordagem do TGfU, expostos por Graça e Mesquita (2007), são eles: jogo inicial, para que os alunos encontrem suas dificuldades; conscientização tática, após o jogo inicial - as perguntas a serem realizadas com os alunos sobre a temática da aula; tarefas, que são o momento de aprendizado sobre os problemas táticos, por meio de jogos reduzidos, visando a melhora na prática do esporte; e, por último, o jogo final, em que se repete o jogo inicial com a finalidade de observar se os alunos continuam com as mesmas dificuldades ou se encontraram suas “próprias respostas”.

Seguindo estes elementos do TGfU, com o acréscimo de momentos de conversa professor-aluno, o grupo organizou a proposta da seguinte maneira: roda inicial, uma conversa antes do começo das atividades; jogo inicial; conscientização tática por meio de perguntas e as respostas esperadas dos alunos; tarefas; jogo final, igual ao jogo inicial; e, por fim, a roda final com a forma de expor algumas ideias que o professor achar necessário levar aos alunos, como discussões de

gênero e fair play, por exemplo. Contudo, o foco do trabalho é apresentar somente as fases relacionadas à abordagem de ensino por meio de jogos.

Conforme apontam González e Bracht (2012), no mínimo três elementos são a chave para o ensino do esporte e que contemplam as atividades, sendo elas: as tarefas com interação entre os participantes, que são propostas pelo professor; a intervenção do professor a partir da comunicação verbal e corporal com a finalidade de organizar, motivar e instruir os alunos; e por último, o papel do aluno com a posição ativa na construção do conhecimento, ou seja, fazer com que os alunos elaborem suas “próprias respostas” aos problemas propostos pelo professor durante a aula.

Já em relação à segunda etapa, de criação do blog educacional para ensino do Ultimate Frisbee, alguns estudos deram embasamento à organização da presente proposta, pois abordam os materiais didáticos com o suporte das TIC na tentativa de auxiliar a prática pedagógica de professores de EFE para os diferentes conteúdos da Cultura Corporal, como a capoeira (SILVA, 2012b), dança folclórica (DINIZ; DARIDO, 2015) e voleibol (SARTORI, 2017; PARENTE, 2020).

Para o blog educacional a ser desenvolvido na presente pesquisa, propõe-se a organização do mesmo contemplando alguns tópicos principais, são eles:

- I. Parte introdutória sobre como funcionará a dinâmica do blog e das postagens dentro dele;
- II. Lógica interna e princípios táticos;
- III. Parte introdutória sobre a modalidade onde será abordado as características e regras do Ultimate Frisbee segundo Costa et al. (2018);
- IV. Explicação sobre o TGfU;
- V. Apresentação dos planos de aula com os exemplos de jogos, organizados a partir dos problemas táticos da modalidade mencionados por Borges et al. (2017): manutenção da posse do disco, a progressão e finalização, e a defesa da meta.

4.1 Análise dos resultados

Os resultados serão analisados e discutidos conforme as cinco etapas descritas na elaboração do *blog*, como a introdução ao *blog*, explicação da lógica interna e princípios táticos, Ultimate Frisbee, explicação do TGfU e apresentação dos planos de aulas.

Cada etapa será discutida com a literatura para embasar teoricamente a proposta, de acordo com o modelo realizado por Parente (2020), que descreveu o processo de criação de um material didático digital para o ensino do voleibol por meio de jogos disponibilizados no *YouTube*, embasando a proposta criada pelo autor apontando as características principais do material, os objetivos e construção dos jogos e o momento de conscientização.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados a seguir apresentam a proposta pedagógica para ensino do Ultimate Frisbee por meio de um *blog* pedagógico cujo nome é: “Ultimate Frisbee e TGFU: Proposta de ensino”, disponível em: <https://ultimatefrisbeeefe.blogspot.com/>. A Figura 1., com a capa do *blog*, é vista abaixo. O mesmo foi feito para as demais publicações do *blog*, que foram apresentados por meio de figuras e discutidas.

Figura 1. Capa do blog.

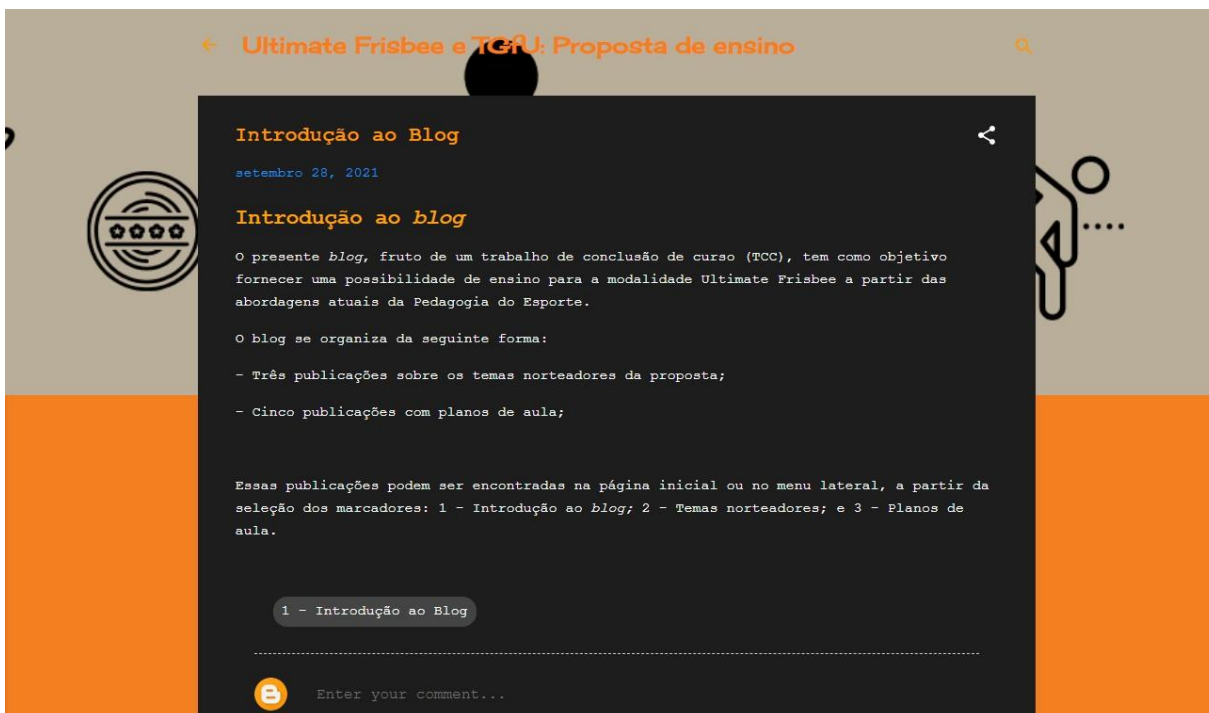


Fonte: elaborado pelo autor.

O *blog* foi organizado de forma simples, intuitiva e possui nove publicações: uma introdutória, três com os temas norteadores e cinco com planos de aula. Estas etapas são demonstradas abaixo.

A primeira publicação nomeada de “Introdução ao *blog*” teve como caráter principal apresentar o objetivo explicar a organização do *blog*, conforme a Figura 2., em que pode ser vista.

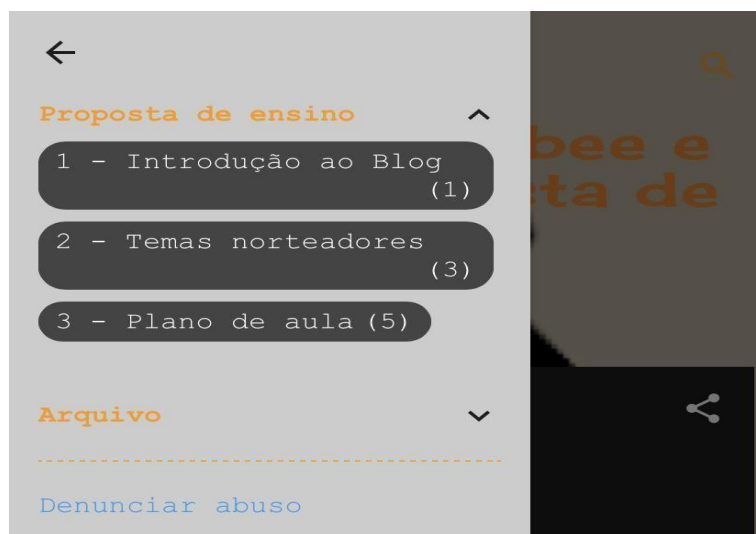
Figura 2. Introdução ao *blog*.



Fonte: elaborado pelo autor.

No canto superior esquerdo está localizada a barra lateral do *blog*, como visto na Figura 3., que ao clicar aparecerão os seguintes ícones: “Proposta de ensino”, e, ao clicar, surgirão outros seguintes ícones: “1 - Introdução ao *blog*”, “2 - Temas norteadores” e “3 - Planos de aula”. Em ambas, ao serem selecionadas irão direcionar para as suas respectivas publicações teóricas ou planos de aula, que serão explicadas abaixo.

Figura 3. Barra lateral.



Fonte: elaborado pelo autor.

As primeiras três publicações se dedicaram a explicar os temas importantes para o entendimento dos planos de aula, os norteadores, sendo a primeira com uma breve explanação sobre a lógica interna e os princípios táticos dos esportes de invasão; a segunda com uma introdução ao Ultimate Frisbee, apresentando características e regras da modalidade; e a terceira mostra a dinâmica do TGfU utilizado para os planos de aula. Os três temas podem ser observados na Figura 3.

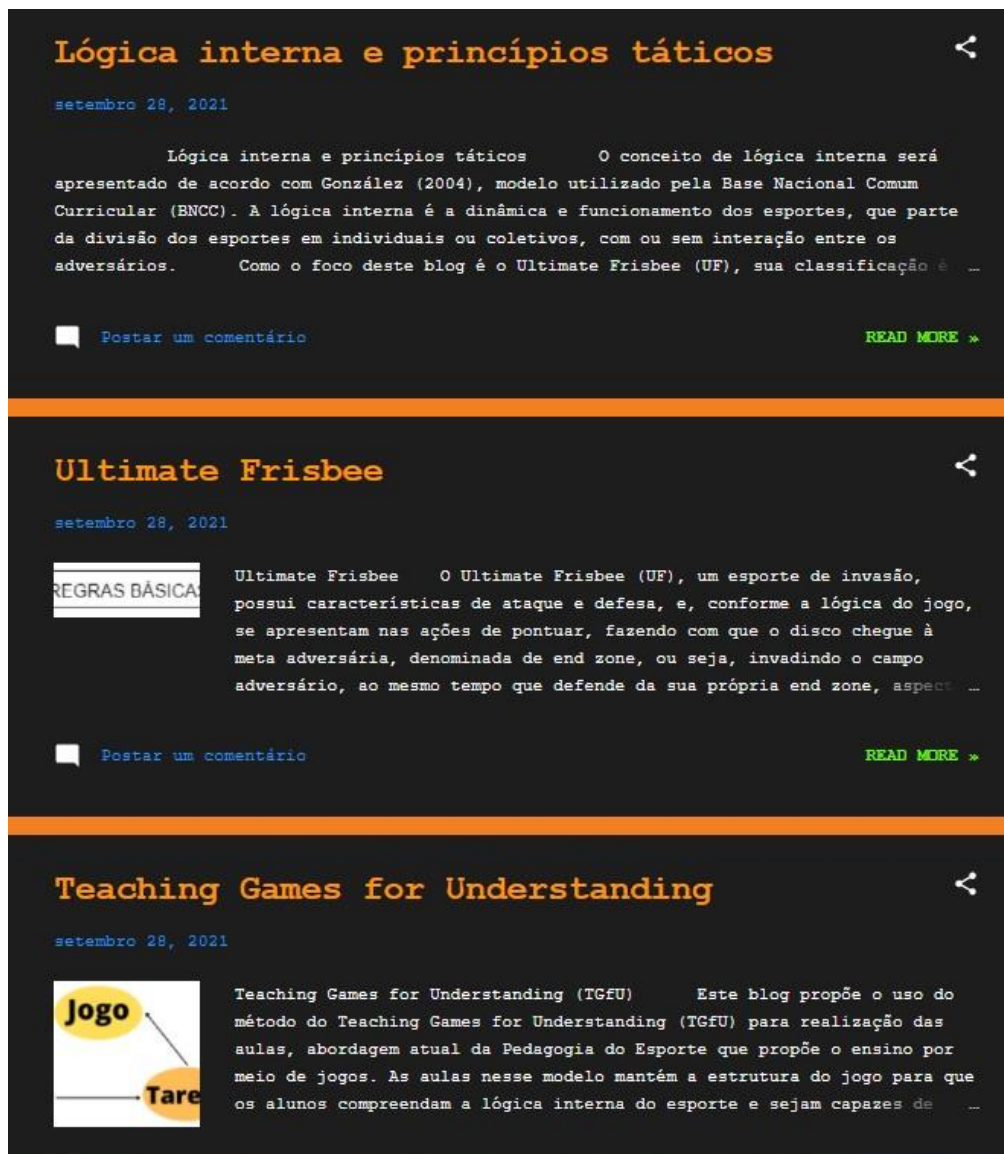
Dentro do primeiro tema, optou-se pela utilização da lógica interna por ser um elemento mencionado pela BNCC para o ensino das práticas corporais (BRASIL, 2018) e, dessa forma, entende-se que o ensino deve ser feito por meio dos princípios táticos, estrutura que se adequa ao TGfU, devido a proposta de solução de situações-problemas, de acordo com o nível dos alunos pela abordagem (BOLONHINI; PAES, 2009).

A escolha do TGfU para elaboração dos planos de aula se deu devido a condição que recebe de quebrar com o paradigma descrito por Rufino e Darido (2011), que mencionam que o ensino dos esportes é focalizado no planejamento estratégico para as competições, ou seja, o rendimento, e o contraponto proposto pelo TGfU é que o ensino seja voltado ao aluno, gerando estímulos para identificação e resolução de problemas do jogo, além de possibilitar a criação de novos gestos motores, contextualizados.

No tema do UF, fez-se necessário uma breve apresentação do esporte por ser uma modalidade que não faz parte da cultura do país, portanto é pouco divulgada e pouco conhecida (BORGES et al., 2017) e juntamente à explicação, achou-se essencial a apresentação das regras básicas da modalidade, seguindo a produção de Costa et al. (2018).

Os três temas podem ser observados na Figura 4, logo abaixo.

Figura 4. Temas norteadores.



Fonte: elaborado pelo autor.

Produções similares ao presente blog também apresentam publicações com elementos introdutórios, na intenção de explicar a proposta a quem consultar. A página principal do *site* criado por Sartori (2017) contém uma breve apresentação do funcionamento da proposta elaborada, além de possuir também uma barra que aborda os temas trabalhados. Porém, estas informações se encontram na parte superior da página, formato similarmente utilizado por Diniz e Darido (2015) e Silva (2012b) em seus *blogs* e difere-se da presente proposta, em que foram apresentados lateralmente, retomando a Figura 3.

Diniz e Darido (2015) em seu *blog* trabalham com as Danças Folclóricas, que, na página inicial faz uma apresentação geral, de forma a contextualizar e explicar o

blog, mencionando alguns tópicos que serão tratados nos temas da barra superior que são os diferentes tipos de dança, como o Xaxado, Carimbó, Siriri, entre outros, além das músicas, informações sobre os professores e colaboradores e um espaço para troca de experiências, para que quem acesse possa conversar, dentro do próprio blog sobre a proposta.

No *blog* elaborado por Silva (2012b), a página principal é utilizada para fazer uma apresentação histórica da Capoeira e utiliza-se da barra superior também para a separação dos tópicos trabalhados, em que, dois deles se assemelham com o blog para o Ultimate Frisbee. A autora apresenta a Capoeira, que é o tema trabalhado dentro do material, descrita de forma breve e os planos de aula, organizados de forma diferente do utilizado no atual projeto, destacando três tópicos: a roda de conversa como um meio de inserção dos alunos ao conteúdo que será trabalhado, a vivência como as atividades que serão feitas ao longo da aula e a roda final que se utiliza do diálogo para amarrar toda experiência da aula.

Outro tipo de material didático digital, em formato de canal no YouTube, foi desenvolvido por Parente (2020) para o ensino do voleibol por meio de jogos. O autor apresenta dois vídeos introdutórios de sua proposta, nestes são tratados alguns tópicos como lógica interna, princípios táticos e TGfU, mesmo modelo utilizado no atual projeto.

Tendo em vista estas propostas, elas se fazem necessárias para o ensino, pois apresentam novas metodologias, diferentes da tradicional (PARENTE, 2020) ou conteúdos pouco utilizados, como a Capoeira (SILVA, 2012b) e as Danças Folclóricas (DINIZ; DARIDO, 2015). Este blog cumpre com esses dois elementos, pois apresenta o Ultimate Frisbee e seu ensino por meio do TGfU.

A ideia de realizar materiais didáticos “inovadores” tem sua motivação a partir do que foi exposto por Ramos et al. (2018), que alunos de graduação em Educação Física ingressam no ensino superior com crenças baseadas em suas experiências escolares, em sua maioria no modelo tradicional de ensino, e indicam em seu estudo que de cinco estudantes entrevistados, três reproduzem tal modelo nos estágios e/ou aulas ao longo da graduação, modelo que pauta o ensino para sujeitos habilidosos, causando exclusões e desvalorização completa do ser (RODRIGUES, 2019). Isto pode ser facilmente reproduzido quando estes se tornarem profissionais, tornando-se um ciclo vicioso.

Buscando romper com este paradigma, o *blog* utiliza-se das novas abordagens da PE para incentivar os profissionais a experimentarem novas formas de ensino, práticas que favoreçam a formação de pessoas críticas e autônomas, favorecendo a inclusão, oposto do modelo anterior (RODRIGUES, 2019).

Sendo o TGfU uma das abordagens da PE, a partir dos planos de aula procura-se estimular as questões mencionadas acima, esses, apresentados nas últimas cinco publicações do *blog*. Estruturalmente, de acordo com Graça e Mesquita (2007) o modelo se organiza nos seguintes tópicos: jogo inicial, conscientização tática, tarefas e jogo final. Além dos elementos do TGfU, os planos apresentam qual o princípio tático que busca desenvolver e o objetivo de aprendizagem daquela aula.

O jogo inicial, processo que permite a vivência dos alunos com a modalidade proposta pelo professor, se caracteriza pelo uso de jogos mais próximos ao jogo formal e é nesta fase que aparecem os problemas a serem resolvidos durante a aula (BOLONHINI; PAES, 2009).

Outro elemento é a conscientização tática, uma forma de perguntas e respostas que é mediado pelo professor, de modo a fazer com que os praticantes discutam e reflitam sobre a prática anteriormente feita e assim o conhecimento seja construído não somente por meio de jogo, mas também da verbalização (SARRUGE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2020).

As tarefas são jogos com a finalidade de enfatizar determinada ação tática, a fim de desenvolvê-la na aula. Esses jogos são modificados, com isto os participantes desenvolvem as habilidades de jogo que serão posteriormente transferidos ao jogo formal (CLEMENTE, 2012).

Por último o jogo final, que é a repetição do jogo inicial e possui a finalidade de observar se os alunos tiveram alguma melhora após realizadas as etapas anteriores.

A seguir, as figuras apresentam as introduções aos planos de aula, apresentando o princípio tático que procura desenvolver e qual o objetivo de aprendizagem.

O plano de aula 1 (Figura 5), tem como tema o princípio tático manutenção da posse do disco e o objetivo de aprendizagem de observar antes de agir, ou seja, antes da realização do passe.

Figura 5. Plano de aula 1.

Plano de aula 1

setembro 28, 2021

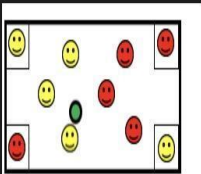


figura 1 - jogo com os jogadores fixos

PLANO DE AULA 1 Problema tático: Manutenção/manter a posse de disco. Objetivo: Observar antes de agir (ler a situação de jogo antes de passar ou lançar). Jogo inicial: Participantes: 5x5 + técnico + substituto. Objetivo: Atingir a meta final (passar a linha limite/end zone). Descrição: Mini Jogo formal (metade d ...

Postar um comentário

[READ MORE »](#)

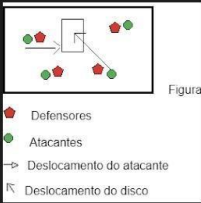
Fonte: elaborado pelo autor.

O plano de aula 2 (Figura 6), tem como princípio tático, também a manutenção da posse do disco, porém apresenta um objetivo diferente, de utilizar o pé de pivô, além de observar antes da realização do passe para o companheiro melhor posicionado.

Figura 6. Plano de aula 2.

Plano de aula 2

setembro 28, 2021



Figura

Defensores
Atacantes
→ Deslocamento do atacante
↻ Deslocamento do disco

PLANO DE AULA 2 Problema tático: Manutenção/manter a posse de disco. Objetivo: - Utilizar o pé de pivô/virar para zona de pontuação ao receber a bola; - Escolher o melhor companheiro e fazer o passe; Jogo inicial Participantes: 5x5 + técnico + substituto. Objetivo: Passar a bola para um companheiro na end ...

Postar um comentário

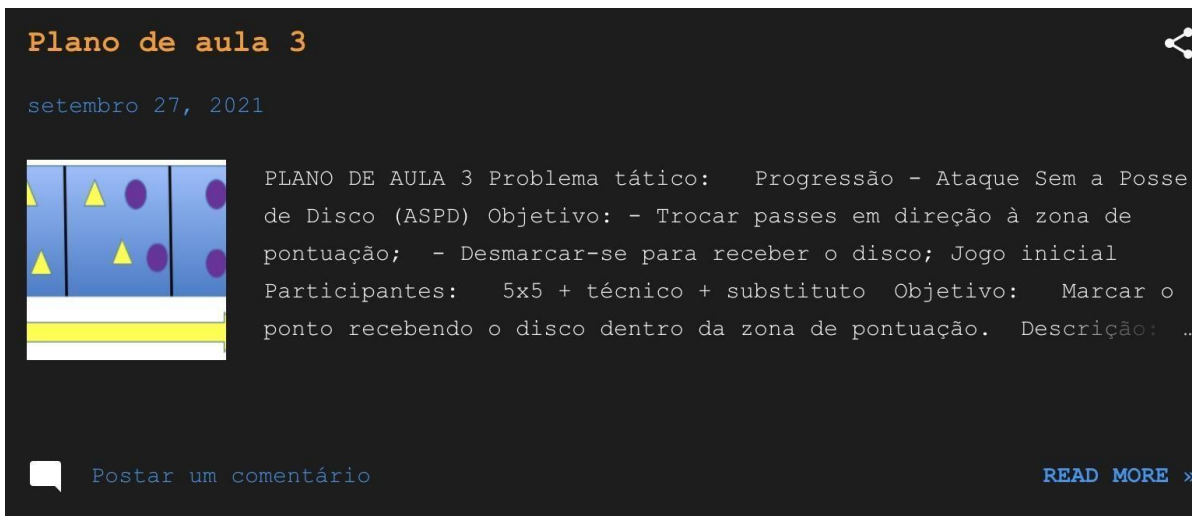
[READ MORE »](#)

Fonte: elaborado pelo autor.

O plano de aula 3 (Figura 7), tem como problema tático a progressão em direção a meta, focado nos atacantes sem a posse do disco. O objetivo da aula é trocar passes em direção à zona de pontuação e se desmarcar para receber passes.

Figura 7. Plano de aula

3.



Plano de aula 3

setembro 27, 2021

PLANO DE AULA 3 Problema tático: Progressão - Ataque Sem a Posse de Disco (ASPD) Objetivo: - Trocar passes em direção à zona de pontuação; - Desmarcar-se para receber o disco; Jogo inicial Participantes: 5x5 + técnico + substituto Objetivo: Marcar o ponto recebendo o disco dentro da zona de pontuação. Descrição: ...

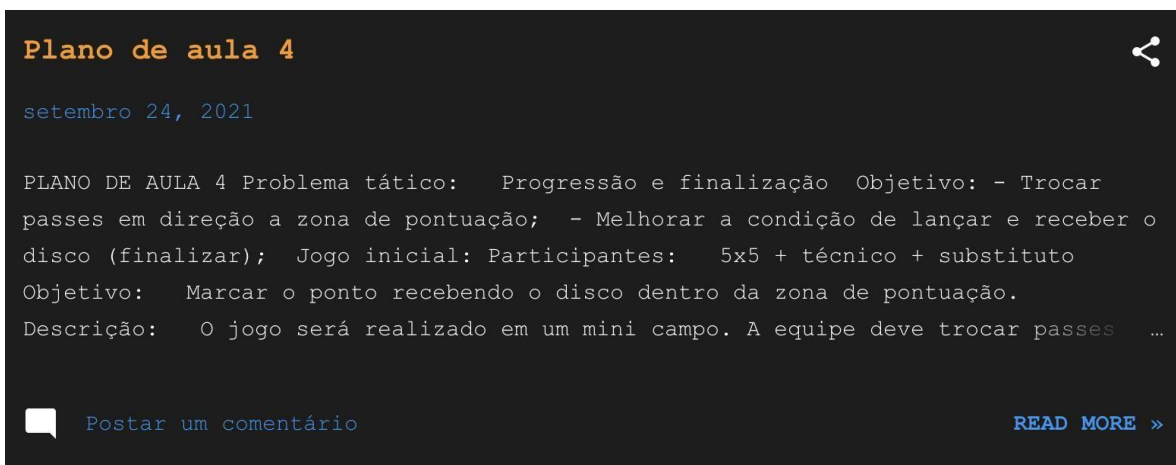
Postar um comentário [READ MORE »](#)

Fonte: elaborado pelo autor.

O plano de aula 4 (Figura 8), tem seu problema tático como a progressão em direção a meta e a finalização das jogadas. Seus objetivos são de trocar passes em direção à *end zone* e a melhora das condições de lançar e receber o disco para a finalização.

Figura 8. Plano de aula

4.



Plano de aula 4

setembro 24, 2021

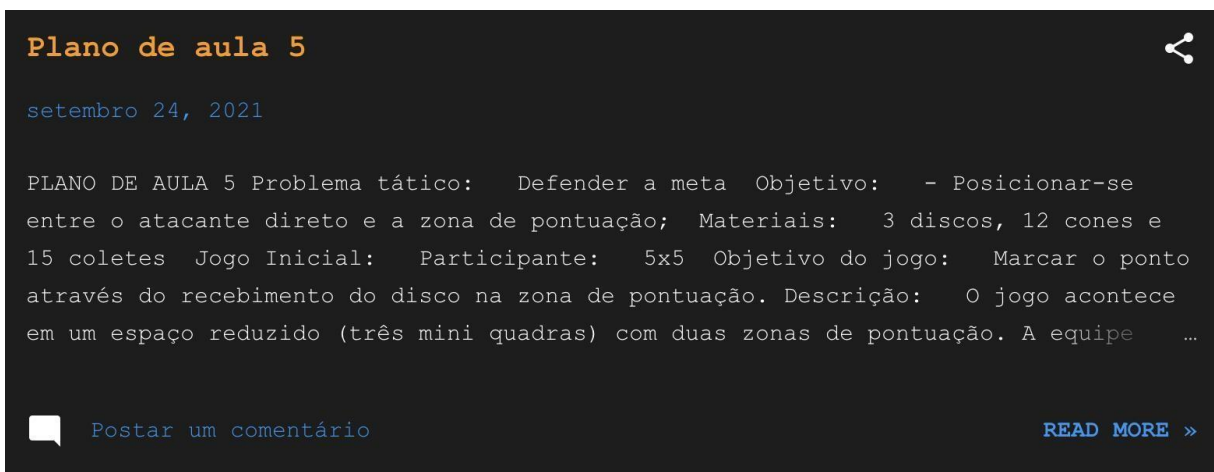
PLANO DE AULA 4 Problema tático: Progressão e finalização Objetivo: - Trocar passes em direção a zona de pontuação; - Melhorar a condição de lançar e receber o disco (finalizar); Jogo inicial: Participantes: 5x5 + técnico + substituto Objetivo: Marcar o ponto recebendo o disco dentro da zona de pontuação. Descrição: O jogo será realizado em um mini campo. A equipe deve trocar passes ...

Postar um comentário [READ MORE »](#)

Fonte: elaborado pelo autor.

O plano de aula 5 (Figura 9) foi desenvolvido para trabalhar com o princípio tático de defesa da própria meta e, como objetivo, posicionar-se entre o atacante direto e a zona de pontuação.

Figura 9. Plano de aula
5.



Fonte: elaborado pelo autor.

A organização do blog em cinco planos teve como motivo a quantidade de aulas disponibilizadas pela escola em que foi realizado o projeto de extensão, e, sendo uma parceria entre a escola e a Universidade, foi atendida essa demanda.

Outras produções similares a essa apresentam motivos diferentes para a quantidade de planos de aula, como as demandas dos professores colaboradores (DINIZ; DARIDO, 2015; SARTORI, 2017). Outros determinam o número de propostas de forma a oferecer possibilidades de adequação da prática docente aos documentos educacionais nacionais, como os PCNs (SILVA, 2012b) e a BNCC (PARENTE, 2020; GUIMARÃES; IMPOLCETTO, 2021).

Quanto a estrutura, em alguns são apresentados uma roda inicial (SILVA, 2012b; SARTORI, 2017; GUIMARÃES; IMPOLCETTO, 2021), que é a apresentação do objetivo da aula e também fazendo uma breve introdução da mesma, o que não ocorre na proposta de Parente (2020), pois o canal do YouTube tem como objetivo apresentar jogos reduzidos para desenvolvimento dos princípios táticos do voleibol e sugere que o professor os adeque a sua realidade. No atual *blog*, os planos não

apresentam esse elemento, pois dentro da proposta do TGfU, o início se dá pelo jogo inicial.

Em todos os planos de aula estão presente um momento de vivência, a partir de vertentes diferentes de ensino, sendo por meio da compreensão da lógica tática (SARTORI, 2017), por meio de jogos utilizando o TGfU (PARENTE, 2020) e por modelos não mencionados, mas que cumprem com a ideia da prática e entendimento sobre os conteúdos (DINIZ; DARIDO, 2015; GUIMARÃES; IMPOLCETTO, 2021).

A quantidade de atividades disponibilizadas também variam de acordo com cada material didático, pois apresentam formatos diferentes, em que alguns não oferecem planos de aula, como mencionado, e sim propostas que podem ser incluídas nos planos, como a produção de Diniz (2014), que apresenta de quatro a seis propostas didáticas por dança folclórica abordadas no blog, que variam entre atividades práticas, de sensibilidade musical, relacionadas aos elementos conceituais, principalmente históricos e de origem dessas danças, entre outras possibilidades.

Parente (2020) desenvolveu 16 jogos a respeito dos princípios táticos do voleibol, sendo que para alguns princípios foram desenvolvidos três jogos e para outros dois. Também para o voleibol, Sartori (2017) desenvolveu seis temas que envolvem atividades teóricas e práticas, apresentando imagens e vídeos e apresentando propostas de exercício prático.

Para o ensino da Capoeira (SILVA, 2012b) apresenta seis vivências que contemplam os movimentos dessa prática corporal. Enquanto que, para o ensino das danças indígenas, Guimarães e Impolcetto (2021) apresentam quatro sequências didáticas que envolvem o movimento, as cantorias e os instrumentos utilizados pela dança específica a ser trabalhada.

Já sobre a conscientização tática utilizada pelo atual trabalho, esse momento foi observado em apenas uma produção que também se baseou no TGfU (PARENTE, 2020). Entretanto, outros trabalhos apresentam algo semelhante, como perguntas norteadoras para que os alunos discutam e reflitam sobre a prática realizada anteriormente, nomeados de discussão (SARTORI, 2017), roda final (SILVA, 2012b; GUIMARÃES; IMPOLCETTO, 2021) e perguntas ao longo da proposta (DINIZ; DARIDO, 2015).

Considerando um aspecto mais geral sobre este *blog*, o mesmo pode ser considerado um material didático digital que se insere no processo de formação continuada dos professores de EFE, pois tem a finalidade de preencher as lacunas deixadas pela formação inicial (SILVA et al., 2020).

A necessidade da busca pela formação continuada pelos professores de EFE pode ser observada por dois motivos principais, sendo o pouco conhecimento sobre novos modelos de ensino (PARENTE, 2020) que não foram abordados durante a formação inicial dos professores atuantes, quanto pelo pouco contato com diversos conteúdos a fim de aprimorá-los (SILVA, 2012b; DINIZ; DARIDO, 2015; GUIMARÃES; IMPOLCETTO, 2021).

Dessa forma, a criação de novos materiais didáticos em junção com as TIC pode ser positiva nesse processo (PARENTE, 2020) pois além de trazer informações úteis, possuem um rápido processamento de informações e baixo ou nenhum custo para acessar (RIBEIRO, 2012), e, com isto, o professor pode aumentar seu acervo, aprimorando sua prática docente e conseqüentemente poderá disponibilizar maior acesso à Cultura Corporal aos alunos, contribuindo para o desenvolvimento desse público (AZEVEDO et al., 2010).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a elaboração do *blog* pedagógico sobre a modalidade *Ultimate Frisbee*, principal objetivo deste trabalho, utilizando um esporte de invasão pouco explorado no Brasil, a finalidade que se pretende é oferecer suporte à professores de EFE para elaborarem suas aulas a partir deste material didático digital e consequentemente disponibilizar maior acervo da Cultura Corporal aos alunos.

Além disso, foram atribuídas explicações sobre os temas utilizados, como a contextualização do *Ultimate Frisbee*, dos princípios táticos e lógica interna dos esportes de invasão e sobre a aplicação do *Teaching Games for Understanding* que são de suma importância para que os professores compreendam a proposta e, caso implementem os planos, entendam o processo pelo qual passaram para serem construídos.

É importante ressaltar que os planos de aula propostos foram elaborados para uma realidade específica, contudo, como foram organizados a partir de objetivos de aprendizagem relacionados aos princípios táticos do esporte, podem ser usados em outros contextos e, além disso, podem ser adaptados e adequados a realidade em que o professor atua.

O estímulo que se faz ao uso deste *blog* como referencial para elaboração das aulas se dá principalmente pela utilização do TGfU, que proporciona muitos benefícios ao ser usado, pois sua característica de foco na compreensão da lógica interna dos esportes, além de ter concordância com a BNCC, estimula os alunos a refletirem sobre suas ações e rompe com a ideia do modelo tradicional tecnicista de reprodução dos movimentos, ou gestos técnicos, do esporte.

Por fim, o surgimento de novos materiais didáticos digitais é necessário para ajudar professores em seu processo de formação continuada, de modo a retomar e aprofundar conteúdos já vistos, como o caso de esportes de invasão trabalhado no *blog*, além do contato com assuntos utilizados “recentemente” no Brasil como as abordagens atuais da PE e o ensino por meio de jogos, proveniente do TGfU, assuntos que não são tão aprofundados ou não mencionados durante a formação inicial.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. C. de; CAUDURO, M. T. O desinteresse pela Educação Física no ensino médio. *Revista Digital*, v. 11, n. 106, 2007. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd106/o-desinteresse-pela-educacao-fisica-no-ensino-medio.htm>>.
- AZEVEDO, A. M. P. et al. Formação continuada na prática pedagógica: a educação física em questão. *Movimento (ESEFID/UFRGS)*, v. 16, n. 4, p. 245–262, 2010.
- BANDEIRA, D. Material didático: conceito, classificação geral e aspectos da elaboração. *Materiais didáticos para smartphone e tablet*, n. 2002, p. 22, 2009. Disponível em: <<http://www2.videolivrraria.com.br/pdfs/24136.pdf>>.
- BETTI, M.; ZULIANI, L. R. Educação Física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, v. 1, n. 1, p. 73–81, 2002.
- BIANCHI, P.; PIRES, G. D. L. Cultura digital e formação de professores de educação física: estudo de caso na unipampa. *Movimento (ESEFID/UFRGS)*, v. 21, n. 4, p. 1025–1036, 2015.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto - Portugal: Porto Editora, 1994.
- BOLONHINI, S. Z.; PAES, R. R. A proposta pedagógica do teaching games for understanding: reflexões sobre a iniciação esportiva. *Pensar a Prática*, v. 12, n. 2, p. 1–4, 2009.
- BORGES, R. M. et al. Ultimate Frisbee. In: GONZÁLEZ, F. J.; DARIDO, S. C.; DE OLIVEIRA, A. A. B. (Ed.). *Esportes de Invasão - Basquetebol - Futebol - Futsal - Handebol - Ultimate Frisbee*. 2. ed. Editora da Universidade Estadual de Maringá, 2017. p. 441–528.
- BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*, no 9.394/2020. 4. ed. Brasília: Senado Federal, 1996.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: Ministério da Educação, 2018. v. 44
- BRASIL. *Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Básica*. Brasília: Ministério da Educação, 2013.
- BRASIL. *Saeb 2001: Novas perspectivas*. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira p. 1–106, 2001.
- CHICATI, K. C. A motivação nas aulas de educação física no ensino médio. *Revista da Educação Física/UEM*, v. 11, n. 1, p. 97–105, set. 2000.

CLEMENTE, F. M. Princípios pedagógicos dos teaching games for understanding e da pedagogia não-linear no ensino da educação física. Movimento (ESEFID/UFRGS), v. 18, n. 2, p. 315–335, 2012.

COLL, C. et al. Os conteúdos na reforma: ensino e aprendizagem de conceitos, procedimentos e atitudes. Porto Alegre: Artmed, 2000.

COSTA, F. R. da C. et al. Leitura pedagógica das regras de Ultimate: uma versão em português para uso na iniciação. Brasília: Universidade de Brasília, 2018.

MATTOS, M. G.; NEIRA, M. G. Educação Física na adolescência: construindo o conhecimento na escola. 5a ed. [s.l: s.n.]

DINIZ, I. K. D. S.; DARIDO, S. C. Blog educacional e o ensino das danças folclóricas nas aulas de educação física: aproximações a partir do currículo do estado de São Paulo. Movimento (ESEFID/UFRGS), v. 21, n. 3, p. 701, 2015.

DINIZ, I. K. dos S. As danças folclóricas no currículo de Educação Física do estado de São Paulo: a elaboração de um blog. 2014. 26 Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, 2014.

FREITAS, D. C. et al. Formação continuada de professores de educação física. Corpoconsciência, v. 20, n. 03, p. 9–21, 2016.

GALLARDO, J. S. P. Educação Física Escolar : do berçário ao ensino médio. Campinas: Nova Fronteira, 2003.

GONZÁLEZ, F. J. Sistema de classificação de esportes com base nos critérios: cooperação, interação com o adversário, ambiente, desempenho comparado e objetivos táticos da ação. Revista Digital, v. 10, n. 71, p. 3–6, 2004. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd71/esportes.htm>>.

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

GRAÇA, A.; MESQUITA, I. A investigação sobre os modelos de ensino dos jogos desportivos. Revista Portuguesa de Ciências do Desporto, v. 7, n. 3, p. 401–421, 2007.

GUIMARÃES, D.; IMPOLCETTO, F. M. Danças indígenas na educação física escolar: elaboração de material didático em formato de aplicativo. Corpoconsciência, p. 35–52, 2021.

HUNGER, D. A. C. F.; ROSSI, F. Formação acadêmica em educação física: Perfis profissionais, objetivos e fluxos curriculares. Motriz. Revista de Educacao Fisica, v. 16, n. 1, p. 170–180, 2010.

JÚNIOR, O. M. S.; DARIDO, S. C. DISPENSAS DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: APONTANDO CAMINHOS PARA MINIMIZAR OS EFEITOS DA ARCAICA LEGISLAÇÃO. PENSAR A PRÁTICA, v. 12, ed. 2, p. 1-12, maio/ago. 2009.

MAZZEU, F. J. C. Uma proposta metodológica para a formação continuada de professores na perspectiva histórico-social. Cadernos CEDES, p. 23, abr. 1998.

MENEZES, Rafael Pombo. Perspectiva de ensino-aprendizagem dos princípios de ação e das regras de ação nos esportes coletivos de invasão. Pensar Em Movimento. v. 19, n. 1, p. 1-13, 25 fev. 2021.

PFROMM NETTO, S. P. Telas que ensinam: mídia e aprendizagem. Do cinema ao computador. Campinas: Editora Alínea 2. ed. 2011. 225p.

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

RAMOS, V. et al. As crenças de universitários formandos de um curso de Educação Física – bacharelado, sobre o ensino dos esportes. Motrivivência, v. 30, n. 54, p. 210–224, 2018.

RIBEIRO, R. M. R. A tecnologia da informação e comunicação (tic): fator condicionante da inovação em bibliotecas universitárias. Rev. Dig. Bibl. Ci. Inf, n. 9, p. 41–48, 2012. Disponível em:
<http://www.sbu.unicamp.br/seer/ojs/index.php/sbu_rci/index>.

RIOS, M. P. G. et al. Desafios contemporâneos para a incorporação das TIC nos processos do ensino e da aprendizagem. Revista Educação e Cultura Contemporânea, v. 11, n. 23, p. 209–230, 2014.

RODRIGUES, G. L. P. As concepções e abordagens pedagógicas da educação física escolar utilizadas pelos professores. 2019. UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS, 2019.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. A produção científica em pedagogia do esporte: análise de alguns periódicos nacionais. Conexões, v. 9, n. 2, p. 110–132, 2011.

SARRUGE, C. L.; GINCIENE, G.; IMPOLCETTO, F. M. O ensino da lógica do jogo de voleibol: uma proposta a partir do teaching games for understand e do uso de tecnologias. Movimento (ESEFID/UFRGS), v. 26, p. e26006, 2020.

SARTORI, M. Educação física escolar e site educacional: possibilidades para o ensino do voleibol a partir do currículo do estado de São Paulo. 2017. TCC - Universidade Estadual Paulista (Unesp) - Instituto de Biociências, Rio Claro, 2017.

SILVA, J. F. da. Perfil de formação continuada e autoavaliação de competências docentes na educação física escolar. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, 2012a.

SILVA, L. M. F. O ensino da capoeira na Educação Física Escolar: blog como apoio pedagógico. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp) - Instituto de Biociências, Rio Claro, 2012b.

SILVA, P. R. L. et al. Formação continuada de professores e a aplicabilidade dos princípios pedagógicos do esporte educacional. *Revista Humanidades e inovação*, v. 7, n. 10, p. 169–185, 2020.

ANEXO A - PLANOS DE AULA

AULA 1

Problema tático: Manutenção/manter a posse de disco.

Objetivo: Observar antes de agir (ler a situação de jogo antes de passar ou lançar).

1. Jogo inicial:

Participantes: 5x5 + técnico + substituto.

Objetivo: Atingir a meta final (passar a linha limite/ end zone).

Descrição do jogo: Mini Jogo formal (metade da quadra).

Condições:

- Não é permitido tirar o disco do portador; mas, poderá interceptar o disco que estiver em voo, dando a posse para a outra equipe;
- Há a troca de posse do disco, quando o mesmo cair no chão;
- Não é permitido andar em posse do disco; no entanto, é permitido a utilização do pé de pivô;
- A equipe adversária deve contar o tempo de 10 segundos (em voz alta), quando o disco estiver em posse da outra equipe;
- Para marcar o ponto deve-se passar a linha final da quadra em posse do disco;

Conscientização tática:

Pergunta: Há necessidade de fazer a leitura de jogo?

Possível resposta: sim, para poder realizar uma melhor escolha de passe.

Pergunta: O que seria uma melhor escolha de passe?

Possível resposta: passar para um companheiro que está livre ou em uma melhor posição de recepção.

Pergunta: Meu companheiro precisa se deslocar o tempo todo no jogo para ter uma melhor posição de passe?

Possível resposta: sim, porque se ele estiver parado, há uma maior possibilidade de ser marcado.

R: Sim. Porque as posições dos companheiros e adversários influenciam na ação.

P: Algumas vezes durante o jogo havia companheiro livre e o disco foi passado para quem estava marcado... será que a situação foi observada?

R: Acho que não. Se tivesse observado, tinha visto o companheiro livre.

P: Vamos voltar a jogar e tentar observar melhor antes de agir?

R: Sim. Vamos atentar-se à movimentação dos companheiros e olhar o jogo.

2. Tarefas:

2.1. Tarefa 1:

Participantes: 3x3 + substituto, + 2 jogando em um local fixo.

Objetivo: Completar os 10 passes consecutivos.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido ($\frac{1}{3}$ de quadra poliesportiva) com dois jogadores fixos em quadrados no final da mini quadra, ou seja, este não poderá se deslocar fora do local demarcado, mas pode participar do jogo (contagem dos passes). Os 3 jogadores em quadra, podem deslocar-se normalmente, sem a posse do frisbee, com o intuito de completar os 10 passes consecutivos.

Condições:

- Não é permitido tirar o disco do portador; mas, poderá interceptar o disco que estiver em voo, dando a posse para a outra equipe;
- Há a troca de posse do disco, quando o mesmo cair no chão;
- Não é permitido andar em posse do disco; no entanto, é permite a utilização do pé de pivô;
- A equipe adversário deve contar o tempo de 10 segundos (em voz alta), quando o disco estiver em posse da outra equipe;
- Para marcar o ponto deve-se completar os 10 passes consecutivos.

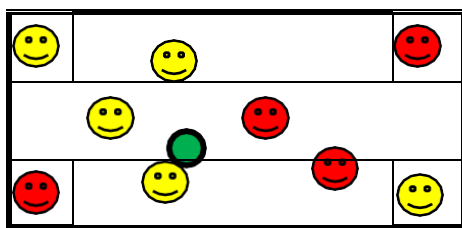


Figura 1 – jogo com os jogadores fixos

Fonte: elaborado pelo autor

Varição: colocar só meninos nos quadrados ou só meninas. Assim, conseguimos verificar se a participação das meninas será efetiva.

2.2. Tarefa 2

Participantes: 3x3 + substituto + coringa, + 1 jogando na end zone.

Objetivo: Completar os 8 passes consecutivos (possibilidade de aumentar o número de passes para 10).

Descrição: O jogo acontece em um espaço reduzido (1/3 da quadra poliesportiva), contendo 1 jogador fixo na área delimitada para end zone, ou seja, este não pode se deslocar fora do espaço determinado, porém participa do jogo (contagem dos passes e finalização do ponto). No restante da quadra, outros 3 jogadores movimentam-se por todo o espaço com o intuito de realizar os 8 passes, sendo o último, obrigatoriamente, para o jogador fixo na end zone.

Condições:

- Não é permitido tirar o disco do portador; mas, poderá interceptar o disco que estiver em voo, dando a posse para a outra equipe;
- Há a troca de posse do disco, quando o mesmo cair no chão;
- Não é permitido andar em posse do disco; no entanto, é permitido a utilização do pé de pivô;
- A equipe adversário deve contar o tempo de 10 segundos (em voz alta), quando o disco estiver em posse da outra equipe;
- Para marcar o ponto é necessário que haja os 8 passes consecutivos, sendo o último, obrigatoriamente, efetuado para o jogador fixo na área da end zone.

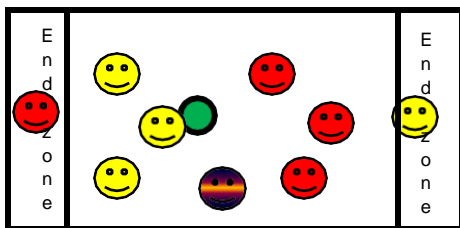


Figura 2 – jogo com end zone e jogador coringa

Fonte: elaborado pelo autor

3. Jogo final:

Participantes: 5x5 + técnico + substituto.

Objetivo: atingir a meta final (passar a linha limite/ end zone).

Descrição do jogo: mini jogo formal (metade da quadra).

Condições:

- Não é permitido tirar o disco do portador; mas, poderá interceptar o disco que estiver em voo, dando a posse para a outra equipe;
- Há a troca de posse do disco, quando o mesmo cair no chão;
- Não é permitido andar em posse do disco; no entanto, é permite a utilização do pé de pivô;
- A equipe adversário deve contar o tempo de 10 segundos (em voz alta), quando o disco estiver em posse da outra equipe;
- Para marcar o ponto deve-se passar a linha final da quadra em posse do disco.

AULA 2

Problema tático: Manutenção/manter a posse do disco

Objetivo: Utilizar o pé de pivô/virar para zona de pontuação ao receber a bola; escolher o melhor companheiro e fazer o passe.

- Antes de iniciar a aula em si, os alunos farão as apresentações.

.Jogo inicial

Participantes: 5x5 + técnico + substituto

Objetivo: Passar a bola para um companheiro na end zone

Descrição: mini jogo formal (1/2 ou 1/3 da quadra)

Condições:

- as mesmas do jogo de frisbee (não pode roubar o disco, apenas interceptar; não andar com o disco; 10 segundos; etc.)

Conscientização tática:

Pergunta: Ao receber o disco, qual deve ser a primeira ação? Para onde virar o corpo?

Possível resposta: Em direção à meta, para observar os companheiros e a meta

P: Como posicionar os pés, até fazer o passe, já que não se pode andar, e temos 10 segundos para realizar?

R: Fazendo pé de pivô, enquanto observa os companheiros, se desvencilhando da marcação.

P: Quais os critérios para se escolher a quem realizar o passe? O que se deve observar?

R: Deve-se passar para o companheiro que esteja melhor posicionado (mais à frente, desmarcado, próximo a meta, ou se deslocando em direção a ela)

Então vamos jogar focando em, ao receber o disco, virar-se para a meta, utilizar o pé de pivô, podendo assim, escolher a melhor opção de passe!

.Tarefas

.Tarefa 1:

Participantes: 4x4 ou 5x5 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo: Fazer com que o disco passe entre dois cones, com espaço de 1 metro de distância entre eles.

Descrição: O jogo acontece num mini campo. A equipe executa passes tentando

marcar o ponto no alvo adversário, protegendo o seu “mini gol” de cones.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco;
- O jogador tem 10 segundos para realizar o passe;

.Tarefa 2

Participantes: 4x4 ou 5x5 + 1 técnico /substituto por equipe + 1 coringa, que jogará para quem ataca.

Objetivo: Marcar pontos.

Descrição: O jogo acontece num mini campo, em que as equipes atacam alternadamente, tentando marcar o ponto na zona de pontuação (retângulo de 5m x 3m) que estará situada no centro do espaço de jogo (Figura 1). Primeiramente, uma equipe atacará 4 vezes e depois a outra terá o mesmo número de tentativas. A equipe que estiver atacando terá um número maior de um jogador (coringa)

Condições:

- Os atacantes poderão permanecer nas zonas de pontuação por 5 segundos, no máximo;
- Os defensores somente poderão entrar nas zonas de pontuação quando estiverem acompanhando o seu marcador direto e terão, no máximo, 5 segundos de permanência nas zonas.;
- Não é permitido andar com o disco;
- Não pode ultrapassar de 10 segundos com o disco na mão;

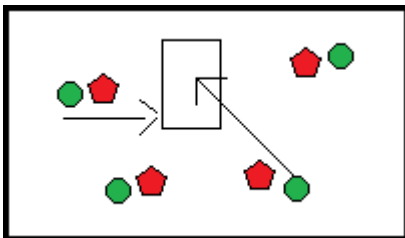


Figura 1 disco no centro

🛡️ Defensores

🟢 Atacantes

➡️ Deslocamento do atacante

↖️ Deslocamento do disco

4. Jogo final:

Igual ao inicial. Antes de começar, devemos reforçar que os alunos devem se concentrar em, na hora que receber o disco, girar/virar em direção à sua meta, utilizar o pé de pivô, e fazer a melhor escolha de passe, com calma.

AULA 3

Problema tático: Progressão - ASPD (Ataque Sem a Posse do Disco)

Objetivo:

- Trocar passes em direção à zona de pontuação;
- Desmarcar-se para receber o disco;

.Jogo inicial

Participantes: 5x5 + técnico + substituto

Objetivo:

- Marcar o ponto recebendo o disco dentro da zona de pontuação.

Descrição:

O jogo será realizado em um mini campo. A equipe deve trocar passes para que um companheiro receba o disco dentro da zona de pontuação defendida pelo adversário.

Condições:

- Não pode andar com o disco;

Conscientização tática:

Pergunta: Qual o objetivo do jogo?

Resposta: Marcar o ponto. Trocar passes para que o companheiro receba o disco na zona de pontuação.

P: Como deve ser a movimentação do atacante sem posse do disco?

R: Deve procurar se desmarcar em direção aos espaços vazios que aproximem o disco da zona de pontuação defendida pelo adversário.

P: Que tipo de movimentação favorece essa situação?

R: Movimentação rápida com mudança de direção: fintas em “V” e “L”.

.Tarefas

.Tarefa 1

Participantes: 3x3 ou 4x4 + 1 técnico/substituto por equipe.

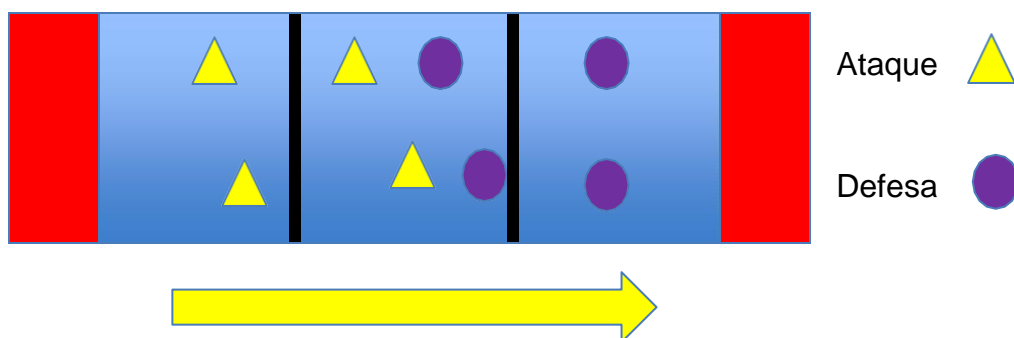
Objetivo: Trocar passes até um companheiro receber o disco dentro da zona de pontuação defendida pelo adversário;

Descrição: O jogo acontece em um mini campo. O mini campo é dividido em três setores. Os atacantes deverão trocar passes para que um companheiro consiga receber o disco dentro da zona de pontuação defendida pelo adversário. Uma vez

que o ataque realize a progressão nos quadrantes do mini campo, o disco não poderá ser passado para um companheiro dentro do quadrante anterior. Caso a defesa intercepte o disco, os papéis serão invertidos e o jogo se reiniciará do local em que o disco parou.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.
- O ACPD (Ataque Com a Posse do Disco) tem 10 segundos para realizar o passe.
- O disco não pode retornar para o quadrante anterior



O ataque deve trocar passes até um companheiro conseguir receber o disco dentro da zona de pontuação. Conforme o disco avançar nos quadrantes, o mesmo não poderá retornar para o quadrante anterior. O ASPD deverá se desmarcar para receber o passe no mesmo quadrante em que o disco se encontra, ou no seguinte.


.Tarefa 2

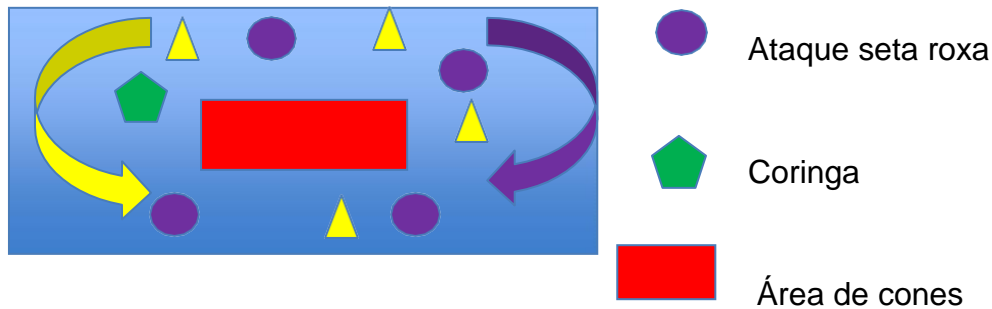
Participantes: 3x3 ou 4x4 + 1 técnico /substituto por equipe + 1 coringa, que jogará para o ataque.

Descrição: O objetivo do jogo é trocar passes, entre a equipe, até o disco completar uma volta na área demarcada por cones sem que o adversário realize a interceptação. Caso a equipe adversária recupere o disco, a mesma deverá completar uma volta no sentido contrário.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco;
- O ACPD tem 10 segundos para passar;
- O disco não pode passar por cima da área de cones;

 Ataque seta amarela



4. Jogo final:

Igual ao inicial.

AULA 4

Problema tático: Progressão e finalização

Objetivo:

- Trocar passes em direção a zona de pontuação;
- Melhorar a condição de lançar e receber o disco (finalizar);

Jogo inicial

Participantes: 5x5 + técnico + substituto

Objetivo:

- Marcar o ponto recebendo o disco dentro da zona de pontuação.

Descrição:

O jogo será realizado em um mini campo. A equipe deve trocar passes para que um companheiro receba o disco dentro da zona de pontuação defendida pelo adversário.

Condições:

- Não pode andar com o disco;

Conscientização tática:

Pergunta: Qual o objetivo do jogo?

Resposta: Marcar o ponto. Trocar passes para que o companheiro receba o disco na zona de pontuação.

P: Para se chegar ao ponto, quais os locais do campo mais favoráveis para que

isso aconteça?

R: Mais próximo a end zone (zona de pontuação).

P: Em relação ao último passe para o ponto, o que deve ser levado em conta?

R: Perceber a melhor condição da pessoa que irá receber o disco e a própria condição de lançamento.

.Tarefas

.Tarefa 1

Participantes: (2x2) X (2x2) + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo: Progredir no campo de jogo, trocando passes, até obter uma linha de passe no outro quadrante/end zone, com foco nos lançamentos.

Descrição: O jogo acontece em um mini campo. O mini campo é dividido em dois quadrantes. Os atacantes deverão trocar passes procurando o quadrante mais próximo da end zone, indicando a progressão. O aluno que fez o passe, desloca-se para o quadrante seguinte, deixando o time de ataque em superioridade numérica. Caso o passe seja recebido neste quadrante, a equipe já marca um ponto. Continua-se o jogo até a end zone, garantindo mais um ponto. Caso a defesa intercepte o disco, os papéis irão se inverter e o jogo se reiniciará do quadrante mais longe da end zone.

Caso não ocorra a progressão, colocar um máximo de passes por quadrante (5).

Condições:

- Não é permitido andar com o disco;
- O ACPD (Ataque Com a Posse do Disco) tem 10 segundos para realizar o passe;
- O disco não pode retornar para o quadrante anterior;

.Tarefa 2

Participantes: 3x3 + 2 torres de cada equipe.

Objetivo: Progredir no campo de jogo, trocando passes, para lançar o disco em um alvo semi-móvel.

Descrição: O jogo consiste em as equipes trocarem obrigatoriamente 5 passes para chegar ao alvo. O quinto passe deve ser direcionado às torres (alvo). A pessoa que fará esse passe não terá marcação. Cada vez que o ponto for realizado, trocam-se as torres. As torres terão uma área de deslocamento fixa, cada uma em uma metade da end zone.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco;
- O ACPD tem 10 segundos para passar;

4. Jogo final:

Igual ao inicial.

AULA 5

Problema tático: Defender a meta

Objetivo:

- Posicionar-se entre o atacante direto e a zona de pontuação

Materiais: 3 discos, 12 cones e 15 coletes

1. Jogo Inicial:

Participante: 5x5

Objetivo do jogo:

- Marcar o ponto através do recebimento do disco na zona de pontuação.

Descrição:

O jogo acontece em um espaço reduzido (três minis quadras) com duas zonas de pontuação. A equipe executa passes tentando fazer com que um companheiro receba o disco na zona de pontuação defendida pelo adversário.

2. Conscientização

tática:

Pergunta (P): O que é necessário fazer quando o atacante recebe o disco?

Resposta (R): Posicionar-se de maneira defensiva, atento ao adversário.

P: Qual é o posicionamento defensivo mais adequado?

R: Ficar em uma linha imaginária entre o atacante e a meta.

P: Vamos jogar visando se posicionar defensivamente entre o atacante e a zona de gol?

R: Sim. Jogaremos atentos à linha imaginária.

3. Tarefa:

Participantes: 4x4

Objetivo do jogo:

Fazer o ponto (jogador deverá passar para a end zone com posse do disco).

Descrição:

O jogo acontece em um espaço reduzido (três minis quadras). O atacante com o disco poderá progredir com o disco na mão, quando não houver um defensor entre

ele e a meta.

4. **Jogo final:** Igual ao jogo inicial.