

**SISTEMATIZAÇÃO DOS JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS DE
INVASÃO NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

**SYSTEMATIZATION OF COLLECTIVE SPORT GAMES OF INVASION IN
THE FINAL YEARS OF ELEMENTARY EDUCATION:
AN EXPERIENCE REPORT**

**SISTEMATIZACIÓN DE JUEGOS DEPORTIVOS COLECTIVOS DE
INVASIÓN EN LOS ÚLTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN ELEMENTAL:
UN INFORME DE EXPERIENCIA**

Gabriel Pelozato Farias da Rosa

<https://orcid.org/0000-0003-2600-2832> 

<http://lattes.cnpq.br/2435993489346980> 

Avai Futebol Clube (Florianópolis, SC – Brasil)
gabrielpelozato@gmail.com

Marcos Paulo Vaz de Campos Pereira

<https://orcid.org/0000-0003-1102-4713> 

<http://lattes.cnpq.br/3591275810968880> 

Universidade do Estado de Santa Catarina (Florianópolis, SC – Brasil)
marcosp.pereira46@gmail.com

Leandro Teixeira Floriano

<https://orcid.org/0000-0002-2767-5724> 

<http://lattes.cnpq.br/4776679283936494> 

Fortaleza Esporte Clube (Fortaleza, CE – Brasil)
leandrofloriano@yahoo.com.br

Resumo

A organização do processo de ensino e de aprendizagem visa dar aos jogos desportivos coletivos de invasão (JDCI) um tratamento pedagógico coerente com o ensino formal, assim como organizar didaticamente os conhecimentos a eles pertinentes. O objetivo deste relato é apresentar a proposta pedagógica de ensino dos JDCI aplicada em uma escola pública de Florianópolis, no estado de Santa Catarina, sistematizando o conteúdo com base no modelo pendular e relacionando princípios operacionais e jogos situacionais. Foi elaborado um cronograma contemplando a progressão do conteúdo trabalhado. Cada aula foi organizada abrangendo temas/subtemas; objetivo; atividades; recursos e estratégias para avaliar o processo. A sistematização do conteúdo por meio de princípios operacionais envolvendo pequenos jogos pode contribuir para o aprendizado da lógica interna dos jogos formais, sendo importante para a aquisição de conhecimento sobre as semelhanças existentes nos esportes de invasão.

Palavras-chave: Jogos Desportivos de Invasão; Pedagogia do Esporte; Educação Física.

Abstract

The organization of the teaching and learning process aims to give the Collective Sports Games of Invasion (JDCI) a pedagogical treatment consistent with formal education, as well as to organize didactically the relevant knowledge. The purpose of this report is to present a pedagogical proposal for teaching JDCI applied in a public school in Florianópolis in the state of Santa Catarina, systematizing the content based on the pendulum model, relating the operational principles and situational games. A schedule was drawn up that involved the progression of the content worked on. Therefore, each class was organized in stages, which are: themes / subthemes; goal;



activities; and resources and strategies for evaluating the process. The systematization of content through the operational principles through small games can contribute to the learning of the internal logic of formal games, being of paramount importance for the acquisition of knowledge of the similarities that invasion sports have.

Keywords: Invasion Sports Games; Sport Pedagogy; Physical Education.

Resumen

La organización del proceso de enseñanza y aprendizaje tiene como objetivo dar a los Juegos Deportivos Colectivos de Invasión (JDCI) un tratamiento pedagógico acorde con la educación formal, así como organizar didácticamente los conocimientos pertinentes. El objetivo de este informe es presentar una propuesta pedagógica para la enseñanza de la JDCI aplicada en una escuela pública de Florianópolis en el estado de Santa Catarina, sistematizando el contenido a partir del modelo de péndulo, relacionando los principios operativos y los juegos situacionales. Se elaboró un cronograma que implicó la progresión de los contenidos trabajados. Por lo tanto, cada clase se organizó en etapas, que son: temas / subtemas; objetivo; Actividades; y recursos y estrategias de evaluación de procesos. La sistematización de contenidos a través de los principios operativos a través de pequeños juegos puede contribuir al aprendizaje de la lógica interna de los juegos formales, siendo de suma importancia para la adquisición del conocimiento de las similitudes que tienen los deportes de invasión.

Palabras clave: Juegos de Deportes de Invasión; Pedagogía Deportiva; Educación Física.

INTRODUÇÃO

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 2016) reporta que a Educação Física, integrada à proposta pedagógica da escola, é um componente curricular obrigatório da educação básica. No ambiente escolar, essa disciplina trata da cultura corporal de movimento com a finalidade de oportunizar aos alunos a vivência de um conjunto articulado de conhecimentos sobre jogos, danças, esporte, lutas, ginástica e atividades congêneres (SOARES et al., 1992).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas por todos os alunos, nas diferentes etapas e modalidades da Educação Básica (BRASIL, 2017). Na esfera da Educação Física, o conjunto de conhecimentos da cultura corporal do movimento está presente na BNCC, dividido em unidades temáticas, dentre elas, os esportes. Na BNCC, o esporte é apresentado como uma das práticas mais conhecidas da contemporaneidade, por sua grande presença nos meios de comunicação, que se caracteriza por ser orientado pela comparação de determinado desempenho entre indivíduos ou grupos (adversários).

Para a estruturação dessa unidade temática, é utilizado um modelo com sete classificações, incluindo os esportes de invasão, os quais aparecem inicialmente no segundo ciclo (3º ao 5º ano) do Ensino Fundamental. Essa categorização é baseada na lógica interna, tendo como referência critérios de cooperação; interação com o adversário; desempenho motor; objetivos táticos da ação (BRASIL, 2017).



Na prática, conteúdos como voleibol, futsal, handebol e basquetebol permanecem os mesmos. Os três últimos têm características comuns e pertencem aos esportes de invasão. As metodologias de ensino seguem a “prática pela prática”, embora exista entendimento dos professores sobre a importância de diversificar as experiências (DARIDO, 2004; PEREIRA; FARIAS, 2020). Diferente desse contexto, modelos de ensino dos esportes adentram o cenário escolar, subsidiando a prática dos professores (BUNKER; THORPE, 1986; SIEDENTOP, 1994; GARGANTA, 1998), num ensino pautado no jogo.

Um exemplo é o ensino dos jogos desportivos coletivos (GARGANTA, 1998) através do jogo, estruturado por soluções de problemas apresentados pelo jogo e por noções técnico-táticas dos esportes coletivos. O modelo *Sport Education* (SIEDENTOP, 1994) visa, por meio do jogo, possibilitar aos alunos uma vivência esportiva autêntica. No cenário escolar, essa proposta possibilita a inclusão de todos os alunos, pois não prioriza a reprodução gestual e sim a vivência de cada um, considerando as situações de jogo estabelecidas. Outra proposta é o modelo *Teaching Games for Understand* (BUNKER; THORPE, 1986), em que a sistematização é feita por jogos reduzidos, mas contendo todos os elementos técnico-táticos do jogo formal, e que prioriza situações-problema e questionamentos aos alunos durante todo o processo de ensino.

Mesmo com novos modelos já consolidados para o ensino do esporte, alguns antigos paradigmas permanecem presentes nas aulas de Educação Física escolar. O ensino de modalidades esportivas adota frequentemente a técnica como prioridade, mesmo quando existe uma metodologia que não é apenas a “prática pela prática” (GARGANTA, 1998). Uma das características dessas metodologias é a execução de tarefas fora do contexto de jogo, o qual é dividido em partes, sendo priorizada a execução correta dos movimentos (COSTA; NASCIMENTO, 2004; LEONARDO; SCAGLIA; REVERDITO, 2009; PEREIRA et al., 2016; GALATTI et al., 2017). Nessa abordagem, os professores concentram suas ações no ensino de movimentos e gestos técnicos específicos das modalidades esportivas (SCAGLIA et al., 2021).

Para o aluno adquirir amplo conhecimento do conteúdo esporte, evidencia-se fundamental que, além da aprendizagem de movimentos esportivos (procedimental), ele saiba analisar o porquê (conceitual) das ações; atribuir valores; ter atitudes apropriadas (atitudinal) para e nas diversas práticas esportivas (DARIDO, 2012). O direcionamento das propostas de ensino dos esportes para a caracterização de diversos tipos de jogos proporciona melhor entendimento tático da modalidade envolvida e, conseqüentemente, facilita a aprendizagem



dos gestos motores específicos, interligando as dimensões procedimental, atitudinal e conceitual dos conteúdos (BARROSO; DARIDO, 2009).

Visando romper os paradigmas voltados ao ensino das técnicas por meio da reprodução de gestos técnicos, Daolio (2002), com o modelo pendular, e Bayer (1994), com os princípios operacionais e regras de ação, potencializam o ensino dos jogos desportivos coletivos de invasão (JDCI) desde sua lógica interna, cujo objetivo é acertar o alvo ou levar o objeto à meta ou ao território adversário (GONZÁLEZ; DARIDO; OLIVEIRA, 2017).

Modelos de ensino de esportes têm se respaldado no jogo como uma estratégia de ensino (BUNKER; THORPE, 1986; SIEDENTOP, 1994; GARGANTA, 1998). Os jogos situacionais elencados ao modelo da escola da bola (KROGER; ROTH, 2005) priorizam elementos táticos através de situações de jogo. Consequentemente, a partir de situações-problema, que emergem durante o jogo, formam-se alunos com inteligência tática, capazes de tomar de decisões consistentes (PEREIRA; FARIAS, 2020; OLIVEIRA; SILVA; SCAGLIA, 2021).

Ampliar a abordagem dos conteúdos do ensino formal por meio das dimensões dos JDCI surge como uma necessidade atual. Para Galatti, Paes e Darido (2010), a organização do processo de ensino e de aprendizagem visa dar aos conteúdos um tratamento pedagógico coerente com o ensino formal, assim como ordenar didaticamente os conhecimentos a eles pertinentes. Diversos autores que investigam JDCI apresentam suas potencialidades pedagógicas como criatividade, motivação, cooperação, valores intra e interpessoais, atenção, foco, raciocínio. (GARGANTA, 1998; SCAGLIA, 2003; GONZÁLEZ, BRACHT, 2012; GALATTI et al., 2014).

Tendo em vista os benefícios dos JDCI, este relato de experiência apresenta a proposta pedagógica de ensino dos JDCI aplicada em uma escola pública de Florianópolis, no estado de Santa Catarina, sistematizando o conteúdo com base no modelo pendular (DAOLIO, 2002) e relacionando princípios operacionais (BAYER, 1994) e jogos situacionais (KROGER; ROTH, 2005).

JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS DE INVASÃO: DA LÓGICA INTERNA À ESTRATÉGIA DE ENSINO

Uma das principais características do esporte, segundo González e Bracht (2012), é a existência de adversário, pois se não houver adversário, não haverá comparação de

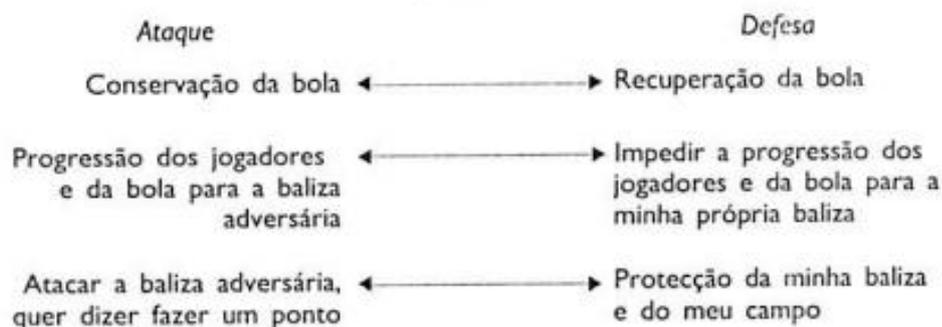


desempenho entre atletas ou equipes em uma prova ou em uma partida. Se não houver prova ou partida, não existirá um vencedor. Os autores especificam a diferença entre esporte individual e esporte coletivo: no primeiro, o atleta não pode contar com nenhum tipo de colaboração e, no segundo, exige-se a formação de equipes para a participação, ou seja, a presença de mais de um atleta.

Os esportes coletivos dividem-se em dois grupos: sem interação, em que os adversários não podem interferir na ação uns dos outros; com interação, em que os adversários, com a posse de um implemento, interferem diretamente nas ações dos praticantes. Nos esportes com interação, muitas ações podem acontecer ao mesmo tempo, mudanças repentinas de atitude tornam-se necessárias em questão de segundos, como no caso de uma equipe perder a posse da bola e precisar recuperá-la de imediato. (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012; GONZÁLEZ; DARIDO; OLIVEIRA, 2017).

Os esportes coletivos de interação direta com o adversário são chamados de esportes coletivos de invasão. Conforme González, Darido e Oliveira (2017), eles correspondem ao conjunto de modalidades que se caracterizam por uma equipe tentar introduzir ou levar uma bola (ou outro objeto) a uma meta ou a um setor da quadra/campo defendidos pelos adversários (gol, cesta, *touchdown* etc.), protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo, por exemplo, basquetebol, *frisbee*, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei na grama, polo aquático, rúgbi.

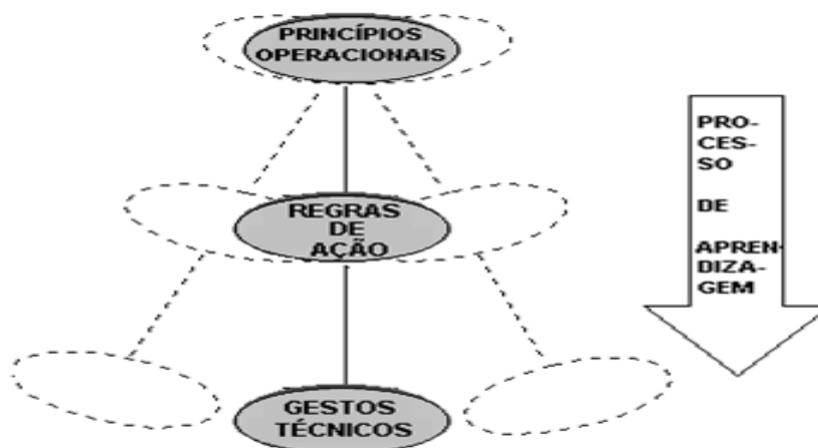
Nessa categoria de esportes, existe uma lógica específica do jogo que, segundo Bayer (1994), origina-se tanto nas referências estruturais – companheiros, adversário, campo de jogo, implemento, regras e alvo – como nas referências funcionais – princípios operacionais (Figura 1) e regras de ação –. As regras de ação podem ser entendidas como as normas básicas para o desempenho tático individual nos jogos. Elas indicam condições e elementos que devem ser levados em conta para que a ação seja eficaz (BAYER, 1994).

**Figura 1** – Princípios Operacionais

Fonte: Bayer (1994).

Kroger e Roth (2002) propõem, por meio da escola da bola, a categoria de jogos situacionais, que visam desenvolver capacidades táticas com base no reconhecimento de situações de jogo, nos elementos relacionados com o objetivo do jogo, nos companheiros, nos adversários e no ambiente. Nessas relações, pode-se ainda citar as regras de ação, o reconhecimento dos espaços, o oferecimento e a orientação que sustentam a execução dos princípios operacionais.

Daolio (2002) elaborou uma proposta de ensino dos JDCI pautada no modelo pendular (Figura 2). O objetivo desse modelo é mostrar que, assim como um pêndulo em balanço, os princípios operacionais realizam, na base, um movimento menor do que na extremidade, na qual se localizam os gestos técnicos. Os princípios operacionais são comuns a todos os esportes de invasão, resultando em maior grau de sustentação do pêndulo, representando uma grande meta a ser perseguida. Os gestos técnicos são singulares a cada modalidade, mesmo que pertencentes aos JDCI, e por isso estão distantes da base. Esses conteúdos são associados a um processo de aprendizagem, o qual será facilitado ao se partir de conteúdos comuns a todos os esportes de invasão e, ao se articularem as individualidades dos gestos técnicos de cada modalidade.

**Figura 2** – Modelo Pendular

Fonte: Daolio (2002).

A partir do modelo de Daolio (2002), busca-se criar um ambiente de aprendizagem por meio da complexidade dos jogos e a consequente resolução dos problemas por eles impostos. Segundo Scaglia e colaboradores (2013), o jogo é um sistema caótico e sempre que se estabelece uma ordem (solução de um problema), concomitantemente se desencadeia uma desordem.

A prática dos JDCl exige inteligência de jogo, que, segundo Alves (2002), é uma ferramenta para resolver problemas. No âmbito dos JDCl, conforme Garganta e colaboradores (2013), a inteligência para jogar é entendida como a habilidade dos jogadores/equipes para reconhecerem os estímulos mais significativos do envolvimento, de modo a se adaptarem às diversas situações e agirem em benefício de sua equipe, nos diferentes contextos de jogo.

Para Moreira (2014), o professor seleciona as estratégias e as utiliza como meio de intervenção para obter uma boa qualidade de envolvimento dos alunos com a aprendizagem. Isso corresponde a considerações quanto aos objetivos educacionais, às indicações verbais ou escritas sobre o comportamento individual ou coletivo da turma, ao tempo disponível para a execução das tarefas e ao ambiente físico. Então cabe utilizar, como principal estratégia de ensino, a descoberta guiada, a qual, segundo Clemente e Mendes (2015), tem como princípio fundamental questionar os alunos até chegar ao resultado pretendido, usando suas ações como base para a elaboração dos questionamentos.



PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os relatos de experiência que descrevem a prática pedagógica podem proporcionar reflexões e aprendizado na atuação de futuros docentes no campo prático, uma ponte entre a teoria e a prática pedagógica (NOGUEIRA; FARIAS; MALDONADO, 2017).

O presente estudo tem abordagem qualitativa, do tipo descritivo (DENZIN; LINCOLN, 2006), e configura-se como um relato de experiência, por apresentar uma intervenção realizada no segundo semestre de 2017, em uma escola estadual de educação básica no município de Florianópolis, Santa Catarina. Essa intervenção integrou o estágio supervisionado II, obrigatório, da 6ª fase do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Estado de Santa Catarina.

A intervenção foi realizada com uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental, na faixa etária entre 9 e 10 anos de idade, totalizando 30 alunos (14 meninas e 16 meninos). Foram oito horas de observação da instituição e seis horas de observação da turma que participaria da experiência. As 24 horas de intervenção foram divididas em três dias semanais: segunda-feira das 16h45 até 17h30, quarta-feira e quinta-feira das 13h30 até 14h15. Para a elaboração desse relato, foram respeitados os princípios éticos e observados os propósitos do estágio curricular obrigatório. Esse estágio está contemplado na grade curricular do curso de Licenciatura em Educação Física e faz parte de seu projeto pedagógico, sendo realizado em locais de interesse institucional da Universidade do Estado de Santa Catarina, sob a supervisão de um professor da universidade e de um professor da escola de educação básica.

No período de observação e análise do projeto político pedagógico da escola, identificou-se que a instituição possui cerca de 460 (quatrocentos e sessenta) profissionais, entre efetivos e contratados temporariamente, que atendem desde o Ensino Fundamental até o Ensino Médio, bem como ao Magistério e a Projetos. A instituição possui um departamento de esporte escolar e uma associação desportiva, visando ao esporte de rendimento, com atividades oferecidas no contraturno, havendo participação em competições escolares e em outras atividades promovidas por federações e confederações.

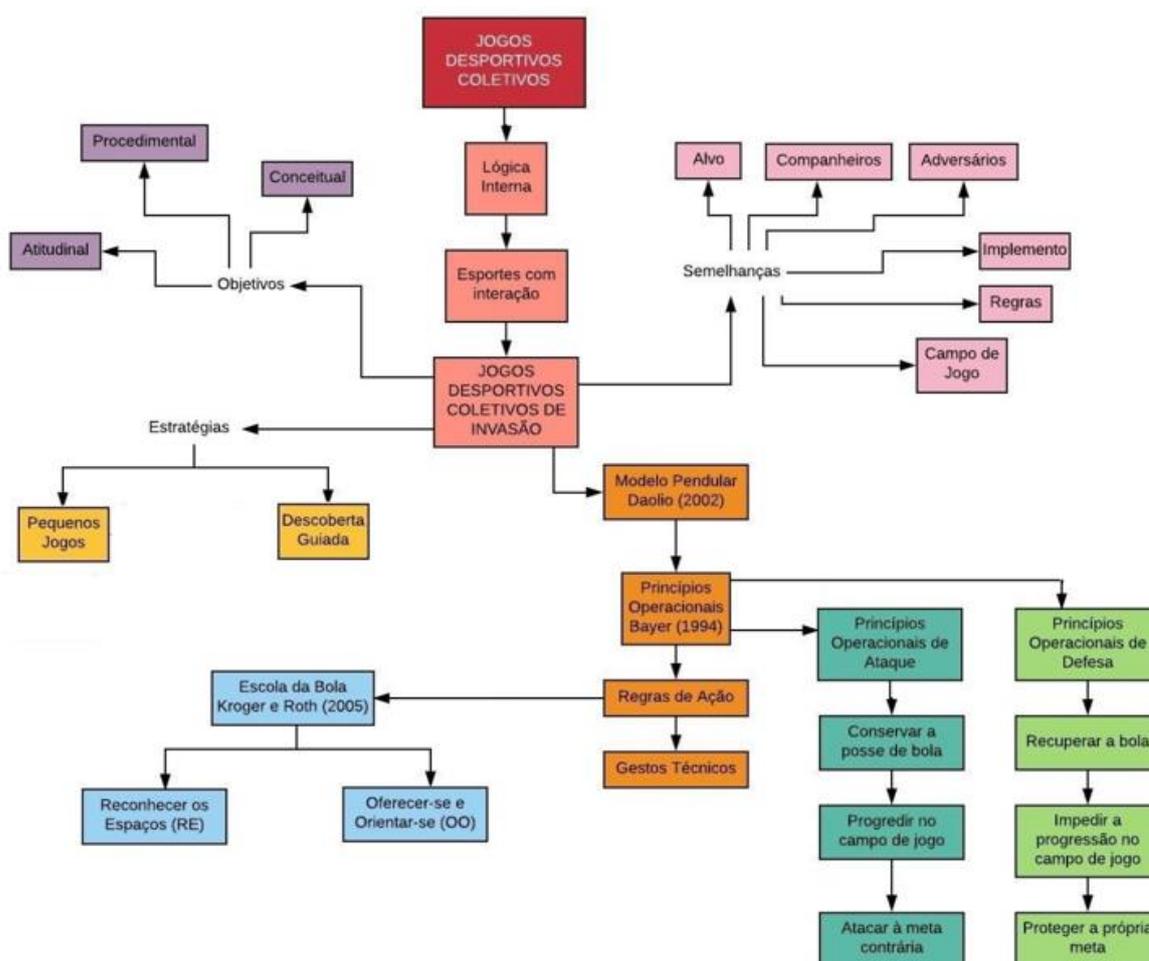
Durante o período prévio às intervenções, o professor efetivo da disciplina visava ao ensino dos jogos desportivos coletivos de invasão (JDCl) por meio do jogo formal, com o intuito de oferecer aos alunos uma base ao esporte, a modalidade enfatizada foi o handebol. Observou-se, na prática, que o jogo desenvolvido pelos alunos apresentava características do



jogo anárquico, citado por Garganta (1998), pois eles apresentavam dificuldades, principalmente na compreensão de regras específicas do esporte e de seu funcionamento, a partir da lógica interna, da ocupação racional do campo de jogo e da resolução de situações-problema.

Considerando as características da turma, foi iniciada a intervenção com o propósito de apresentar os JDCl com base no modelo pendular de Daolio (2002) (Figura 3). Os princípios operacionais (BAYER, 1994) e os jogos situacionais (KROGER; ROTH, 2005) também auxiliaram na sistematização das aulas/intervenção no 4º ano do Ensino Fundamental, através da criação de jogos pré-desportivos, elaborados seguindo um roteiro (Quadro 1), o que não é notável quando se abordam esportes, rompendo o paradigma da “prática pela prática”. (GARGANTA, 1998).

Figura 3 – Mapa Conceitual



Fonte: construção dos autores.

**Quadro 1** – Instruções para elaboração de JDCI

VARIÁVEIS	INSTRUÇÃO (DEFINIR)
OBJETIVO	- Qual será o objetivo do jogo com foco nos conteúdos (ex.: progressão no campo de jogo...)
EQUIPES	- Número de equipes - Número de jogadores por equipe - Se haverá goleiro, coringa ou alguma outra função especial
CAMPO DE JOGO	- O tamanho do campo conforme as variáveis de regras, número de alunos e objetivo. Ex.: um número grande de alunos no jogo, exigirá um campo maior; poucos integrantes, campo menor - Se será dividido em setores, quadrantes - Se haverá apenas um ou mais campo(s)
IMPLEMENTO	- Qual será o implemento - Quantos implementos haverá no jogo
ALVO	- Qual será o alvo (ex.: cones, traves, zona...) - Quantos alvos serão - Haverá um ou mais alvo(s) para cada equipe ou em comum para ambas - O alvo será fixo ou móvel
REGRAS	- Basear-se na variável objetivo do jogo - Permitir que o jogo possa fluir - Evitar possíveis conflitos entre os alunos (ex.: burlar regras) - Evitar adotar/ criar/ adaptar regras que permitam às crianças muito contato físico (principalmente em turmas mistas)

Fonte: construção dos autores.

No total das 24 horas/ aula de intervenção, 12 horas corresponderam a aulas propostas fundamentadas nos princípios anteriormente descritos. As outras 12 horas foram divididas em: seis horas de planejamento; quatro horas de intervenção coparticipante, observando e auxiliando outros estagiários em suas intervenções, ou seja, turmas diferentes; duas horas dedicadas a questões de temas transversais solicitadas pelo professor supervisor.

Como critérios de avaliação, utilizamos: observação, por meio da verbalização dos conteúdos trabalhados e das conversas dos alunos com o professor estagiário (principalmente na parte final da aula com os questionamentos); execução motora nos jogos propostos; interação entre os alunos, pois os jogos envolviam relações entre eles, quer de cooperação/ companheirismo quer de competição/adversário. Entre os materiais utilizados, bolas de borracha, cones, coletes e arcos foram os mais usufruídos durante a intervenção.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

A sistematização e o planejamento adequado são itens significativos no processo de ensino e aprendizagem de ações intencionais no contexto escolar. Elaborou-se um cronograma contemplando a progressão do conteúdo trabalhado. Cada aula foi organizada abrangendo temas/subtemas, objetivo, atividades, recursos e estratégias para avaliar o processo (Quadro 2).

Nos primeiros encontros, houve a preocupação se existiria resistência dos alunos a esse modelo de ensino, por não estarem habituados ao ensino do esporte de maneira sistematizada, respaldado na progressão de conteúdos e em métodos. Por isso, se começou com uma atividade em sala de aula, de conhecimento de todos (mímica), visando introduzir ao grupo o conteúdo das semelhanças entre os JDCl.

As crianças mostraram dificuldade de compreender o conceito do termo semelhança, por isso tornou-se importante, antes de iniciar a proposta e a dinâmica, explicar e demonstrar o que é semelhança e também outros termos que seriam usados durante a intervenção. Aos poucos os alunos foram se familiarizando com os termos e os conceitos e iniciaram as discussões a respeito das proximidades reveladas pelos JDCl. alguns alunos exemplificaram os elementos dos esportes como o alvo no futebol e o formato do implemento no *rugby*, entre outros.

As semelhanças das práticas corporais do movimento humano são citadas em vários estudos (SCAGLIA, 2007; SCAGLIA et al., 2013; PEREIRA et al., 2016; GONZÁLEZ; DARIDO; OLIVEIRA, 2017), os quais primam por níveis de dificuldades e estruturação, contemplando semelhanças e características que podem ser utilizadas em diferentes práticas e transferidas de uma para outra. Consonante, facilitando o processo de ensino e de aprendizagem, além de oportunizar uma diversidade de conteúdos a serem tematizados (SCAGLIA et al., 2021),

**Quadro 2** – Organização das aulas aplicadas ao tema JDCI

Aula	Tema/ subtema	Objetivo	Atividades	Perguntas norteadoras	Avaliação
01	Semelhanças	Conhecer as seis invariantes dos JDC	Jogo de mímica ou desenho, em que os alunos identificavam as invariantes em sala de aula	Quais são as semelhanças entre os JDC? Por que é importante conhecer cada uma? Exemplifiquem implementos, regras ou alvos dos JDC	Identificar, durante a aula, se os alunos conheceram as invariantes
02	Semelhanças	Praticar um JDC visando identificar as semelhanças	Pequenos jogos contendo as seis invariantes	Quais são as seis invariantes nesse jogo? É fácil reconhecer as seis invariantes dentro do jogo? Fica mais fácil jogar quando se sabe as semelhanças e se conhece as regras?	Identificar se os alunos praticaram o jogo e reconheceram as semelhanças
03	Momentos do jogo	Identificar os momentos do jogo (ataque e defesa)	Jogos de atacar e defender simples (ex.: encostar no ombro do colega)	Quais são os momentos do jogo? Por que é importante sabermos cada um? O que fazer em cada momento?	Observar, através das respostas, se os alunos identificaram os momentos do jogo
04	Proteger e acertar o alvo	Executar finalizações e reconhecer a importância de acertar/ proteger o alvo	Pequenos jogos de no mínimo 1x1 e máximo 3x3 que envolvem muitas finalizações	Qual a importância de finalizar ao alvo? Qual a importância de proteger o alvo? Finalização próximo ao alvo é mais fácil ou mais vantajosa? Quando finalizar?	Observar se os alunos finalizaram e reconheceram a importância de acertar/ proteger o alvo
05	Proteger e acertar o alvo (reconhecimento dos espaços - RE)	Reconhecer o melhor momento de finalizar (ataque)/ pressionar (defesa)	Pequenos jogos com alvos fixos de superioridade numérica para a equipe que ataca	Qual o melhor momento para finalizar? Qual o melhor momento para pressionar? Quando finalizar de perto ou de longe?	Observar se os alunos reconheceram o melhor momento de finalizar/ pressionar dentro do jogo



06 e 07	Progressão/ impedir progressão no campo de jogo (oferecer-se e orientar-se e RE)	Criar situações de progressão dentro do jogo, entendendo sua importância	Jogos que contenham preferencialmente zonas ou companheiros à frente como alvo, dando sentido de continuidade	Qual o motivo de progredir/ impedir no campo de jogo? Quais são as formas de progressão? Qual é o melhor momento para progredir/ impedir a progressão?	Identificar se os alunos realizaram progressões oferecendo-se e orientando, e reconhecendo os espaços dentro do jogo
08 e 09	Conservação/ recuperação da posse da bola (OO e RE)	Executar a conservação da posse da bola, compreendendo o motivo da ação	Jogos que enfatizam a circulação da bola sem excluir o alvo	Por que é importante conservar a posse da bola? O que eu preciso fazer para conservar a bola? Circular a bola sem progredir é importante?	Observar, através do jogo e das respostas, se os alunos conseguiram executar e entender a conservação da posse da bola
10	JDCI	Criar um jogo com base no roteiro do professor	Os alunos, em três grupos, construíram JDCI	Como criar um JDCI? O que os JDCI precisam conter?	Observar se o grupo como um todo criou os JDCI dentro do roteiro
11 e 12	JDCI	Demonstrar e praticar os JDCI criados pelos próprios alunos.	Os grupos foram responsáveis pelas atividades/ JDCI contendo as invariantes	O jogo proposto pelo grupo está dentro dos JDCI? Contém as invariáveis? Se sim ou se não, por quê?	Identificar se os alunos praticaram as atividades e conseguiram demonstrar com clareza para o grande grupo

Fonte: construção dos autores com fundamentação teórica em Bayer (1994), Daolio (2002) e Kroger e Roth (2005).

Após a compreensão das semelhanças, iniciou-se a parte prática, na qual, foram facilmente identificados tanto as invariáveis compostas nos JDCI dentro dos jogos criados, como o respeito às regras do jogo, o que, nas observações iniciais, aparecia como uma dificuldade da turma em geral.

Ao utilizar o jogo como uma estratégia de ensino, é importante que as regras sejam respeitadas, pois a compreensão de regras específicas para a funcionalidade do jogo torna-se indissociável para que objetivos possam ser alcançados (SCAGLIA et al., 2013; PEREIRA et al.; 2018).

Na continuidade da proposta, foram explanados, de acordo com os princípios operacionais relacionados à sistematização do conteúdo e das principais estratégias de ensino:



o jogo e a descoberta guiada. Os princípios operacionais de proteger e acertar o alvo foram selecionados primeiramente por serem perceptíveis e significativos para os alunos, que se sentiram entusiasmados em efetua-los no jogo formal, mesmo que intuitivamente. Dentro da sistematização do conteúdo, entendeu-se que haveria maior facilidade e prazer para os alunos, se eles comessem por algo que gostassem de fazer, justamente para se habituarem ao modelo de ensino e quebrarem a barreira dos pequenos jogos.

Foi proposto jogos de 1vs1, 2vs1 e 3vs1, todos com as mãos, sendo o implemento bolas de borracha. O alvo predominante foi um cone que o defensor deveria proteger, enquanto os membros da equipe de ataque deveriam acertá-lo com a bola. O campo de jogo, nesse momento inicial, foi definido pelos próprios alunos, pois eles dividiram-se em diversos grupos pela quadra de handebol.

Os jogos propostos corroboram estudos, que se respaldaram nos princípios operacionais de proteger e acertar o alvo. Eles contribuíram para a compreensão dos alunos sobre atacar e finalizar, defender e recuperar a posse de bola – principais fases dos JDCI (GARGANTA, 2004; REVERDITO; SCAGLIA, 2007; PEREIRA et al., 2016; SANTANA, 2017).

Muitos alunos intuitivamente realizavam gestos técnicos eficazes, ou seja, conseguiam resolver o problema, porém não com suficiente eficiência, que corresponderia a gestos mais harmoniosos e com menor gasto de energia. Os alunos conseguiam acertar e proteger o alvo, porém, quando o objetivo proposto foi entender o melhor momento de executar a tarefa, o contexto mudou. Alguns tiveram dificuldades para processar, havendo muitas finalizações precipitadas (muito distantes, com boa marcação da defesa, ângulo ruim...) dentro dos pequenos jogos, o que se pode considerar normal para uma criança de dez anos de idade que está em desenvolvimento, corroborando Garganta (1998) quando fala sobre o conceito de jogo anárquico.

Durante esse período, foram adotados os princípios de Kroger e Roth (2005) de reconhecer os espaços, oferecer-se e orientar-se – regras de ações importantes para que os alunos compreendessem o melhor momento para finalizar, vista a dificuldade na realização desta ação. O pouco tempo de aula e de intervenção não contribuiu para enfatizar o subconteúdo, o qual foi executado por alguns alunos, porém esquecido em aulas posteriores.

Uma regra de jogo que inicialmente foi utilizada, quando se trabalhou o subconteúdo de progressão, foi de não poder conduzir a bola quando o jogador tinha seu controle. A ideia era que os alunos aprendessem a progredir com passes, no entanto, mais



uma vez, a falta de entendimento sobre o reconhecimento dos espaços foi um problema para conquistar o objetivo de progredir. Essa regra exigia muito de quem estava sem a bola, a fim de dar condições a um companheiro para executar o passe para frente. O pouco tempo de intervenção não contribuiu para que os alunos conseguissem internalizar o objetivo. Alguns demonstraram um nível de inteligência de jogo mais avançado, ou seja, responderam mais rápido aos estímulos e tomaram decisões mais assertivas. Esses destacaram-se mesmo com apenas uma aula adotando tal regra.

As tomadas de decisão devem ser estimuladas durante o ensino dos JDCl, pois no jogo e, nesse caso, na utilização da progressão, elas são fundamentais para o desenvolvimento do aluno. Por conta de o ensino estar centrado no aluno, ele precisa ser criativo e autônomo, pois se torna responsável pelas próprias ações. Pela reflexão e compreensão, fomenta-se a inteligência de jogo (GRAÇA; MESQUITA, 2009).

Na segunda aula do subconteúdo, a regra em questão foi 'quebrada' pelo professor. Os alunos com controle da bola podiam conduzir, entretanto, quando tocados pelo adversário, perdiam a posse da bola. Por conseguinte, os alunos começaram a conduzir a todo momento, resultando em muitas trocas de posse de bola. Entende-se que os alunos compreendiam que deveriam progredir, porém não sabiam a melhor forma nem quando realizá-la, ou seja, erravam na tomada de decisão. Acredita-se que pode ter havido um erro na formulação das regras, por se ter começado sem a possibilidade de condução, porque isso dificultou muito a tomada de decisão, talvez decorrente da pouca exposição dos alunos a essas situações.

Buscou-se, por meio de pausas e intervenções durante a aula, deixar implícitos, com uma verbalização mais simples, os princípios de reconhecer os espaços e de oferecer-se e orientar-se, para que os alunos compreendessem o objetivo das atividades. Em consequência, o jogo realizado no segundo dia apresentou melhora, devido às tomadas de decisão dos alunos e por haver um espaço maior como campo de jogo (quadra de futsal), em confrontos de 3vs3 e 4vs4, com o objetivo de passar com a bola controlada à linha de fundo adversária.

Estudos referem a importância da adaptação e da modificação das regras para que o jogo possa acontecer e também para auxiliar no processo de compreensão dos alunos. Esses podem contribuir para que regras e jogos sejam modificados a partir de situações que



emergem e requerem diálogo (professor e alunos) (PAES, 2006; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014; PEREIRA et al., 2018; SCAGLIA et al., 2021).

Após os alunos terem a experiência de avançar/impedir a progressão no campo de jogo, assim como atacar e proteger a meta (alvo), o objetivo passou a ser conservar a posse da bola ou recuperá-la. Foi então utilizado um jogo de duas equipes, com as seguintes regras: se uma equipe executasse 'n' passes seguidos e posteriormente acertasse a meta contrária, ao final da jogada obtinha (n + 1) pontos. Apesar da modificação funcional, mantiveram-se as referências estruturais como quadra de futsal, equipes de 4vs4 até 6vs6, as mesmas regras de progressão dos dias anteriores.

O efeito dessa regra de pontuação provocou tanto a alguns benefícios como alguns comportamentos ruins. Os alunos começaram a executar mais passes e aqueles sem a posse da bola utilizaram regras de ação como linha de passe, o que consistia em grande dificuldade nas atividades de progressão. Em certos momentos, quando havia oportunidade de finalizar ao alvo ou de progredir no campo de jogo, os jogadores optavam por passes arriscados, algumas vezes, desnecessariamente, para trás, tentando aumentar a pontuação e, em consequência acabavam perdendo a posse da bola.

Esse tipo de comportamento resulta em circulação sem objetividade relativa à lógica interna dos jogos. Em vista dessa percepção, foi alterada a regra de pontuação: a realização do ponto acertando o alvo dobraria a quantidade do valor de passes. Isso levou o objetivo ficar novamente de acordo com a lógica interna. Aos poucos, o entendimento da lógica do jogo e o respeito aos princípios operacionais voltaram a se manifestar.

Como proposta para o fechamento das intervenções, em sala foi proposto o desafio de os alunos criarem seus próprios JDCl. Eles foram organizados em três grandes grupos, nos quais debateram a construção de um JDCl, tendo como base as aulas e os princípios propostos pelo professor-estagiário.

O estímulo ao desenvolvimento de jogos pelos alunos, indo ao encontro da lógica interna dos JDCl, fomenta a criatividade e contribui para o aprendizado de situações que ocorrem durante o jogo formal. O professor pode avaliar as propostas e dialogar com os alunos, seguindo a relação dos princípios operacionais e as fases do jogo por eles escolhido (SCAGLIA, 2007; GRAÇA; MESQUITA, 2009).

Um dos grupos teve maior dificuldade em realizar a tarefa, devido à dificuldade de colocar regras, havendo, então, a contribuição por meio da descoberta guiada para que



alcançassem objetivo da aula. Os outros grupos, apesar de elaborarem jogos muito próximos dos anteriormente propostos, conseguiram concluir a atividade e colocá-los em prática nas aulas seguintes, com alguns alunos exercendo até mesmo a função de 'árbitro' dentro das atividades formuladas por eles. Essa atividade teve um retorno muito interessante por parte dos alunos, pois demonstraram euforia em criar e praticar os jogos, demonstrando maior autonomia nas últimas aulas incluídas no período de estágio.

A sistematização das aulas por meio do modelo pendular (DAOLIO, 2002), relacionando princípios operacionais (BAYER, 1994) e jogos situacionais (KROGER; ROTH, 2005), pode contribuir para ampliar a criatividade e a autonomia dos alunos, além de oportunizar a prática esportiva a partir do jogo. Esse resultado corrobora autores da pedagogia do esporte, os quais ressaltam o ensino dos JDCI desde sua lógica interna e de suas semelhanças e características, rompendo os paradigmas que fragmentam o ensino pela reprodução gestual (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014; GONZÁLEZ; DARIDO; OLIVEIRA, 2017; SCAGLIA et al., 2021).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relato de experiência de uma intervenção proporcionada pelo estágio curricular supervisionado apresentou uma proposta embasada no modelo pendular (DAOLIO, 2002), relacionando princípios operacionais (BAYER, 1994) e jogos situacionais (KROGER; ROTH, 2005). Ela sinaliza a possibilidade de romper com modelos de ensino dos JDCI voltados à fragmentação e à reprodução gestual e oportuniza aos alunos a resolução de situações-problema que ocorrem durante os jogos. A experiência proporcionou ao estagiário elaborar uma proposta de ensino e aplicá-la em contexto escolar, contribuindo para sua formação como futuro professor, e aos alunos a compreensão e a vivência de jogos que corroboram o processo de ensino e de aprendizagem dos JDCI, bem como o desenvolvimento da inteligência de jogo, a partir da descoberta guiada.

Os alunos que participaram das aulas relatadas conheciam a ideia de que, para ganhar nos JDCI, era necessário fazer pontos, porém com possibilidades muito restritas de atingir o objetivo do jogo, ou seja, a lógica dos JDCI. Ao se proporem pequenos jogos, por meio dos quais se sistematizou o conteúdo dos princípios operacionais (BAYER, 1994), foi possível contribuir para a compreensão da lógica interna dos jogos formais, levando os alunos



a jogarem melhor (GARGANTA, 1998), distanciando-se do jogo anárquico e, por conseguinte, a potencializarem a inteligência de jogo. Ressalta-se a importância de tratar pedagogicamente o conteúdo dos JDCl, visando ao aprendizado dos alunos de forma adequada e com o tempo necessário.

Propostas futuras precisarão de maior número de aulas para que o trabalho não fique comprometido, pois, nesse reduzido período de aplicação, os alunos não conseguiram concretizar o processo de retenção do aprendizado. Eles adquiriram conhecimento, mas pela falta de prática, devido ao curto tempo de aula e de intervenção, a segunda fase da aprendizagem foi interrompida.

Na avaliação, as relações com as dimensões dos objetivos foram realizadas por meio das observações das aulas, quando se efetuaram anotações referentes ao grupo como um todo. Esse é um procedimento muito importante no processo de aprendizagem, porém, como os JDCl envolvem ações de todos os alunos ao mesmo tempo, surge o problema de como individualizar a avaliação, pois há desigualdade entre a *performance* coletiva avaliada dentro dos jogos e o resultado individual solicitado para registro no boletim escolar.

Quanto ao modelo pendular, uma sugestão é inverter a base (princípios) com o centro (regras de ação), devido à falta de execução de regras de ação referente à lógica interna dos jogos. Assim seriam enfatizados os subconteúdos do segundo item para que, posteriormente, os alunos realizem os princípios operacionais com maior facilidade, ressaltando-se que, para o cumprimento da lógica interna, um item do modelo não se sustenta sem o outro.

O conteúdo dos JDCl por meio do modelo abordado foi muito importante para a aquisição do conhecimento das semelhanças que esses jogos possuem, ultrapassando a dimensão procedimental. O que mais chamou a atenção foi a verbalização entre os colegas, durante a prática dos JDCl. Os alunos realizaram mais relações interpessoais (atitudinal) através da comunicação verbal conceituada (conceitual) de acordo com o conteúdo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Rubem. **Livro sem fim**. São Paulo: Loyola, 2002.

BARROSO, André Luís Ruggiero; DARIDO, Suraya Cristina. A pedagogia do esporte e as dimensões dos conteúdos: conceitual, procedimental e atitudinal. **Revista da educação física/UEM**, v. 20, n. 2, p. 281-289, 2009.



BAYER, Claude. **O ensino dos desportos coletivos**. Lisboa, Portugal: Dinalivro, 1994.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. 13. ed. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2016.

_____. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: Secretaria da Educação Básica, 2017.

BUNKER, David; THORPE, Rod. A model for the teaching of games in secondary schools. **Bulletin of physical education**, v. 18, n. 1, p. 5-8, 1982.

CLEMENTE, Filipe Manuel Batista; MENDES, Rui Manoel Sousa. **Treinar jogando: jogos reduzidos e condicionados no futebol**. Lisboa, Portugal: Prime Books 2015.

COSTA, Luciane Cristina Arantes; NASCIMENTO, Juarez Vieira. O ensino da técnica e da tática: novas abordagens metodológicas. **Revista da educação física/UEM**, v. 15, n. 2, p. 49-56, 2004.

DAOLIO, Jocimar. Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos - modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer. **Revista brasileira ciências e movimento**, v. 10, n. 4, p. 99-104, 2002.

DARIDO, Suraya Cristina. A educação física na escola e o processo de formação dos não praticantes de atividade física. **Revista brasileira de educação física e esporte**, v. 18, n. 1, p. 61-80, 2004.

_____. **Educação física na escola: conteúdos, duas dimensões e significados**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

DENZIN, Norman Kent; LINCOLN, Yvonna Sessions. A disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: DENZIN, Norman Kent; LINCOLN, Yvonna Sessions (Orgs.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2006.

GALATTI, Larissa Rafaela e colaboradores. O ensino dos jogos esportivos coletivos: avanços metodológicos dos aspectos estratégico-tático-técnico. **Revista pensar a prática**, v. 20, n. 3, 2017.

GALATTI, Larissa Rafaela e colaboradores. Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos. **Revista da educação física/UEM**, v. 25, n. 1, p. 153-162, 2014.

GALATTI, Larissa Rafaela; PAES, Roberto Rodrigues; DARIDO, Suraya Cristina. A pedagogia do esporte: livro didático aplicado aos jogos esportivos coletivos. **Motriz**, v. 16, n. 3, p. 751-761, 2010.

GARGANTA, Júlio. Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos. In: GRAÇA, Amândio; OLIVEIRA, José. **O ensino dos jogos desportivos**. Porto, Portugal: Rainho & Neves, 1998.



_____. Conhecimento e acção nos jogos desportivos. **Revista portuguesa de ciências do desporto**, v. 4, p. 55-56, 2004.

GARGANTA, Júlio e colaboradores. Fundamentos e práticas para o ensino e treino do futebol. In: TAVARES, Fernando. **Jogos desportivos coletivos: ensinar a jogar**. Porto, Portugal: FADEUP, 2013.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime; BRACHT, Valter. **Metodologia do ensino dos esportes coletivos**. Vitória, ES: UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância, 2012.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime; DARIDO, Suraya Cristina; OLIVEIRA, Amauri. **Práticas corporais e a organização do conhecimento: 1 esportes de invasão**. 2. ed. Maringá, PR: EdUEM, 2017.

GRAÇA, Amândio; MESQUITA, Isabel. Ensino dos jogos desportivos: concepções, modelos e avaliação". In: ROSADO, Antônio; MESQUITA, Isabel (Orgs.). **Pedagogia do desporto**. Lisboa, Portugal: Edições FMH, 2009.

INSTITUTO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO. **Projeto Político Pedagógico**. Instituto Estadual de Educação: Florianópolis, SC, 2017.

KROGER, Chistian; ROTH, Klaus. **Escola da bola: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos**. São Paulo: Phorte, 2002.

LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva. O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos jogos. **Motriz**, v. 15, n. 2, p. 236-246, 2009.

MOREIRA, Ana Elisa da Costa. **Relações entre as estratégias de ensino do professor, com as estratégias de aprendizagem e a motivação para aprender de alunos do ensino fundamental 1**. 2014, 120f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR, 2014.

NOGUEIRA, Valdilene Aline; FARIAS, Uirá de Siqueira; MALDONADO, Daniel Teixeira. **Práticas pedagógicas inovadoras nas aulas de educação física escolar: indícios de mudanças 2**. Curitiba, PR: CRV, 2017.

OLIVEIRA, Felipe Távora Freitas e colaboradores. A didática na periodização tática. **Revista brasileira de futebol**, v. 14, n. 1, p. 80-99, 2021.

PAES, Roberto. Pedagogia do esporte: especialização esportiva precoce. In: TANI, Go; BENTO, Jorge; PETERSEN, Ricardo Demétrio de Souza (Ogs.). **Pedagogia do desporto**. Rio de Janeiro: Guanabara-Koogan, 2006.

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos e colaboradores. O jogo como estratégia pedagógica para o ensino da Educação Física escolar no 5º ano do ensino fundamental I. **Corpoconsciência**, v. 20, n. 1, p. 1-8, 2016.



PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos e colaboradores. Reflexões sistêmicas do jogo: contribuições para a educação física. **Journal of sport pedagogy and research**, v. 4, n. 3, p.60-64, 2018.

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos; FARIAS, Gelcemar Oliveira. Professores de educação física e o jogo: reflexões no contexto escolar. **Corpoconsciência**, v. 24, n. 2, p. 82-90, 2020.

REVERDITO, Riller; SCAGLIA, Alcides. A gestão do processo organizacional do jogo: uma proposta metodológica para o ensino dos jogos coletivos. **Motriz**, v. 13, n.1, p. 51-63, 2007.

SANTANA, Wilton Carlos. A pedagogia do esporte e a tarefa de ensinar além do esporte. In: GALATTI, Larissa Rafaela e colaboradores (Orgs.). **Múltiplos cenários da prática esportiva**. Campinas, SP: UNICAMP, 2017.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés: todos semelhantes, todos diferentes**. 164f. 2003. Tese (Doutorado em Educação Física). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2003.

_____. **Referencial curricular da educação básica das escolas públicas municipais de Franca**. Franca, SP: Secretaria Municipal de Educação de Franca, 2007.

SCAGLIA, Alcides José e colaboradores. O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. **Movimento**, v. 19, n. 4, p. 227-249, out./ dez., 2013.

SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller; GALATTI, Larissa. A contribuição da pedagogia do esporte ao ensino do esporte na escola: tensões e reflexões metodológicas. In: MARINHO, Alcyane; NASCIMENTO, Juarez; OLIVEIRA, Amauri Aparecido (Orgs.). **Legados do esporte brasileiro**. Florianópolis, SC: UDESC, 2014.

SCAGLIA, Alcides José e colaboradores. Possibilidades e potencialidades técnico-táticas em diferentes tradicionais jogos/brincadeiras de bola com os pés. **Retos**, v. 39, p. 312-317, 2021.

SIEDENTOP, Daryl. **Sport education: Quality PE through positive sport experiences**. Champaign, USA: Human Kinetics, 1994.

SOARES, Carmen Lúcia e colaboradores. **Metodologia do ensino da educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

Dados do primeiro autor:

Email: gabrielpelozato@gmail.com

Endereço: Avenida Deputado Diomício Freitas, 1.000, Carianos, Florianópolis, SC, CEP: 88047-400, Brasil

Recebido em: 15/01/2021

Aprovado em: 22/06/2021

**Como citar este artigo:**

ROSA, Gabriel Pelozato Farias da; PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos; FLORIANO, Leandro Teixeira. Sistematização dos jogos desportivos coletivos de invasão nos anos finais do ensino fundamental: um relato de experiência. **Corpoconsciência**, v. 25, n. 3, p. 49-70, set./ dez., 2021.