



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA MESTRADO PROFISSIONAL EM
EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL - PROEF

JOGOS/BRINCADEIRAS DE BOLA COM AS MÃOS E SUAS
IMPLICAÇÕES PARA A APRENDIZAGEM DO VOLEIBOL

Fagner Silva Lucena

UFRN - RN

2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA MESTRADO PROFISSIONAL EM
EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL - PROEF

FAGNER SILVA LUCENA

**JOGOS/BRINCADEIRAS DE BOLA COM AS MÃOS E SUAS
IMPLICAÇÕES PARA A APRENDIZAGEM DO VOLEIBOL**

Dissertação apresentada à
Universidade Federal do Rio Grande
do Norte (UFRN) - Mestrado
Profissional em Educação Física em
Rede Nacional (PROEF), para a
obtenção do Título de Mestre.

Orientadora: Dr^a Rubiane Giovani
Fonseca

UFRN - RN

2024

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro Ciências da Saúde - CCS

Lucena, Fagner Silva.

Jogos/brincadeiras de bola com as mãos e suas implicações para a aprendizagem do voleibol / Fagner Silva Lucena. - 2024.
120f.: il.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências da Saúde, Programa de Pós-Graduação em Educação Física em Rede Nacional. Natal, RN, 2024.

Orientação: Rubiane Giovani Fonseca.

1. Educação Física - Escola - Dissertação. 2. Pedagogia do Esporte - Dissertação. 3. Voleibol - Dissertação. 4. Jogos e Brincadeiras de bola com as mãos - Dissertação. I. Fonseca, Rubiane Giovani. II. Título.

RN/UF/BS-CCS

CDU 796.4:37



FAGNER SILVA LUCENA

**JOGOS/BRINCADEIRAS DE BOLA COM AS MÃOS E SUAS
IMPLICAÇÕES PARA A APRENDIZAGEM DO VOLEIBOL**

Dissertação apresentada à
Universidade Federal do Rio Grande
do Norte (UFRN) – Mestrado
Profissional em Educação Física em
Rede Nacional (PROEF), para a
obtenção do Título de Mestre.

Aprovada em 22 / 08 / 2024

BANCA EXAMINADORA

(Assinado digitalmente em 28/08/2024 12:13)
RUBIANE GIOVANI FONSECA
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
DEFIS/CCS (15.11)
Matricula: ###202#2

Dr^a Rubiane Giovani Fonseca - UFRN
Orientadora

(Assinado digitalmente em 28/08/2024 11:36)
MACKSON LUIZ FERNANDES DA COSTA
ASSINANTE EXTERNO
CPF: ###.###.834-##

Prof. Dr. Mackson Luiz Fernandes da Costa - UFF
Avaliador Interno

(Assinado digitalmente em 28/08/2024 13:04)
ALISON PEREIRA BATISTA
ASSINANTE EXTERNO
CPF: ###.###.684-##

Prof. Dr. Alison Pereira Batista - IFRN
Avaliador Externo

AGRADECIMENTOS

Minha gratidão, em primeiro lugar, a Deus, por estar comigo em todos os momentos e iluminando-me, sendo meu refúgio e minha fortaleza em tempos difíceis.

Agradeço, especialmente, aos meus pais Iris e Damião; e a meu irmão Wagner, que me conduziram a uma formação pautada pela humildade, respeito, princípios morais e honestidade. Exemplo de seres vencedores, perseverantes e muita fé, muito obrigado por serem meus pais e tenham a certeza de que esta etapa que se conclui seria impossível sem a participação de vocês.

Aos meus familiares, que mesmo distante me apoiaram e acreditaram que pudesse realizar o meu sonho, minha eterna gratidão.

A minha esposa Raiane Santos e à minha filha Eloise, por toda caminhada que fizemos juntos até o dia de hoje e pelas próximas que virão. Pela paciência e pela compreensão, por me aturar, ajudar-me e fazer-me feliz.

Aos meus amigos, pela amizade que enraizou no decorrer desta grande luta.

À minha orientadora Dr^a. Rubiane Giovani Fonseca, que mostrou muito mais do que seu dever acadêmico. Mostrou-me que orientadora também pode ser uma amiga dedicada que auxiliou em todos os momentos necessários para a realização deste trabalho, direcionando a busca para a realização de um trabalho com excelência. Obrigado pelo seu profissionalismo e dedicação.

Aos meus colegas da quarta turma do PROEF - Polo Natal - RN, pelo convívio divertido e harmonioso, em que o companheirismo foi soberano a qualquer diferença nesta caminhada.

A todos os professores do PROEF - Polo Natal - RN, que prestaram grande contribuição para a minha formação e, compartilharam saberes para que futuros profissionais possam se tornar tão dedicados e eficientes quanto eles.

A todos os funcionários da UFRN – Polo Natal que possibilitam um ambiente limpo, agradável e confortável, para que todos os alunos se sintam bem, fazendo com que a instituição seja um segundo lar.

E, por fim, agradeço a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste trabalho. A todos, o meu mais sincero agradecimento.



*“Não devemos nos orgulhar de ser
melhores do que os outros, e sim
melhores do que já fomos.”*
James C. Hunter

À minha mãe, Iris; à minha esposa,
Raiane; e à minha filha, Eloise. Com
todo o meu amor, dedico.



RESUMO

Este trabalho apresenta uma pesquisa com alunos de uma escola municipal de Equador, cidade do Estado do Rio Grande do Norte. A pesquisa está voltada ao ensino-aprendizado do esporte Voleibol, partindo do princípio do ensinamento de jogos/brincadeiras da família de jogos de bola com as mãos, remontando conhecimentos prévios adquiridos pelos próprios alunos em suas vivências advindas desde a infância quando brincavam em suas casas, nas ruas ou nas praças, ampliando as experiências esportivas de forma educativa. Assim, neste trabalho o objetivo geral é elaborar uma proposta pedagógica para o ensino do voleibol, enfatizando o olhar lúdico e ampliado do ensino do esporte na Educação Física. Os objetivos específicos são: a) relacionar os jogos e brincadeiras de bola com as mãos como repertório para o ensino do voleibol; b) apresentar uma taxonomia em relação aos jogos/brincadeiras de bola com as mãos com suas peculiaridades; e c) desenvolver um material que auxiliará no ensino do voleibol através do ensino de jogos e brincadeiras com as mãos, para alunos dos anos finais do Ensino Fundamental. Como aporte do referencial teórico explicamos o que é esporte de rendimento; o que é esporte escolar; como a Pedagogia do Esporte e a Educação Física são importantes para a cultura esportiva dos alunos, pois a Educação Física é a disciplina mais importante no quesito conhecimento corporal, mental e psicológico do aluno. A análise dos dados foi realizada de forma qualitativa, com características semelhantes à pesquisa etnográfica, do tipo participante, utilizando como técnica para o levantamento dos dados a observação dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos nas aulas das turmas dos 9º anos I e II, de Educação Física. A pesquisa resultou numa observação de 20 jogos/brincadeiras praticados pelos alunos, que serviram como embasamento para o aprendizado e prática do voleibol, de forma lúdica e com uma participação massiva dos discentes. Estes jogos/brincadeiras foram observados, analisados e assim, foi possível apresentar taxonomias que representam diferentes agrupamentos de tarefas, brincadeiras e jogos. Cada agrupamento poderá ser o conteúdo principal das aulas, assim como poderá ser combinado a outros grupos, dependendo dos objetivos de ensino de cada professor e professora. Concluímos que os jogos/brincadeiras de bola com as mãos auxiliam e facilitam o aprendizado do esporte Voleibol por se tratar de jogo/brincadeiras que os discentes conhecem desde a infância, além de promoverem maior participação e integração dos discentes nas aulas, ainda possibilitam a aquisição de habilidades capazes de integrar e participar do esporte que se tornou o segundo esporte mais praticado no país.

Palavras-chave: Educação Física; Voleibol; Jogos e Brincadeiras com as mãos; Pedagogia do Esporte.

ABSTRACT

This work presents a survey with students of a municipal school in Ecuador, city of the state of Rio Grande do Norte. The research is focused on teaching-learning of the sport Volleyball, based on the principle of teaching games/ games of the family of ball games with hands, reassembling previous knowledge acquired by the students themselves in their experiences from childhood when they played in their homes, on the streets or in the squares, expanding the sports experiences in an educational way. Thus, in this work the general objective is to elaborate a pedagogical proposal for the teaching of volleyball, emphasizing the playful and expanded look of the teaching of sport in Physical Education. The specific objectives are: a) to relate the games and ball games with hands as repertoire for teaching volleyball; b) to present a taxonomy in relation to the games/ball games with hands with their peculiarities; and c) develop a material that will help in the teaching of volleyball through the teaching of games and games with hands, for students of the final years of elementary school. As a contribution of the theoretical framework, we explain what is performance sport; what is school sport; how the Pedagogy of Sports and Physical Education are important for the sports culture of the students, because Physical Education is the most important discipline in the knowledge of body, mental and psychological student. The data analysis was performed in a qualitative way, with characteristics similar to the ethnographic research, of the participant type, using as technique for the collection of data the observation of games/ ball games with hands in classes of 9th grade I and II, of Physical Education. The research resulted in an observation of 20 games/ games practiced by students, which served as a basis for learning and practicing volleyball, in a playful way and with a massive participation of the students. These games/games were observed, analyzed and thus it was possible to present taxonomies that represent different groupings of tasks, games and games. Each group may be the main content of the classes, as well as it can be combined with other groups, depending on the teaching objectives of each teacher. We conclude that the games/ ball games with hands help and facilitate the learning of the sport Volleyball because it is game/ games that students know since childhood, in addition to promoting greater participation and integration of students in classes, still allow the acquisition of skills capable of integrating and participating in the sport that has become the second most practiced sport in the country.

Keywords: Physical Education; Volleyball; Games and Games with the hands; Sports Pedagogy.



LISTA DE TAXONOMIAS

Taxonomia 1. Jogos/brincadeiras de bola com as mãos na comunidade escolar.	92
Taxonomia 2. Jogos/brincadeiras de bola com as mãos pesquisados pelos alunos em sala de aula com o uso da Internet.	93
Taxonomia 3. Jogos/brincadeiras de bola com as mãos pesquisadas pelo professor.	97

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Esquema sintético sobre o processo sistêmico/interacional que possibilitou o surgimento do jogo/esporte voleibol, e conseqüentemente, em outros jogos/brincadeiras de bola com as mãos, todos constituintes da família de jogos com as mãos.	45
Figura 2. Organograma dos jogos/brincadeiras vivenciados pelos alunos na infância, na comunidade e na escola.	46
Figura 3. Esquema representativo de todo o processo organizacional sistêmico da Família dos jogos de bola com as mãos.	47
Figura 4. Organograma do grupamento Família dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos e fundamentos associados ao ensino do Voleibol.	48
Figura 5. Jogo/Brincadeira Bobinho.	67
Figura 6. Jogo/brincadeira bola ao alvo.	68
Figura 7. Jogo/Brincadeira de bola na parede - Toque.	69
Figura 8. Jogo/Brincadeira de bola na parede - Manchete.	70
Figura 9. Educandos participando do jogo/brincadeira batata quente.	71
Figura 10. Queima Coração	75
Figura 11. Esquema sintético sobre o processo sistêmico/interacional jogos/brincadeiras de bola com as mãos, todos constituintes da família de jogos com as mãos, pesquisados pelos discentes na família/sociedade e na Internet.	76
Figura 12. Queimada ou 123 ou ABC.	78
Figura 13. Jogo/Brincadeira com as mãos Rede Viva.	81
Figura 14. Jogo/brincadeira de bola com as mãos Vôlei de toalha.	85
Figura 15. Jogos/brincadeiras de bola com as mãos trabalhadas pelo professor/pesquisador com os alunos do Ensino Fundamental II de uma escola do interior do Estado do Rio Grande do Norte.	86
Figura 16. Classificação dos jogos/brincadeiras utilizados para o ensino do Voleibol com divisão em dois grupamentos (Nome do Jogo e Fundamento do Vôlei ao qual foi associado).	87
Figura 17. Esquema representativo de todo o processo organizacional sistêmico da Família dos jogos de bola com as mãos (Professor/Alunos). Adaptado de Scaglia (2003, p. 133)	88
Figura 18. Regras básicas e fundamentos apresentados aos educandos pelo professor/pesquisador a partir do Voleibol.	91



LISTA DE TABELA E QUADROS

Tabela 1. Distribuição e descrição resumida das aulas planejadas.	54
Quadro 1. Relações semânticas universais.....	58
Quadro 2. Domínios culturais e taxonomias dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos	59

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 JOGOS/BRINCADEIRAS DE BOLA COM AS MÃOS NO PROCESSO DO APRENDIZADO DO VOLEIBOL	23
2.1 O QUE É CULTURA/CULTURA CORPORAL.....	25
2.2 ABORDAGEM CULTURAL DA EDUCAÇÃO FÍSICA (DAOLIO, 1995)	29
2.3 A PEDAGOGIA DO ESPORTE E A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA FORMAÇÃO DA CULTURA ESPORTIVA DOS ALUNOS ATRAVÉS DA MODALIDADE VOLEIBOL.....	30
2.3.1 Jogos Esportivos Coletivos	33
2.3.2 O Esporte Escolar	35
2.3.3 O Esporte na Escola e o Esporte da Escola.....	38
3 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA.....	40
3.1 UNIVERSO DA PESQUISA	49
3.2 INSTRUMENTOS	51
3.3 PROCEDIMENTOS PARA COLETA DOS DADOS.....	52
3.4 RECURSO EDUCACIONAL.....	54
3.5 ANÁLISE DOS DADOS DOCUMENTAIS	55
3.5.1 Primeira Fase: Pesquisa na comunidade escolar	55
3.5.2 Segunda Fase: Pesquisa em sala de novos jogos e brincadeiras de bola com as mãos.....	56
3.5.3 Terceira Fase: Novos jogos e brincadeiras de jogos apresentados pelo professor.....	56
3.6 ANÁLISE TAXONÔMICA DOS JOGOS DE BOLAS COM AS MÃOS	58
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	62
4.1 RELATO DAS AULAS.....	62
4.1.1 Aulas 1 e 2 - Dias 25 e 26/10/2023	62
4.1.2 Aula 3 - Dia 01/11/2023.....	62
4.1.3 Aula 4 - Dia 03/11/2023.....	63
4.1.4 Aula 05 - Dia 08/11/2023.....	63
4.1.5 Aula 6 - Dia 09/11/2023.....	63
4.1.6 Aula 7 - Dia 16/11/2023.....	64
4.1.7 Aula 8 - Dia 17/11/2023.....	64
4.1.8 Aula 9 - Dia 22/11/2023.....	65
4.1.9 Aula 10 - Dia 23/11/2023.....	65



4.2 JOGOS/BRINCADEIRAS DE BOLA COM AS MÃOS PESQUISADOS E APRESENTADOS PELOS ALUNOS	66
4.2.1 Bobinho	67
4.2.2 Bola ao Alvo	68
4.2.3 Bola na Parede	69
4.2.4 A Batata Quente.....	70
4.2.5 Bola no Bambolê – Aula 10 da Apostila.....	71
4.2.6 Boliche de Perguntas	72
4.2.7 Montanha Russa	72
4.2.8 Palavras Cruzadas	73
4.2.9 Queimada	74
4.2.10 Queima Coração	75
4.3 JOGOS/BRINCADEIRAS DE BOLA COM AS MÃOS UTILIZADOS PELO PROFESSOR/PESQUISADOR PARA A INTRODUÇÃO DO VOLEIBOL	77
4.3.1 Queimada do Voleibol	77
4.3.2 Jogo da Velha no Voleibol.....	78
4.3.3 Jogo de Câmbio no Voleibol.....	79
4.3.4 Minivôlei - Adaptação do Voleibol	80
4.3.5 Rede Viva	80
4.3.6 Vôlei de Cone.....	82
4.3.7 Vôlei de Tabuleiro	82
4.3.8 Vôlei 3 Pecados	83
4.3.9 Vôlei de Bexiga	84
4.3.10. Vôlei de Toalha	84
4.4 REGRAS BÁSICAS DO VOLEIBOL EXPLICADAS AOS EDUCANDOS PARA A INTRODUÇÃO DO APRENDIZADO DO ESPORTE VOLEIBOL.....	89
4.5 TAXONOMIAS DOS JOGOS E BOLAS COM AS MÃOS E ENSINO DO VOLEIBOL ESCOLAR	91
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	103
6 REFERÊNCIAS	106
APÊNDICES.....	113



1 INTRODUÇÃO

Na educação, o esporte é uma prática que busca integrar a atividade esportiva aos processos educativos nas escolas (Gonzalez, 2012). Ele desempenha um papel importante no desenvolvimento integral dos estudantes, promovendo não apenas a saúde física, mas também habilidades sociais, emocionais e cognitivas.

A inclusão do esporte na educação na perspectiva cultural tem como objetivo oferecer aos alunos oportunidades de vivenciar experiências esportivas de forma educativa e formativa. O esporte ajuda a desenvolver a aptidão física (YUAN; Y, 2021), muito além disso, também contribui para o desenvolvimento de valores como o respeito, a cooperação, o trabalho em equipe, a disciplina e o espírito esportivo e contribui para a formação de cidadãos conscientes e críticos, ao abordar questões como ética esportiva, doping, fair play e a importância do jogo limpo. Essas reflexões permitem aos alunos compreenderem o esporte como uma atividade social e cultural, não apenas como uma competição física.

Ao participarem de atividades esportivas na escola, os alunos aprendem a lidar com desafios, a estabelecer metas e a buscar a superação pessoal. O esporte também promove a sociabilização e a inclusão, permitindo que os estudantes interajam, colaborem e se respeitem, independentemente de suas individualidades (VIANNA; LOVISOLO, 2011).

Embora o esporte possa oferecer benefícios físicos, sociais e emocionais, a ênfase excessiva na excelência atlética pode levar à exclusão de estudantes menos habilidosos ou com interesses diferentes, reforçando uma mentalidade de elitismo e competição exacerbada o que se distancia do verdadeiro intuito da Educação Física Escolar que se volta para o processo da formação de futuros cidadãos produtivos, críticos, com movimentos cognitivos e disciplina para enfrentar os desafios da vida adulta, conforme afirma Tubino (2010, p. 52), “o Esporte-Educação objetiva a formação para a cidadania, ao passo que o Esporte-Lazer deve ser destinado para o bem-estar social.”



Uma abordagem esportiva voltada ao rendimento, muitas vezes coloca uma pressão excessiva nos alunos, levando ao abandono de outros interesses e atividades extracurriculares. Além disso, a ênfase na competição pode criar um ambiente onde apenas os alunos mais talentosos são valorizados, deixando de lado aqueles que não se encaixam nos padrões estabelecidos. A ênfase no esporte de rendimento pode levar a uma Educação Física fragmentada, onde o foco principal está nos esportes competitivos, em detrimento da promoção da atividade física para toda a vida. Isso pode resultar em uma falta de inclusão de alunos menos habilidosos ou com diferentes interesses, privando-os dos benefícios da prática esportiva regular.

É necessário adotar abordagens mais inclusivas, que valorizem a participação, o desenvolvimento de habilidades motoras, a saúde geral e o bem-estar dos alunos, buscando equilibrar a excelência atlética com uma visão mais abrangente do esporte na educação (BRACHT, 2005; CASTELLANI FILHO, 2021).

A Educação Física desempenha um papel fundamental na introdução do esporte na escola, oferecendo um ambiente propício para a prática esportiva e a aprendizagem de habilidades motoras. No entanto, o esporte na educação vai além da disciplina de educação física, envolvendo a integração de atividades esportivas em projetos interdisciplinares e programas extracurriculares.

De acordo com Rodrigues et al. (2020) as metodologias de ensino para o esporte denotam papel importante no processo de aprendizagem. Novas aplicações pedagógicas foram evidenciadas na literatura, que retratam a pedagogia no esporte como um complemento à compreensão das atividades no âmbito da prática principalmente na Educação Física, pois além de realizarem os movimentos esportivos, a pedagogia agrega ao aluno valores em relação às atitudes que circundam a prática em si, como análise dos porquês da realização de tais movimentos.

Diante do atual quadro e pelo crescente apelo por atividades voltadas para a pedagogia do esporte aplicada no voleibol, autores como Daolio (1995; 2016) e Vago (1996) também identificam os estudos relacionados ao tema, pois o voleibol tem sido pensado como esporte coletivo sob uma perspectiva de



aprendizagem e treinamento utilizando recursos advindos das próprias experiências dos alunos, valorizando seus conhecimentos acerca dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos que eles já praticam desde a infância.

A necessidade de correlacionar as práticas desportivas com a cultura na qual os indivíduos estão inseridos, faz-se destacar que a abordagem cultural na escola é um aprimoramento do conhecimento acerca do conjunto de práticas relacionadas ao corpo e o movimento do ser humano podendo ser ensinada de forma adequada no ambiente educacional. Desde a década de 80 passou por grandes transformações devido às ciências humanas e isto possibilitou abrir um leque de pensamentos enorme no que se refere ao respeito pelo indivíduo. Para Daolio (2016), a cultura precisa ser compreendida como um processo pelo qual os seres humanos conseguem dar sentido às suas ações, através de manipulações simbólicas próprias da atividade humana.

O corpo é uma síntese da cultura porque expressa elementos específicos da sociedade da qual faz parte. Através do seu corpo o indivíduo começa a assimilar e apropriar-se dos valores, das normas e dos costumes sociais, num processo que Daolio (1995, p. 25) chama de “inCORPOração” e este indivíduo adquire um conteúdo cultura que se aloja no seu próprio corpo e no conjunto de suas expressões. Este corpo precisa entender que é um conjunto de músculos, tendões, sangue, pensamentos, sentimentos, etc., e que está inserido no ambiente escolar e na sociedade em que vive

Vago (1996) afirma que a escola tem grande capacidade de intervenção na sociedade e com este poder, ela pode fazer com que o esporte na escola ultrapasse os muros da instituição e que se torne uma prática cultural dotada de valores que possam privilegiar o coletivo e o lúdico.

A Educação Física atual busca distanciar-se das amarras tecnicistas e promover uma outra visão do esporte da escola, como afirma Vago (1996, p. 12) que a escola é uma dos principais locais da construção sociocultural e, à ela, cabe o papel de reconstrução do pensamento de que o esporte da escola precisa adotar “valores e códigos que privilegiam a participação, o respeito à corporeidade, o coletivo e o lúdico, por exemplo”, o que distanciará o esporte das



práticas excludentes utilizadas na busca de construção de atletas de rendimento no seio escolar.

Na educação, as brincadeiras e os jogos podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas para a apropriação e o resgate da cultura do corpo, e das práticas corporais significadas nas vivências do cotidiano das crianças, como um repertório possível de ser explorado nas aulas de Educação Física. Os jogos e brincadeiras, para o ensino de habilidades esportivas, potencializa o ensino de valores éticos, inclusão social e desenvolvimento integral dos alunos, promovendo diversão, competitividade saudável e o espírito esportivo e coletivo entre os participantes. Os jogos proporcionam oportunidades para introduzir e apresentar o universo esportivo, de forma recreativa e educativa, contribuindo para o crescimento pessoal e social dos indivíduos envolvidos.

As práticas esportivas são originadas através dos jogos/brincadeiras com as mãos e os pés, por isto, este trabalho apresenta ideias capazes de associar o aprendizado de jogos/brincadeiras com as mãos associados ao ensino do objeto de estudo voleibol com adolescentes dos anos finais do Ensino Fundamental. Para isto, a pesquisa sobre os jogos/brincadeiras de mãos mais conhecidos é de fundamental importância para que os alunos e alunas se sintam confortáveis e instigados a aprenderem e praticarem esta modalidade de forma aprazível e lúdica, mas que construam saberes capazes de norteá-los durante todo o processo ensino/aprendizagem bem como o longo de suas vidas escolares e extraescolares.

Os jogos e brincadeiras com as mãos podem ser vistos e utilizados como um grande repertório cultural lúdico da educação infantil e de jovens e isto pode facilitar o ensino de modalidades esportivas aos alunos, não visando apenas as repetições de movimentos, mas integrando os alunos numa vasta gama de jogos/brincadeiras que despertam o senso de coletividade e auxílio mútuo. Ou seja, as crianças e adolescentes trazem, consigo, em suas memórias afetivas, diversas brincadeiras que partilhavam em seus lares, nas praças e nas ruas, com seus amigos e trazem consigo o domínio de algumas habilidades com as mãos e pés, oriundas desses jogos/brincadeiras que praticavam sem a imposição de



regras rígidas, onde aprendiam se divertindo e compartilhando momentos agradáveis com os demais (SCAGLIA, 2020).

O Prof. Alcides José Scaglia (2003) aborda a questão de como o futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés pertencem ao mesmo universo, compondo um grande ecossistema, ao qual ele mesmo denominou de Família dos jogos com os pés. Tal proposta, despertou a inspiração para a construção de um conteúdo capaz de correlacionar os jogos e brincadeiras que são realizados com as mãos ao voleibol, para que se possa ter um maior embasamento na construção de uma estrutura organizacional capaz de ensinar alunos de várias idades, principalmente os alunos que se encontram na fase final do Ensino Fundamental, a aprenderem o segundo esporte mais praticado no Brasil.

Inspirado na proposta de Scaglia (2003), esta pesquisa busca apresentar a associação do voleibol e os jogos/brincadeiras de bola com as mãos pertencem ao mesmo universo, perfazendo um ecossistema ao qual será denominado "a família dos jogos de bola com as mãos", uma ideia que possibilitará enveredar por um vasto e complexo universo da cultura dos jogos e brincadeiras infantis, por um olhar sistêmico em que aprender voleibol pressupõe aprender os jogos/brincadeiras com as mãos (pequenos jogos), acreditando-se que, ao mesmo tempo em que os alunos estiverem aprendendo e jogando essas brincadeiras, estarão aprendendo e jogando o voleibol.

A questão norteadora do estudo foi: É possível desenvolver uma proposta de ensino do voleibol na escola, a partir do repertório cultural dos alunos e professor sobre jogos e brincadeiras de bola com as mãos?

Entendemos que o conjunto dos jogos/brincadeiras de mãos, vai permitir uma maior compreensão capaz de revelar uma produção de diversidade de respostas para as inúmeras exigências que os jogos impõem em contextos escolares e extraescolares, revelando o seu grande potencial educativo (BUSSO; DAOLIO, 2011).

A prática de diferentes modalidades esportivas foi uma jornada constante como atleta estudantil. O futebol foi o primeiro deles e ao acompanhar os treinamentos do Esporte Clube de Patos e tornei-me amigo do goleiro do time e



ele começou a ensinar-me alguns movimentos de goleiro. As habilidades naturais foram bem vantajosas neste esporte e logo os dirigentes começaram a se referir a mim como um goleiro promissor. Os treinos eram executados apenas por diversão e lazer, todavia, isso permitia aprimorar minha técnica trabalhando em equipe para alcançar bons resultados em competições escolares.

Posteriormente, vieram o basquetebol, voleibol, handebol, e tênis de mesa, que eram esportes que me fascinavam por causa da agilidade dos atletas e as estratégias utilizadas para vencer os jogos. A dedicação propiciou a evolução e tornei-me um jogador mais habilidoso, ajudando minhas equipes a conquistarem vitórias importantes nas quadras e de forma individual no tênis de mesa e os esportes abriram uma porta para que eu pudesse ter acesso a um novo mundo e muitas outras vivências.

O voleibol também surgiu no ensino fundamental, de forma simples. Tive o privilégio de estudar numa escola em que o professor de Educação Física se dedicava a ensinar os alunos a prática da modalidade e era notório que nas outras escolas, os meus amigos que participavam da mesma modalidade não tinham o mesmo desempenho da equipe que eu participava.

O fascínio pelo voleibol sempre foi constante e ao receber o convite para participar da equipe de vôlei da Associação Atlética Banco do Brasil - Patos - PB, dediquei-me a aprender os fundamentos, as estratégias e táticas que poderiam ser utilizadas e desde então, sou praticante do esporte amador e participei de inúmeras competições regionais pelas equipes que fiz e faço parte. Ainda com o voleibol, tive o privilégio de ser convidado para treinar a equipe feminina da antiga equipe da Associação Atlética Banco do Brasil - Patos - PB, a qual desempenhou grandes feitos no cenário regional como uma equipe vencedora. O tempo como treinador da equipe feminina foi de 3 anos e o amor pelo esporte aumentou, fazendo com que deixasse de lado os outros esportes.

O interesse por desenvolver um trabalho acadêmico capaz de estimular e orientar outros profissionais de Educação Física a trabalhar com a modalidade voleibol na cidade e na região do interior da Paraíba e Rio Grande do Norte, bem como o desejo de ajudar aos alunos a aprenderem o esporte, fez com que a motivação pela aquisição de novos conhecimentos aumentasse.



Diante do percurso trilhado ao longo da carreira, existia uma expectativa, no início da trajetória profissional de que sempre haveria material didático disponível, bem como recursos que facilitassem o ensino de modalidades esportivas nas escolas onde lecionava, no entanto, a realidade na qual eu estava inserido como professor da educação básica.

Ao iniciar o trabalho na educação básica, pude vivenciar inúmeras experiências profissionais que me fizeram despertar para uma realidade diferente entre o tão almejado sonho de oferecer aulas que contribuíssem para uma formação cultural, intelectual e esportiva através da Educação Física.

A realidade da educação básica, o sucateamento da escola que relegava a disciplina à mera prática de uma ou outra modalidade, entregando bolas para os discentes praticarem futsal ou queimada, o que deixou numa situação desconfortável, por isto, a dedicação para oferecer aulas de qualidade, fez com que o entusiasmo fosse maior do que o tropeço na realidade, sempre buscando inovar nas minhas aulas e propiciar aulas de Educação Física Escolar que acolhesse a diversidade dos discentes e ensinasse-lhes os conteúdos escolhidos no planejamento inicial participativo, juntamente com os estudantes.

O fascínio pelo Voleibol e o desejo de mediar o ensino desta modalidade, fez despertar do desejo de facilitar o aprendizado do esporte, em toda sua amplitude, não somente no ensino de repetições de golpes, mas levar aos discentes do Ensino Fundamental, o entusiasmo de aprenderem com um esporte que tem suas raízes nos jogos/brincadeiras com as mãos, pode potencializar a aprendizagem de conhecimentos capazes de tornar ainda mais vasto o campo do voleibol, compreendendo a origem, realizando um resgate cultural da ancestralidade do esporte, construindo saberes capazes de incluir todos os discentes no âmbito sociocultural valorizando a participação de todos e promovendo uma equidade de oportunidades no que se refere à prática de um esporte coletivo.

O voleibol é a segunda modalidade esportiva mais praticada no Brasil e deve ser vivenciado e compreendido pelo discente para que, de forma autônoma, possa adquirir condições de transformar e usufruir dessa prática em benefício da saúde, do lazer, da estética e, também, caso surja interesse e oportunidades,



participação fora do contexto escolar, pois a cada dia, aumenta a popularidade do esporte no país, todavia, será possível os jogos/brincadeiras de bola com as mãos adquiram uma concepção sociocultural do esporte que transcenderá o caráter competitivo e abrangerá toda a cultura.

Conhecer e resgatar os jogos e brincadeiras de bola com as mãos existentes no cotidiano das crianças é uma prática que valoriza a cultura lúdica e tradicional, promovendo a diversão, o aprendizado e o desenvolvimento físico e social dos jovens. Muitas crianças ainda estão envolvidas em jogos e brincadeiras com bola que são passados de geração em geração.

Essas atividades são uma forma de entretenimento ativo e repertório pedagógico para o/a professor(a), estimulando o movimento, a coordenação motora, a agilidade e o equilíbrio. Resgatar essas brincadeiras é importante por vários motivos, dentre eles, a preservação cultural; a Criatividade e imaginação; a Interação social; e a Atividade física e saúde, também para que educadores, pais e membros da comunidade se envolvam. É possível buscar informações sobre os jogos tradicionais específicos de determinada região ou cultura, além de incentivar as crianças a compartilharem seus conhecimentos e experiências.

Utilizando os jogos/brincadeiras de mãos como um ponto inicial de ensino, observando os conhecimentos prévios dos alunos e promovendo o ensino da Educação Física através de uma perspectiva cultural (investigando as complexas relações que envolvem os jogos e brincadeiras com as mãos em cada manifestação do jogo e o próprio aprendizado adquirido através do ato de jogar (SCAGLIA, 2003), permitindo que o voleibol venha a ser uma modalidade reconhecida, aprendida, praticada e compartilhada pelos discentes na escola, mas também em outros espaços extraescolares.

Para dar início a este estudo, foi necessário percorrer pelos conhecimentos prévios acerca dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos para o esporte/jogo Voleibol, sempre mantendo em foco o processo contínuo de mudanças ou ressignificações ocorridas ao longo dos tempos. Por isso, sentiu-se a necessidade da construção de um breve percurso histórico capaz de embasar as análises adquiridas com os estudos sobre a teoria do jogo.



De acordo com Daolio (1995) o jogo é um fenômeno que precisa ser estudado por diversas áreas do conhecimento, possibilitando a compreensão de que o jogo é um sistema complexo e significado pela cultura. Os jogos apresentam características sistemáticas integrativas e autoafirmativas que permitem evidenciar semelhanças e diferenças entre o jogo/esporte Voleibol e os demais jogos/brincadeiras de bola com as mãos e para realizar para a confirmação deste pensamento.

Ao observar e sistematizar os jogos e brincadeiras de bola com as mãos, espera-se propor o ensino do voleibol por uma perspectiva sistêmica, cultural e dialógica com o repertório das práticas corporais já presentes no cotidiano dos estudantes, nas aulas de Educação Física. Dessa forma, busca-se maior compreensão acerca do processo organizacional no interior de qualquer unidade complexa (jogo), ressaltando as estruturas sistêmicas e a construção de seus processos interacionais (SCAGLIA, 2003).

Scaglia (2020) afirma que para compreender a coexistência do futebol e dos jogos/brincadeiras de bola com os pés no mesmo ecossistema, ele buscou entender como ocorreu o processo de transição do jogo/brincadeira voleibol para o jogo/esporte voleibol, compreendendo que o mesmo sofreu constantes ressignificações e continua mudando até o presente dia. Neste trabalho, também buscar-se-á esta compreensão, para que se possa apresentar metodologias capazes de facilitar o ensino do voleibol para os alunos.

O voleibol e os jogos/brincadeiras de bola com as mãos pertencem ao mesmo universo, perfazendo um grande ecossistema, ao qual será chamado de a Família dos jogos de bola com as mãos e que o esporte precisa ser ensinado como esporte educação e não como esporte de desempenho. Para justificar a coexistência do voleibol e dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos num mesmo ecossistema busca-se subsídios para entender como se deu o processo de transição dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos para o jogo/esporte Voleibol, compreendendo que este sofreu e continua a sofrer constantes ressignificações ao longo dos tempos.

Assim, este trabalho se justifica pelo desejo pessoal de investigar a temática, contribuir com o acervo literário do ensino do Voleibol escolar, bem



como pela relevância da pesquisa para a realização de um trabalho que consiga auxiliar e ampliar conhecimentos sobre a pedagogia do esporte na escola, influenciando o aprendizado do jogo/esporte Voleibol e como este esporte pode promover o lazer, a inclusão e o prazer de participar de um esporte da escola ou em qualquer outro ambiente que venha a ser praticado.

Neste trabalho, o objetivo geral é elaborar uma proposta pedagógica para o ensino do voleibol a partir dos jogos e brincadeiras de bola com as mãos. Os objetivos específicos são:

- a) relacionar os jogos e brincadeiras de bola com as mãos como repertório para o ensino do voleibol;
- b) apresentar uma taxonomia em relação aos jogos/brincadeiras de bola com as mãos com suas peculiaridades;
- c) desenvolver um material que auxiliará no ensino do voleibol através do ensino de jogos e brincadeiras com as mãos, para alunos dos anos finais do Ensino Fundamental.



2 JOGOS/BRINCADEIRAS DE BOLA COM AS MÃOS NO PROCESSO DO APRENDIZADO DO VOLEIBOL

O padrão organizacional dos jogos/brincadeiras de mãos permite uma maior compreensão capaz de revelar uma produção de diversidade de respostas para as inúmeras exigências que os jogos impõem, além da possibilidade de transferir essas emergências produzidas às outras unidades complexas que compartilham vivências e exigências similares.

Segundo Busso e Daolio (2011) é importante observar que um esporte como o voleibol pode transitar pelo contexto escolar e extraescolar, onde os alunos podem praticá-lo fora da escola,

O esporte formalizado e de rendimento na escola muitas vezes se concentra demais na competição e no desempenho individual, negligenciando outros aspectos importantes do desenvolvimento dos alunos. Embora o esporte possa oferecer benefícios físicos, sociais e emocionais, a ênfase excessiva na excelência atlética pode levar à exclusão de estudantes menos habilidosos ou com interesses diferentes, reforçando uma mentalidade de elitismo e competição exacerbada.

A ideologia adotada nesse contexto volta-se para a formação de futuros cidadãos produtivos diferenciando-se do conceito da esportivização da Educação Física nas escolas que frequentemente valorizavam os esportes de equipe, como o futebol ou futsal, que exigiam cooperação, hierarquia e disciplina. A competição era encorajada e as habilidades individuais eram colocadas em destaque, com o objetivo de formar jovens competitivos e preparados para enfrentar os desafios.

Todavia, essa abordagem centrada no rendimento esportivo muitas vezes coloca uma pressão excessiva nos alunos, levando ao abandono de outros interesses e atividades extracurriculares. Além disso, a ênfase na competição pode criar um ambiente onde apenas os alunos mais talentosos são valorizados, deixando de lado aqueles que não se encaixam nos padrões estabelecidos. A ênfase no esporte formalizado pode levar a uma Educação Física fragmentada, onde o foco principal está nos esportes competitivos, em detrimento da



promoção da atividade física para toda a vida. Isso pode resultar em uma falta de inclusão de alunos menos habilidosos ou com diferentes interesses, privando-os dos benefícios da prática esportiva regular.

É necessário adotar abordagens mais inclusivas, que valorizem a participação, o desenvolvimento de habilidades motoras, a saúde geral e o bem-estar dos alunos, buscando equilibrar a excelência atlética com uma visão mais abrangente do esporte na educação (BRACHT, 2005; CASTELLANI FILHO, 2021).

Bracht (2003) aborda a origem do esporte moderno e apresenta críticas pioneiras ao esporte, além de destacar a necessidade de desenvolver políticas públicas bem como a importância da presença do Estado para o desenvolvimento do esporte e da cultura.

Daolio e Velozo (2018) discorrem acerca da técnica esportiva, utilizando-se de referenciais das ciências sociais e humanas, e fazendo um contraponto ao conceito tradicional de técnica utilizado pela área de Educação Física e Esporte, cuja fundamentação teórica é composta primordialmente por contribuições das ciências da natureza. Considerando a técnica como o conjunto de modos de fazer e a tática como as razões do fazer, os autores tratam das implicações para a pedagogia do esporte, propondo o ensino da cultura esportiva de forma mais democrática, singular e autoral, respeitando as especificidades culturais e as constantes ressignificações do esporte.

Castellani Filho (2021) afirma que existe uma relação entre esporte e escola e que ambos são, ao mesmo tempo, aprendizes e professores e que no processo ensino-aprendizagem todos têm que ensinar e aprender. O autor ainda enfatiza que o esporte deve ser uma visita constante na escola e que deve continuar identificando-a como um lugar a mais onde se pode fazer valer os propósitos do sistema esportivo.

Para Leonardo, Scaglia e Reverdito (2009) é necessário observar que as novas tendências da pedagogia do esporte concentraram os seus estudos na busca da compreensão dos aspectos lógicos e organizacionais dos esportes coletivos e essa nova tendência nega a abordagem de ensino tecnicista e valoriza a compreensão dos esportes coletivos como um sistema complexo cujo



ensino deve ser pautado em tendências não lineares, tendo no jogo a principal ferramenta pedagógica para o ensino dos esportes coletivos. Os autores também apresentam as características e a lógica comuns dos esportes coletivos ressaltando que eles podem ser considerados como a uma mesma categoria de jogos e devido às semelhanças funcionais podem ser considerados como uma grande família de jogos esportivos coletivos.

Anjos (2003) faz uma análise acerca das manifestações da cultura popular brasileira no interior do futebol profissional praticado no Brasil e os discursos das informações colhidas com os atores de equipes de futebol que disputam os campeonatos regionais e nacionais. O autor ainda aborda questões como ocorreu a transição dos jogos populares para o esporte moderno, as teorias do esporte e a explicação marxista do esporte moderno como construção burguesa, a igualdade no esporte moderno, a identificação das características moderna e tradicional, dentre outros temas, o que viabilizará subsídios para reflexões acerca do esporte moderno.

2.1 O QUE É CULTURA/CULTURA CORPORAL

De acordo como Freire (1980, p. 38), “[...] a cultura é todo o resultado da atividade humana, do esforço criador e recriador do homem, de seu trabalho por transformar e estabelecer relações de diálogo com os outros homens”.

Ainda para Freire (2008):

[...] a cultura como o acrescentamento que o homem faz ao mundo que não fez. A cultura como o resultado de seu trabalho. De seu esforço criador e recriador. O sentido transcendental de suas relações. A dimensão humanista da cultura. A cultura como aquisição sistemática da experiência humana. Como uma incorporação, por isso crítica e criadora, e não como uma justaposição de informes ou prescrições “doadas”. (FREIRE, 2008, p. 117).

As últimas décadas foram um período de muitas produções acadêmicas na área da Educação Física e muitos colaboradores lançaram luz acerca do termo cultura na Educação Física, bem como o termo cultura corporal.



De acordo com Kofes (1985) citado por Daolio (1995), o corpo é a expressão da cultura, portanto cada cultura se expressa de forma diferente, pois ela pode ser expressa por diferentes corpos.

Segundo Daolio (1995) é possível compreender que o corpo humano é o fruto da interação natureza/cultura e que a compreensão do corpo num aspecto natural permite que se tenha um entendimento mais nítido acerca da natureza humana como um pré-requisito da cultura. O autor ainda aborda o pensamento de que não se deve esquecer da natureza necessariamente social de uso do corpo, sendo possível somente pensar em novas formas de usar o corpo pois a cultura permite que ocorra reinvenções e recriações.

[...] a materialidade corpórea foi historicamente construída e, portanto, existe uma cultura corporal, resultado de conhecimentos socialmente produzidos e historicamente acumulados pela humanidade [...] PEREIRA (1988) fala de uma cultura física como “[...] toda a parcela da cultura universal que envolve o exercício físico, como a educação física, a ginástica, o treinamento desportivo, a recreação físico-ativa, a dança etc.” (p. 20). Betti (1992) lembra que FEIO (s.d.) já se referiu a uma cultura física como parte de uma cultura geral, que contempla as conquistas materiais e espirituais relacionadas com os interesses físico-culturais da sociedade (DAOLIO, 1995, p. 27).

Marcel Mauss, na década de 1920, afirmou que o ser humano é um ser composto em sua totalidade e engloba os aspectos fisiológicos, psicológico e sociológico, sendo essas três dimensões interligadas, não sendo possível dissociá-las, como também é necessário abordar que Mauss ainda abordou sobre o que ele chamava de técnicas corporais, que são as maneiras pelas quais os seres humanos utilizam seus corpos (DAOLIO, 2004).

Outro conceito abordado é o proferido por Clifford Geertz acerca de cultura, que é a própria condição de vida de todos os seres humanos. Sendo considerada um produto das ações humanas, além de um processo contínuo pelo qual as pessoas conseguem dar sentido às suas ações (DAOLIO, 2004).

Daolio (2004) afirma que não é coerente negar que a dinâmica corporal é inerente à condição humana e qualquer um que faça isto, incorrerá no risco de distanciar do pensamento do homem como fruto e agente de cultura.

Daolio (2004) baseia-se em colaboradores como João Batista Freire (1989), Go Tani et al (1988), Elenor Kunz (1991; 1994), Valter Bracht (1992),



Mauro Betti (1991) e Coletivo de Autores (1992), que eram considerados como clássicos nas décadas de 1980 e 1990.

Ao analisar o trabalho de Go Tani, Daolio (2004) observou que o autor utilizou um conceito que afirma a base biológica como primordial e que a cultura é consequência ou produção das atividades cerebrais e que a cultura do movimento prioriza a dinâmica sociocultural na explicação das ações humanas.

Acerca da contribuição de João Batista Freire, existe uma correlação entre o termo infantil atrelado ao conceito de cultura, onde é possível referir-se a algum elemento que foi internalizado pelo indivíduo, enriquecendo-o e interferindo em sua personalidade, o que lhe permite interagir com o meio e com os outros, além de ressaltar que Freire parece ter sido influenciado pela separação clássica entre a ordem natural e ordem social.

Sobre o termo cultura no Coletivo de Autores, observa-se que a expressão cultura corporal, os autores mencionam os jogos, esportes, danças, exercícios ginásticos etc, como formas representativas do mundo em que o homem produziu no decorrer da história e a discussão sobre cultura está limitada ao evolucionismo típico do século XIX e que a consideração simbólica de cultura permite compreender a lógica dos conteúdos de Educação Física de uma maneira menos determinista e menos estruturadas a partir de padrões conscientes e objetivos.

Elenor Kunz traz uma renovação às abordagens anteriores no que se refere aos conceitos de cultura e de ser humano, todavia, Kunz transparece o pensamento dicotômico entre bem e mal, certo e errado, falando em movimentos naturais como oponentes aos artificiais e abstratos ou em destruição da cultura do movimento.

Valter Bracht tem uma visão da Educação Física como prática pedagógica e preocupa-se com sua legitimação na escola, estando alinhado aos estudiosos que construíram a Educação Física revolucionária, crítica ou progressista. Bracht considera a cultura como a principal dimensão na análise e compreensão do ser humano. (DAOLIO, 2004).

Mauro Betti colabora com o pensamento da ampliação da ação pedagógica da educação física para além da escola, considerando o atleta do



clube e o cliente da academia, aprofundando de forma relevante a discussão simbólica da educação física.

Daolio (2004) afirma que a concepção de cultura de Geertz permite que haja um novo dimensionamento da educação física, que transpões ao pensamento apenas como uma área que trata do corpo e do movimento, constituindo-a em área que trata do ser humano em todas as suas manifestações culturais relacionadas ao corpo. O autor ainda enfatiza que a construção de um conceito mais simbólico de cultura corporal de movimento será capaz de propiciar à Educação Física a capacidade de convivência com a diversidade de manifestações corporais humanas e o reconhecimento das diferenças a elas inerentes.

Reforça-se a afirmativa de Daolio (2004) acerca do que precisamos neste trabalho, que é a questão da cultura para a Educação Física:

"cultura" é o principal conceito para a Educação Física, porque todas as manifestações corporais humanas são geradas na dinâmica cultural, desde os primórdios da evolução até hoje, expressando-se diversificadamente e com significados próprios no contexto de grupos culturais específicos (DAOLIO, 2004, p. 9).

O profissional de Educação Física precisa compreender e tratar o ser humano a partir de suas manifestações culturais ligadas ao corpo e ao movimento humano, historicamente identificadas como jogo, esporte, dança, luta e ginástica. *"O que irá definir se uma ação corporal é digna de trato pedagógico pela educação física é a própria consideração e análise desta expressão na dinâmica cultural específica do contexto onde se realiza* (DAOLIO, .2004, p. 9).

Daolio (2004) aborda a questão da Educação Física da Desordem que é capaz de atuar sobre o ser humano no que se refere às suas manifestações corporais eminentemente culturais, preservando o saber de que a dinâmica corporal é variável (simbólica) e que a mediação necessária para essa intervenção é, necessariamente, intersubjetiva, que foi de grande relevância para o nosso estudo.



2.2 ABORDAGEM CULTURAL DA EDUCAÇÃO FÍSICA (DAOLIO, 1995)

Marcel Mauss e Clifford Geertz, bem como a Antropologia, tiveram forte influência no trabalho de Jocimar Daolio. Daolio, que se tornou o principal representante da Abordagem Cultural Educação Física Plural. Esta abordagem é tratada no livro *Da cultura do corpo*, que foi publicada em 1995, por Jocimar Daolio.

Conforme Daolio (1995) a Educação Física Escolar precisa ser vista numa perspectiva cultural e ser considerada como parte integrante da cultura humana. A Educação Física é uma área do conhecimento responsável pelo estudo e a atuação sobre um conjunto de práticas relacionadas ao corpo e ao movimento criados pelo ser humano durante toda a sua existência, fazendo com que se abordasse na atualidade, os conceitos de cultura corporal ou cultura de movimento.

A Educação Física Escolar é uma prática cultural que possui uma tradição pautada em um grande número de valores, por isso, é denominada de Educação Física Plural, pois essa abordagem propõe que as aulas consigam atingir todos os discentes, não havendo uma exaltação dos mais habilidosos e uma discriminação ou exclusão dos menos habilidosos, além das meninas, dos alunos com sobrepeso, dos mais lentos ou dos mais baixinhos, ou seja, esta é uma Educação Física que respeita a individualidade do aluno, distanciando-se do binômio igualdade/desigualdade que é utilizado como parâmetro de comparação, pois assim, como cada aluno é diferente as aulas precisam alcançar todos os alunos, fazendo com que o professor reformulem e reavaliem alguns padrões de aulas (DAOLIO, 1995).

A Educação Física Plural precisa ser compreendida como uma abordagem capaz de englobar todas as formas da chamada cultura corporal e ainda precisa abranger todos os alunos. Também precisa observar que, o objetivo principal não é a aptidão física dos alunos, nem enfatizar um melhor rendimento esportivo. Nela, os elementos da cultura corporal são considerados como conhecimentos que precisam ser sistematizados e reconstruídos pelos alunos (DAOLIO, 1995).



De modo geral, a Educação Física plural deve abarcar todas as formas da chamada cultura corporal e, ao mesmo tempo, deve abranger todos os alunos. Obviamente, que seu objetivo não será a aptidão física dos alunos, nem a busca de um melhor rendimento esportivo. Os elementos da cultura corporal serão tratados como conhecimentos a serem sistematizados e reconstruídos pelos alunos (DAOLIO, 1995). Um fato que precisa ser mencionado, neste trabalho é que a abordagem cultural da Educação Física Plural não possui uma proposta engessada (definida) no que se refere ao processo avaliativo.

Ressalta-se que cultura do esporte da escola vai além da quadra ou do campo, sendo um processo capaz de moldar a vida dos discentes, ensinando-lhes habilidades, tanto físicas quanto intelectuais, importantes para o futuro e promovendo um estilo de vida ativo e saudável, pois, quando o Professor de Educação Física compreende o verdadeiro significado da cultura do esporte da escola, ele se distancia do pensamento superficial da cultura do esporte na escola e, assim, dão início ao cultivo de uma cultura esportiva inclusiva, respeitosa, atrativa e emocionante, capaz de envolver todos os seus alunos nesse processo, pois, as escolas podem criar um ambiente que apoie o crescimento e o bem-estar de seus alunos, preparando-os para se tornarem cidadãos saudáveis e engajados.

2.3 A PEDAGOGIA DO ESPORTE E A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA FORMAÇÃO DA CULTURA ESPORTIVA DOS ALUNOS ATRAVÉS DA MODALIDADE VOLEIBOL

Na escola, os discentes iniciam o seu desenvolvimento social e físico, e a Educação Física é a disciplina capaz de promover este desenvolvimento norteando-os a compreenderem a importância do empoderamento dos movimentos, do próprio corpo/mente de cada um deles.

A Pedagogia do Esporte é uma área de estudo que busca entender e aprimorar a relação entre o esporte e o processo educacional. Ela está fundamentada na ideia de que o esporte pode ser uma ferramenta importante



para o desenvolvimento físico, cognitivo, social e emocional das pessoas e, ainda defende que, o esporte pode ser uma forma eficaz de educar para a cidadania, promovendo valores como respeito, cooperação, responsabilidade e ética. Também se compromete em estabelecer recursos capazes de promover o desenvolvimento de competências sociais, comunicacionais e técnicas. Aprimoramento dos sistemas psicomotor e cognitivo. Transmissão de valores como tolerância, disciplina e de noções de convivência. Conscientização sobre a importância da atividade física para o bem-estar e a saúde física e mental.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a Educação Física é o componente curricular responsável pela tematização das práticas corporais em sua diversidade de códigos e significados sociais que representam as possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas historicamente (BRASIL, 2018).

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as unidades temáticas propostas pela BNCC de Educação Física é o Esporte, que contempla todas as práticas corporais mais institucionalizadas, com regras formais e comparações de desempenho entre indivíduos ou grupos que competem entre si. Vôlei, basquete, futebol, arco e flecha, beisebol e críquete são algumas das práticas que podem ser tematizadas dentro desta unidade (BRASIL, 2017).

Ainda, para a BNCC, é fundamental que os alunos tenham contato com o maior número possível de práticas e que todos estejam preparados para acolher a diversidade que elas representam. Por isso, a BNCC apresenta sete categorias de esportes, que, segundo o documento, "possibilita a distribuição das modalidades esportivas (...), privilegiando as ações motoras intrínsecas, reunindo esportes que apresentam exigências motrizes semelhantes no desenvolvimento de suas práticas". Além disso, as modalidades foram classificadas de acordo com os critérios de cooperação, interação com o adversário, desempenho motor e objetivos táticos (BRASIL, 2017).

As categorias apresentadas pela BNCC servem para facilitar a compreensão do que caracteriza cada uma destas categorias:

- Rede/quadra dividida ou parede de rebote: reúne modalidades que se caracterizam por arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a



setores da quadra adversária nos quais o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma ou que leve o adversário a cometer um erro dentro do período de tempo em que o objeto do jogo está em movimento. Alguns exemplos de esportes de rede são voleibol, vôlei de praia, tênis de campo, tênis de mesa, badminton e peteca. Já os esportes de parede incluem pelota basca, raquetebol, squash etc. (BRASIL, 2017, p. 216, 217).

Os esportes de rede são caracterizados pelo lançamento ou rebatimento da bola em direção à quadra adversária quando os oponentes não podem devolvê-la da mesma forma. Como exemplo, temos o vôlei e as suas variações, o tênis de campo, o tênis de mesa e a peteca.

Para o professor de Educação Física aplicar a Pedagogia do Esporte com suas turmas, é preciso que ele leve consideração o perfil dos alunos, suas necessidades, interesses e expectativas e também é importante que o processo de ensino e aprendizagem seja construído de forma participativa, valorizando as experiências e contribuições dos alunos. Também é fundamental que sejam estabelecidos objetivos claros e que haja uma avaliação constante do processo.

A Educação Física Escolar é um espaço onde os alunos podem ter acesso ao debate de temas de muita relevância que podem abranger a prática de atividades físicas, uma alimentação equilibrada e saudável, o combate ao uso de drogas, a sexualidade e questões relativas ao sexo na adolescência e a inclusão social.

O professor de Educação Física, na escola moderna, precisa atuar de forma interdisciplinar, pois ele estabelecerá inúmeras conexões com várias outras áreas do conhecimento e, deve manter-se sempre qualificado e atualizado, buscando uma formação continuada que lhe assegure aprimorar seus conhecimentos e habilidades, o que lhe permitirá executar bem o seu trabalho.

Neste trabalho, o esporte é apresentado como um conteúdo componente das aulas de Educação Física e independentemente de sua origem ser voltada mais para uma hegemonia masculina, atualmente, é possível afirmar que essas barreiras foram transpostas e que o esporte é um meio de lazer capaz de promover hábitos saudáveis para todos os alunos (meninos e meninas), sem nenhuma distinção de gênero, nem de cor ou de credo; e também se faz



necessário ressaltar a importância dos jogos esportivos coletivos no processo de socialização dos educandos, fazendo com que os alunos e alunas desenvolvam habilidades de cooperação e apoio aos seus/suas companheiros(as).

2.3.1 Jogos Esportivos Coletivos

A prática de jogos coletivos é bem antiga e, de acordo com Bayer (1994) sua origem remonta os tempos das antigas civilizações que antecederam a era cristã, com alguns jogos que se assemelhavam aos jogos mais modernos como o basquetebol, o rugby e o futebol

Para Teodorescu (1984):

O Jogo Desportivo Coletivo representa uma forma de atividade social organizada, uma forma específica de manifestação e de prática, com caráter lúdico e processual, do exercício físico, na qual os participantes (jogadores) estão agrupados em duas equipes numa relação de adversidade típica não hostil (rivalidade desportiva) – relação determinada pela disputa através de luta com vista à obtenção da vitória desportiva, com a ajuda da bola (ou de outro objeto de jogo) manobrada de acordo com regras pré-estabelecidas (TEODORESCU, 1984, p.23).

Konzag (1991) afirma que os jogos esportivos coletivos contribuem para a concretização dos objetivos definidos pela atividade de Educação Física e Desporto e que para alcançá-los é indispensável que seja oferecido um ensino adequando, mesmo enfrentando dificuldades acerca do desenvolvimento metodológico da respectiva formação técnica e tática.

Ainda acerca dos Jogos Esportivos Coletivos, Konzag (1991) afirma que eles contribuirão para a concretização dos objetivos definidos pela atividade de Educação Física e Desporto. Para atingi-los, torna-se imprescindível um ensino adequado, não obstante as dificuldades acerca do desenvolvimento metodológico da respectiva formação técnica e tática além de permitir o desenvolvimento humano em várias áreas, incluindo física, cognitiva, social e emocional.

Esportes como o futebol, o voleibol e o basquete, dentre outros, ocupam um lugar de destaque na sociedade atual, principalmente, em países como o



Brasil, Estados Unidos ou Itália, onde o voleibol é bastante praticado. Esporte coletivo, como o voleibol, de acordo com Balbino (2001) é capaz de desenvolver o espírito coletivo, a disciplina gerada pela aceitação das regras, a elaboração de recursos internos que permitem resolver dificuldades que fazem com que os praticantes desenvolvam o raciocínio que se conduz a ações para resolver situações do jogo.

Em termos físicos, a prática regular de jogos esportivos coletivos pode ajudar a desenvolver habilidades motoras, força, resistência, coordenação e flexibilidade. Além disso, o exercício físico regular pode ajudar a melhorar a saúde geral e prevenir doenças crônicas como obesidade, diabetes e doenças cardíacas.

Do ponto de vista cognitivo, os jogos esportivos coletivos podem ajudar a desenvolver habilidades como resolução de problemas, tomada de decisão rápida, planejamento estratégico e concentração. Os jogos também podem ajudar a melhorar a memória, a capacidade de aprendizado e a criatividade.

Socialmente, os jogos esportivos coletivos podem ajudar a desenvolver habilidades sociais importantes, como trabalho em equipe, liderança, comunicação, cooperação e respeito pelas diferenças individuais. Eles também podem ajudar a promover a inclusão social e a coesão comunitária e, ainda podem ter um impacto emocional positivo, proporcionando uma sensação de realização pessoal e autoconfiança, além de reduzir o estresse e a ansiedade.

Dois aspectos dos jogos esportivos coletivos que são abordados por Garganta (1995) e que serão adotados neste trabalho são a cooperação e a inteligência, pois através da aprendizagem de cooperar, os jogadores de uma mesma equipe são capazes de alcançar objetivos comuns, tais como os pontos de uma partida de vôlei até atingirem a vitória, sendo necessário o desenvolvimento de um espírito de entre-ajuda e colaboração. Os jogos esportivos coletivos permitem os alunos desenvolverem o senso de coletividade, mesmo preservando a individualidade de cada um deles, fazendo com que sejam capazes de satisfazer os interesses pessoais e os interesses da equipe.

A cooperação é um processo em que duas ou mais pessoas trabalham juntas para alcançar um objetivo comum. Ela ocorre quando uma ação é melhor



realizada por um grupo do que por uma única pessoa, pois o trabalho em equipe permite que as habilidades e conhecimentos de cada membro do grupo sejam combinados para alcançar um resultado mais eficiente e eficaz (FREIRE, 1998).

De acordo com Freire (1998) a inteligência nos esportes coletivos é a capacidade dos jogadores de lerem a situação de jogo, compreenderem as regras e estratégias do esporte, e agirem com criatividade e flexibilidade para tomar decisões rapidamente e solucionar problemas em conjunto. Essa inteligência não se limita a habilidades físicas, mas inclui também habilidades cognitivas e emocionais.

Freire (1998) ainda acredita que a cooperação e a inteligência nos esportes coletivos são essenciais para a formação de uma cultura esportiva que seja democrática e transformadora, capaz de promover valores como justiça, igualdade e solidariedade. Além disso, ele argumenta que o esporte coletivo pode ser uma ferramenta poderosa para a conscientização e a transformação social, desde que seja praticado de forma crítica e reflexiva.

2.3.2 O Esporte Escolar

Conforme Betti (1999) para compreender a importância do esporte escolar é necessário observar que:

A Educação Física tem no movimento tanto um meio quanto um fim para atingir seu objetivo educacional dentro do contexto escolar. O movimento pode ser entendido como uma atividade, no caso corporal, que se manifesta através do jogo, do esporte, da dança ou da ginástica. A escola assumiu o ensino do esporte, praticamente como única estratégia. E esta é uma constatação fácil de ser percebida em toda instituição escolar, tenha ela ou não estrutura para tal (BETTI, 1999, p. 25-6):

Segundo Veloso (2010) o esporte escolar deve cumprir, principalmente, sua proposta educacional não entrando em demandas que não lhe pertencem como o caso do rendimento. Para Tani, (2007, p. 270) “a instituição mais apropriada para disseminar às pessoas conhecimentos, atitudes, valores e habilidades relacionadas com o desporto, para fomentar a sua prática ao longo



da vida, visando o bem-estar, é a escola, mediante uma disciplina curricular denominada de Educação Física Escolar (EFE).

De acordo com o Ministério do Esporte, a finalidade do esporte escolar é promover “o desenvolvimento integral do homem como ser autônomo, democrático e participante”.

Para Bento (2001) o esporte é um fenômeno social que consegue abraçar todos os seres humanos, independentemente de raça, cor, sexo ou crença, ou seja, ele consegue quebrar qualquer barreira de preconceito que exista numa sociedade, não importando qual seja o interesse de quem o pratica, podendo ser por simples entretenimento (lazer), saúde ou rendimento e sua prática é sempre bem-vista pela sociedade.

Veloso (2010) afirma que o esporte é uma atividade considerada como positiva na educação de crianças e jovens e sua presença nos estabelecimentos de ensino, bem como em projetos que almejam promover a inclusão social, também ressalta que a disciplina, a solidariedade e aprendizado geral são valores importantes nas práticas esportivas e na formação de crianças e jovens.

O esporte escolar deve ser oferecido a crianças e jovens através de aprendizagem e treinamento sistemáticos, podendo ser uma ou mais modalidades esportivas, mesmo que seja com o intuito de participação de competições, sendo um projeto em correspondência e/ou concorrência com a Educação Física Escolar, de acordo com as dimensões que a disciplina encontra na escola e com a carga simbólica que o esporte carrega (BASSANI; TORRI; VAZ, 2003), ou seja, a escola, através da Educação Física, mas não apenas dela, absorve, interpreta e trabalha concepções e práticas corporais presentes em outros tempos e espaços da sociedade para uma melhor formação do aluno (VAZ; ALBINO; TORRI, 2007).

Gueriero (2004) afirma que a Educação Física escolar não está sendo desenvolvida de forma significativa com grande abordagem dos conteúdos. Veloso (2010) enfatiza que esses conteúdos vêm sendo resumidos à prática desportiva de quatro esportes coletivos, que são o voleibol, basquetebol, handebol e futebol e isto faz com que haja uma limitação da produção de conhecimento corporal e cultural do aluno.



Bento e Bento (2010) afirmam que a Educação Física é ser a única disciplina que visa preferencialmente a corporalidade e a partir dela é possível constituir uma forma específica da relação do sistema educativo com o corpo.

Segundo Betti (1999, p. 27) a função do professor de Educação Física é mediar o entendimento dos inúmeros sentidos que os jogos esportivos possuem, a resolução de conflitos que eventualmente surjam ao serem realizados e compreensão, bem como, se necessário, uma possível alteração de suas regras, fazendo com que os alunos aprendam a discutir o que ocorre no esporte.

De acordo com Tani e Manoel (2004) o esporte escolar tem como objetivo a aprendizagem, tornando-se um processo contínuo de autoaperfeiçoamento e o resultado encarado como uma consequência desse processo e não o seu objetivo.

A prática do esporte desempenha importante papel na vida do indivíduo no que se refere à formação dos seus valores, habilidades motoras, experiências, etc., e a escola tem papel mediador para que ocorra o desenvolvimento dessas características em seus alunos disseminando o esporte de forma adequada, o que também possibilitará aumentar o número de pessoas com o interesse pela participação (TANI, 2007).

É necessário ressaltar que, apesar das concepções bem distintas, o esporte de rendimento e o esporte escolar e esporte de rendimento podem estar em sintonia ao se tratar do primeiro contato do indivíduo com a modalidade escolhida, sendo necessário que haja uma iniciação de forma conjunta com a conscientização do que o esporte de alto nível espera do atleta e, geralmente, esta vivência inicial ocorre no ambiente escolar e continua por toda a vida acadêmica, sendo responsabilidade do profissional de Educação Física transmitir esses conhecimentos (VELOSO, 2010).

Faz-se necessário destacar algumas características observadas no estudo sobre desporto de rendimento e desporto escolar, pois é notório que o desporto de alto nível está voltado para a formação de atletas que sejam capazes de seguir regras padronizadas estabelecidas por federações e isso é um fator excludente, pois apenas os melhores participam, com o intuito apenas de vencer e está submetido ao interesse econômico de clubes ou mídia, enquanto o



esporte escolar visa a formação do aluno, fazendo com que todos se sintam inclusos e com direitos iguais, almejando os seus interesses e os interesses da proposta pedagógica da escola.

2.3.3 O Esporte na Escola e o Esporte da Escola

O período pós-Segunda Guerra Mundial promoveu um grande desenvolvimento quantitativo no esporte. Sendo afirmado em todos os países que sofreram a influência da cultura europeia, sendo considerado como o elemento hegemônico da cultura do movimento. No Brasil, o desenvolvimento industrial provocou o processo de urbanização da população e dos meios de comunicação de massa frequentes do que antes (BRACHT, 1992).

O tecnicismo existente na época, a difusão do pensamento de formar jovens fortes e saudáveis capazes de atender o mercado de trabalho e defender a nação fez com que o esporte de rendimento passasse a ser visto como um meio a ser utilizado nas aulas de Educação Física, introduzindo-se na escola, fazendo com que a escola se subordinasse ao esporte. Assim, a escola passa a ser considerada como a base para o esporte de rendimento, ou seja, é o local onde o talento será descoberto.

Bracht (1992) afirma que a Educação Física acabou assumindo os códigos de uma instituição que o autor denomina de “instituição esporte”, o que fez surgir e fixar-se o esporte na escola e não o esporte da escola, indicando a subordinação da escola aos códigos/sentidos da instituição esportiva, ou seja, o esporte na escola é um prolongamento da própria instituição esportiva.

O esporte na escola traz os códigos da instituição esportiva, que são: princípio do rendimento atlético-desportivo, competição, comparação de rendimentos e recordes, regulamentação rígida, sucesso esportivo e sinônimo de vitória, racionalização de meios e técnicas, ou seja, é possível constatar que esses códigos foram passados para a Educação Física (BRACHT, 1992).

Ao se pensar o Esporte da Escola, é possível verificar o pensamento de Bracht (1982) ao discorrer sobre a conduta de uma prática escolar de Educação Física com o tema esporte, propostos em sua pesquisa:



- Incentivar os alunos e possibilitar-lhes a participação no planejamento das aulas; - incentivar os alunos a expressarem ideias para a realização dos jogos; - conduzir reflexões e discussões com os alunos sobre as atividades desenvolvidas, levando-os a refletir quanto a: 1. importância da participação de todos os integrantes do grupo; 2. possibilidade e necessidade de mudança de regras; necessidade de conseguir ambiente agradável, cooperativo e de companheirismo nos jogos; - considerar as ideias expressas pelos alunos e submetê-las à apreciação do grupo; - engajar os alunos na organização e validação das atividades realizadas nas aulas; - levar em consideração a importância de uma disciplina funcional, espontânea, em contraposição à disciplina imposta; - explorar e utilizar a colocação de problemas aos alunos, com o objetivo de levá-los à atividade reflexiva; limitar ao mínimo indispensável a direção pessoal das atividades, (BRACHT, 1992, p. 90).

Com isso, é possível constatar a diferença existente entre o esporte na escola e o esporte da escola: O esporte na escola traz característica excludente e relega a escola ao papel de construtora de material humano para o esporte de rendimento, enquanto o esporte da escola é inclusivo e promove a participação coletiva, onde o intuito é a participação e colaboração de todos numa aula planejada para obter respostas para as atividades propostas.



3 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

Este estudo adotou, como trajetória metodológica, a pesquisa qualitativa. Para Triviños (1987) a pesquisa qualitativa, apresenta cinco características fundamentais a essa classe de atividade inquisitiva, que são elas:

1ª) A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como fonte direta dos dados e o pesquisador como instrumento-chave; 2ª) A pesquisa qualitativa é descritiva; 3ª) Os pesquisadores qualitativos estão preocupados com o processo e não simplesmente com os resultados e o produto; 4ª) Os pesquisadores qualitativos tendem a analisar seus dados indutivamente; e 5ª) O significado é a preocupação essencial na abordagem qualitativa (TRIVIÑOS, 1987, p. 128-130).

Ainda, de acordo com Triviños (1987) a pesquisa qualitativa dá atenção a pressupostos que dão fundamento à vida dos indivíduos envolvidos e o autor ainda ressalta que os significados que os sujeitos davam aos fenômenos tinham relação intrínseca com os pressupostos culturais próprios do meio que alimentavam sua existência e isso faz com que os pesquisadores desta corrente, aprofundem-se, especialmente através de entrevista semiestruturada e da observação livre, o estudo do que se observou nos sujeitos e suas experiências, sua vida e seus projetos.

Após a compreensão acerca da construção de um trabalho de abordagem qualitativa e descritiva, idealizamos uma pesquisa que permitisse uma interação maior do autor, sem beirar a neutralidade, pois, de acordo com Lara e Molina (2011, p. 145), “pesquisadores, na caminhada da pesquisa, conscientemente, terão que assumir uma posição; não poderão ficar neutros, pois, se isso ocorrer, a pesquisa será uma farsa.”

Sendo assim, optamos por utilizar a pesquisa de tipo etnográfica. Que, por sua vez, a pesquisa do tipo etnográfica é aquela que utiliza alguns aspectos da etnografia, todavia, não se trata de uma etnografia no sentido das realizadas pelos antropólogos, pois as pesquisas do tipo etnográfico se constituem e fundamentam-se a partir de elementos da pesquisa etnográfica, sobretudo, das técnicas que são empregadas, no entanto, essas se diferem no que se refere ao



tempo, da forma como que ocorre a inserção no meio e a atitude do pesquisador quanto a isto (CASTRO, 2019),

Na pesquisa de tipo etnográfico o tempo de inserção é diferente, porém é necessário que haja minimamente a apreensão do que os objetivos da pesquisa buscam adquirir e a forma de inserção considera os aspectos do local, do ambiente e as pessoas que estão envolvidas de forma que o pesquisador seja parte da pesquisa, mas que tenha a consciência de que não realiza um trabalho na perspectiva antropológica.

Uma questão de relevância acerca do uso de pesquisa etnográfica ou do tipo etnográfica é a utilização da microanálise etnográfica que, conforme Matos (2011) [é um instrumento da etnografia usado em estudos da sociolinguística da comunicação, microanálise sociolinguística, dentre outros, que a medida que enfatiza o significado das formas de envolvimento das pessoas como atores do processo, também exige que o investigador detalhe criteriosamente os comportamentos que ele observou por meio das expressões, falas, olhares, entonação de voz, gestos, etc., realizados pelos pesquisados pois a microanálise etnográfica considera a relação que existe entre o contexto social maior e a sociedade onde este contexto está inserido (MATTOS, 2011).

A prática da “etnografia educacional” é uma dessas metodologias, que, para além de observar uma cultura, utiliza a descrição do outro (a partir de uma visão interna/êmica) como forma de reconhecimento (SCHEFER; GELSA, 2015). O pesquisador que conhece um lugar, a partir do ponto de vista do grupo, enfatizando às vozes locais está pronto para realizar uma pesquisa do tipo etnográfica (ANDRÉ, 2007),

Segundo Schefer e Gelsa (2015) fazer pesquisa etnográfica é “trafegar por meios alheios em terrenos alheios”, e o medo de “errar” com essa metodologia, possivelmente, é o que tem gerado uma nomenclatura plural e “descomprometida” para estudos dessa natureza, como: pesquisas de viés, de cunho, de inspiração, de tipo etnográfica(o). Em suma, desvios enunciativos, para não dizer “etnografia em educação” e correr o risco de uma sanção antropológica.



O uso de pesquisas do tipo etnográfico na área da educação vem sendo realizado há bastante tempo e para distinguir a sua prática com a prática da pesquisa antropológica, no intuito de explicar o caráter adaptativo dessa metodologia no campo educacional, André (1995) definiu, para este tipo de pesquisa o termo “pesquisa do tipo etnográfico”. No entanto, ao observarmos o trabalho de Guimarães et al. (2009) numa revisão bibliográfica sobre pesquisas etnográficas nas Ciências da Educação, observamos que a utilização dessa nomenclatura não é consensual e os autores mencionam outros termos, tais como como pesquisas de natureza etnográfica ou modelo etnográfico. Neste trabalho, adotamos o termo pesquisa do tipo etnográfico pela identificação imediata com o trabalho e a realização da observância de um grupo de educandos que praticavam jogos/brincadeiras de bola com as mãos para o aprendizado do esporte voleibol.

Acerca da pesquisa etnográfica ou pesquisa do tipo etnográfica, Castro (2019) afirma que o investigador é o olho da pesquisa e faz do seu convívio com os investigados, os elementos capazes de subsidiar a busca para dar significado ao processo sem deixar de considerar o olhar do outro.

O investigador que opta por realizar uma pesquisa do tipo etnográfica deve observar o ambiente no qual desenvolve seu trabalho, pois ocorrerá alternância ou mesmo mudança no que ele planeja pois a busca da sua compreensão é parte de ação humana, que pode ser modificado a qualquer instante e o investigador de uma pesquisa etnográfica ou do tipo etnográfica precisa compreender que a prática da desses tipos de pesquisas requer momentos de reflexão sobre a sua ação e, por conseguinte, sobre o desenvolvimento da pesquisa (CASTRO, 2019).

De acordo com Castro (2019) a pesquisa do tipo etnográfica permite que o pesquisador obtenha uma descrição referenciada acerca dos fatos observados, por meio de sua interpretação própria fazendo uso de sua sensibilidade. A sensibilidade do investigador é fator preponderante nas ações tomadas no trabalho de campo.

Castro (2019) ressalta que as pesquisas do tipo etnográficas não devem ser caracterizadas como estudo antropológico no que se refere Magnani (2009)



ao afirmar que elas se aproximam mais de uma experiência etnográfica, referindo-se às pesquisas etnográficas de cunho urbano, com foco voltado para cidades e atores sociais pertencentes a elas.

Após todo o estudo acerca de pesquisa do tipo etnográfico, este investigador utilizou de várias estratégias, técnicas e meios com o auxílio de vários instrumentos de registro como as técnicas de observação com registros de imagens, diário de campo, pesquisas em sala de aula, etc., para que os registros fossem feitos da maneira mais fidedigna possível no que tange à análise dos resultados, bem como o tempo usado foi o possível dentro da sensibilidade do investigador no processo de intervenção, quando necessário.

Assim, o pesquisador buscou permanecer na escola o tempo necessário para que os meios adotados possibilitassem a compreensão do cotidiano junto aos discentes, de suas relações sociais e de suas relações com a prática dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos, buscando subsídios para a discussão e análises no processo da produção de forma narrativa.

Para o processo de realização deste estudo, também foi necessário buscarmos o desenho da pesquisa participante, pois de acordo com Lima e Molina (2011):

A Pesquisa Participante se fortalece na relação teoria-prática (e vice-versa) e é nessa relação que se enfatiza a importância de uma metodologia fundamentalmente dialógica e dialética, comprometida com o processo de transformação. Ela até poderá extrapolar as metas previstas ou tomar rumos diferentes da proposta inicial; entretanto, essa flexibilidade, quando necessária, não significará um desvio metodológico. Ressalte-se que se trata de um trabalho científico cuja linha de ação deve ser bem estruturada, crítica e criativa (LIMA; MOLINA, 2011, p. 146).

Para Brandão e Borges (2007) a pesquisa participante é considerada como um instrumento ou um método de ação científica que pode ser utilizada num trabalho popular e que assume uma dimensão pedagógica e política ampla, com a capacidade de adquirir uma continuidade bem maior do que a própria pesquisa

Os autores supracitados ainda afirmam que o ponto inicial de uma pesquisa participante deve ser uma perspectiva da realidade social dos



envolvidos, ou seja, educandos e educandas, tendo como base os conhecimentos que eles têm acerca dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos. Assim, também trazemos à tona o pensamento de Brandão (2006) que afirma ser necessário que se conheça a própria realidade e que se participe da produção do conhecimento, apropriando-se dele, aprendendo e escrevendo a sua história de classe, permitindo que pesquisador e pesquisados se constituam sujeitos de um mesmo trabalho comum, mesmo que tenham situações e tarefas diferentes.

Brandão (2006) é corroborado por Veloso et al. (2022), ao afirmar que a pesquisa participante adota uma proposta de escuta como trocas permanentes entre os sujeitos da pesquisa (pesquisador/discentes), em constante práxis, reflexões, ação e continuação do ciclo.

Também observamos a afirmativa de Moretti e Adams (2011), indicando que a pesquisa participante se diferencia das pesquisas tradicionais porque o pesquisador não assume a objetividade e a neutralidade para que ela seja reconhecida como científica, ou seja, a pesquisa participante permite conhecer de forma mais aprofundada alguma característica da sociedade ou da cultura, no momento em que o pesquisador assume um compromisso e envolve-se com o objeto investigado.

A pesquisa participante nos permite aprendermos algo novo através das experiências práticas de diálogo e reciprocidade na construção do conhecimento (BRANDÃO, 2021). Por isto, esta pesquisa utiliza ferramentas da etnográfica e o pesquisador é participante do estudo, pois como uma alternativa solidária de criação de conhecimento social, se inscreve e participa de processos relevantes de uma ação social transformadora de vocação popular e emancipatória (BRANDÃO, 2021).

Portanto, constatamos que a pesquisa participante não se limita somente a uma abordagem metodológica, ela é um compromisso com o processo emancipatório e de transformação social, pois ela reconhece a importância do envolvimento ativo dos sujeitos envolvidos no seu processo de produção de conhecimento e na luta pela transformação de uma sociedade mais justa e igualitária.



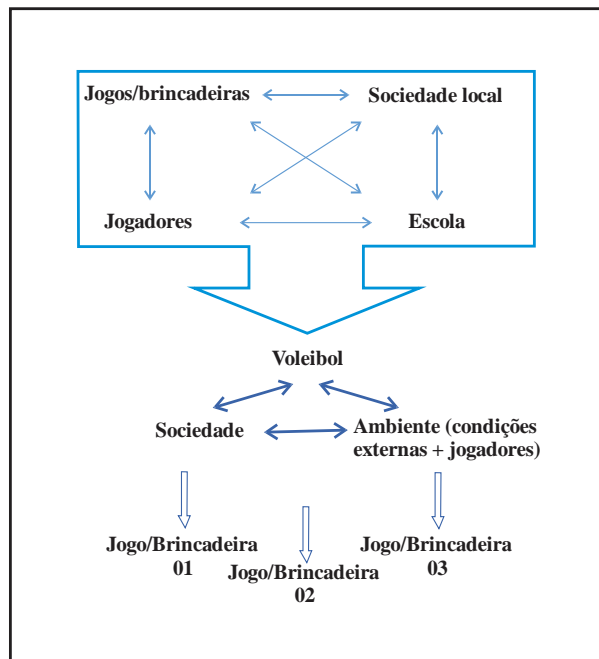
Para Cohn (2005), é necessário lembrarmos que todo e qualquer trabalho, ação e/ou política voltada para a criança precisa ter o olhar da própria criança. A criança precisa ser vista como um ser pensante e capaz de expressar ideias e conhecimentos que permitirão a produção de conhecimentos.

Dessa forma, partimos do repertório dos próprios alunos e alunas, ao serem desafiados a pesquisarem e descobrirem os jogos/brincadeiras com as mãos, através da Internet, bem como incentivar a pesquisa de várias formas de como poderiam ser utilizadas no processo ensino/aprendizagem do objeto de estudo voleibol, fazendo com que o aprendizado fosse realizado de forma mais prazerosa, democrática e os alunos e as alunas se tornaram protagonistas nesse processo. Também foi necessário observar que cada aluno ou aluna trazia consigo um universo individual repleto de memórias guardadas de diversos tipos de brincadeiras e o processo cultural precisou ser observado para que se pudesse abrilhantar ainda mais o trabalho posto em prática.

O professor/pesquisador trabalhou com os educandos no processo de verificar quais os jogos/brincadeiras de bola com as mãos que eram conhecidos e praticados por eles, na comunidade escolar. Este foi o pontapé inicial para que fosse possível a produção do material que foi analisado (do tipo documental), também foi possível reunir um compêndio inicial com uma lista de jogos e brincadeiras de bolas com as mãos, presentes na cultura infantil das turmas pesquisadas.

Os jogos/brincadeiras de bola com as mãos, a princípio, não foram relacionados com o voleibol, fazendo com que os alunos e alunas tivessem total liberdade para pesquisarem quais jogos/brincadeiras conheciam e praticavam/praticaram na sua infância, em casa ou na sua sociedade. Conforme a Figura 1.

Figura 1. Esquema sintético sobre o processo sistêmico/interacional que possibilitou o surgimento do jogo/esporte voleibol, e conseqüentemente, em outros jogos/brincadeiras de bola com as mãos, todos constituintes da família de jogos com as mãos.



Fonte: Adaptado de Scaglia (2003).

Após as pesquisas dos discentes, os jogos obtidos foram catalogados em três partes:

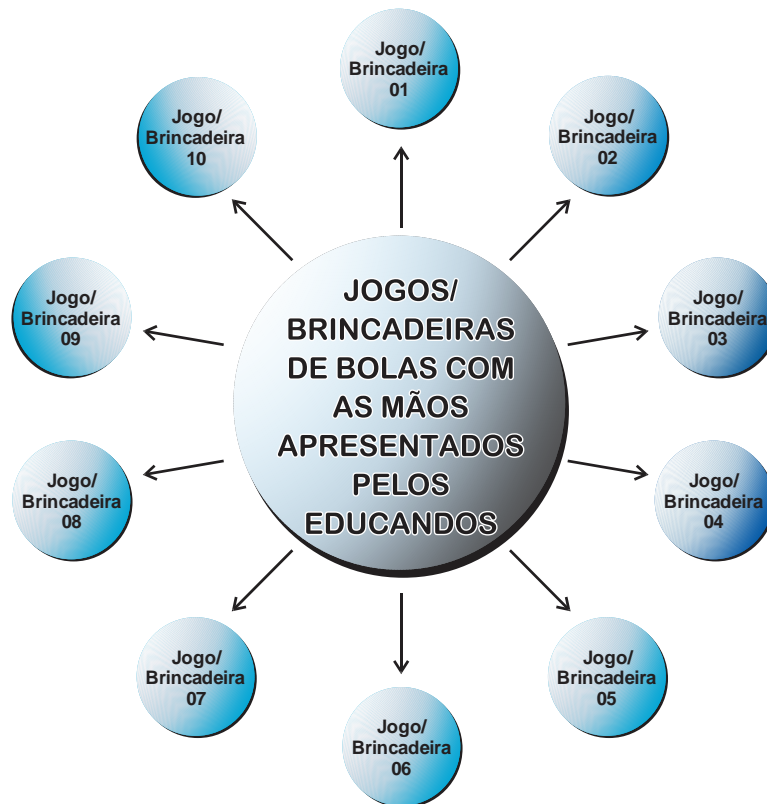
Parte 1 - Jogos/brincadeiras de bola com as mãos pesquisados na família e na sociedade;

Parte 2 - Jogos/brincadeiras de bola com as mãos pesquisados na sala de aula, com o uso da Internet; e

Parte 3 - Jogos/brincadeiras de bola com as mãos apresentados pelo professor/pesquisador.

A este conjunto de jogos/brincadeiras de bola com as mãos, assemelhamos e denominamos o termo, inspirado no trabalho do Professor Alcides Scaglia de “Família dos Jogos/brincadeiras de bola com as mãos. Os jogos/brincadeiras de bola com as mãos apresentados pelos discentes, foram apresentados e organizados em um organograma, de acordo com a Figura 2.

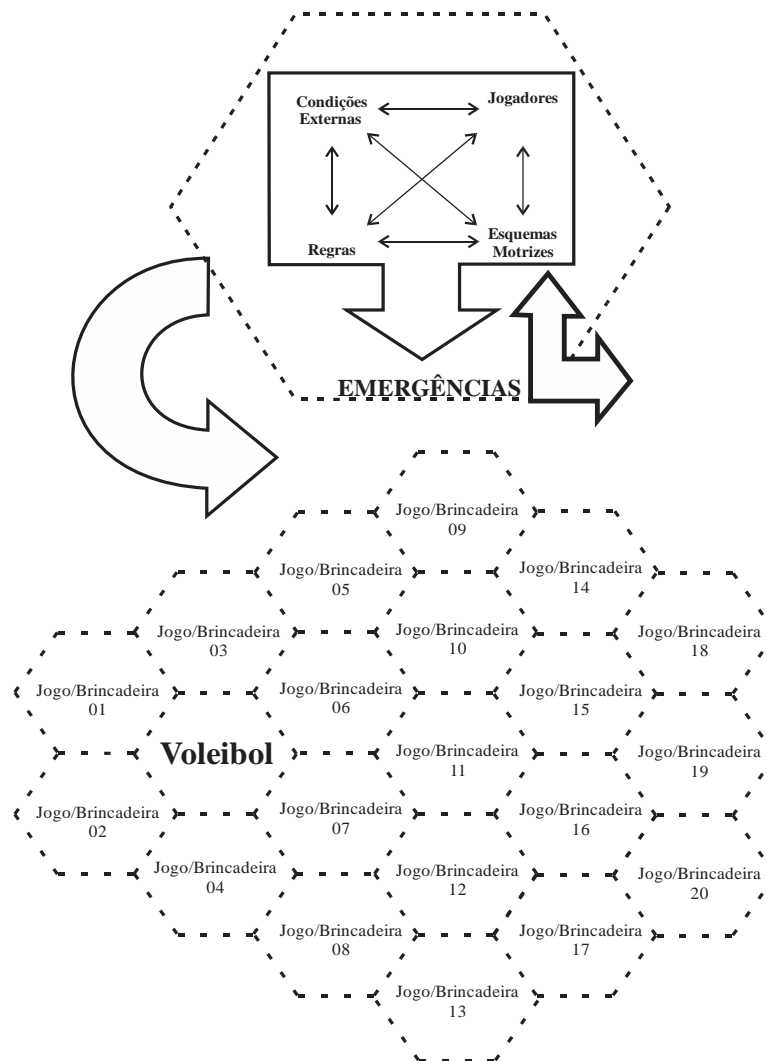
Figura 2. Organograma dos jogos/brincadeiras vivenciados pelos alunos na infância, na comunidade e na escola.



Fonte: Professor/pesquisador (2023)

Após os educandos das duas turmas dos 9º anos I e II, com um total de 48 alunos, exporem os jogos/brincadeiras de bola com as mãos, o professor/pesquisador identificou e catalogou essas brincadeiras vivenciadas na comunidade escolar, analisando a estrutura interna e externa, aglutinando em grupos de atividades e apresentando novos jogos/brincadeiras, que foram catalogadas conforme o organograma da Figura 2, que incluíam os estes jogos pesquisados pelos educandos e que foram trabalhados na escola e, também os novos apresentados pelo professor/pesquisador, conforme a Figura 3.

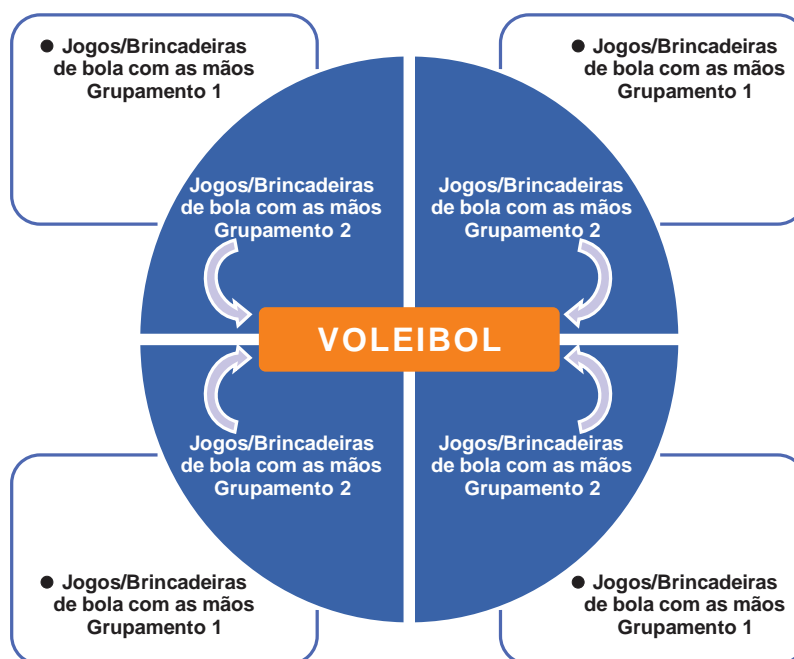
Figura 3. Esquema representativo de todo o processo organizacional sistêmico da Família dos jogos de bola com as mãos.



Fonte: Adaptado de Scaglia (2003, p. 133).

O processo final, após a catalogação dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos foi realizado pelo professor/pesquisador visando o agrupamento das brincadeiras apresentadas pelos alunos, as novas brincadeiras, e correlacionando esses jogos/brincadeiras e, posteriormente, permitindo que o pesquisador pudesse observar como esses jogos/brincadeiras de bola com as mãos eram praticados pelos educandos e educandas e como podem ser correlacionados com o voleibol. Este processo de agrupamento foi esquematizado com base no organograma apresentado na Figura 4.

Figura 4. Organograma do grupamento Família dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos e fundamentos associados ao ensino do Voleibol.



Fonte: Professor/pesquisador (2023).

A proposta deste trabalho foi voltada à observação de jogos/brincadeiras de bola com as mãos pesquisados pelos alunos na correlação com o aprendizado do esporte Voleibol na Educação Física através de uma perspectiva cultural, recorrendo-se à diversificação de conhecimentos previamente adquiridos pelos alunos e alunas que trouxeram inúmeros saberes oriundos do meio em que vivem, bem como o ambiente escolar.

3.1 UNIVERSO DA PESQUISA

O professor-pesquisador atua em uma escola municipal de ensino fundamental, localizada no município de Equador, interior do Estado do Rio Grande do Norte, onde a pesquisa foi realizada. A escola atende atualmente somente ao ensino fundamental, anos iniciais e anos finais. Há aproximadamente 420 alunos advindos das zonas urbana e rural.

A escola conta com 10 salas de aula contando, 04 para os anos iniciais e 06 para os anos finais; refeitório é no pátio sem cadeiras para o alunado sentar; 02 banheiros para alunos; 02 banheiros para professores, sendo 01 para as mulheres e 01 para os homens; sala dos professores; sala da coordenação; 01



pátio ao ar livre; uma quadra coberta poliesportiva; quadro de professores constituído por 17 profissionais.

A Escola Costa e Silva, localizada no município de Equador, no Rio Grande do Norte, apresenta um cenário rico e complexo, marcado pela forte participação da comunidade nos eventos escolares e pela presença significativa de alunos da zona rural.

A comunidade é bem presente e podemos observar sua alta participação nos eventos escolares, que indica um vínculo sólido entre a escola e o entorno. Essa proximidade gera um ambiente mais acolhedor e propício ao aprendizado, além de fortalecer o senso de pertencimento dos alunos. A escola, por sua vez, se beneficia dessa parceria ao contar com o apoio da comunidade em diversas iniciativas, como a organização de eventos, a arrecadação de fundos e a participação em projetos sociais.

Nesta escola temos a presença de muitos alunos da zona rural. A distância entre a escola e os sítios dos alunos da zona rural, que varia entre 5 e 10 km, impõe desafios consideráveis para o processo de ensino-aprendizagem. A dificuldade de locomoção pode levar à falta de frequência às aulas, o que prejudica o rendimento escolar e o desenvolvimento social dos estudantes. Além disso, a ausência física dos pais na escola pode dificultar a construção de uma relação de parceria entre família e escola, fundamental para o sucesso do aluno.

A fragilidade do convívio familiar com a escola, especialmente no caso dos alunos da zona rural, é um problema que precisa ser enfrentado de forma estratégica. A escola pode desempenhar um papel fundamental nesse processo, buscando estabelecer canais de comunicação mais eficientes com as famílias, como reuniões periódicas, visitas domiciliares e o uso de ferramentas digitais. Além disso, é importante oferecer atividades que promovam a participação dos pais e responsáveis na vida escolar dos filhos, como oficinas, palestras e projetos em conjunto.

Diante desse cenário, algumas ações podem ser implementadas para fortalecer o vínculo entre a escola, a comunidade e os alunos da zona rural:



a) Transporte Escolar: a oferta de transporte escolar gratuito para os alunos da zona rural pode facilitar o acesso à escola e aumentar a frequência às aulas;

b) Programas de Apoio Pedagógico: A implementação de programas de apoio pedagógico, como reforço escolar e acompanhamento individualizado, pode ajudar os alunos a superarem as dificuldades de aprendizagem e a se manterem motivados;

c) Atividades Extracurriculares: A oferta de atividades extracurriculares diversificadas, como esportes, cultura e arte, pode atrair os alunos para a escola e promover a integração entre os estudantes da zona urbana e rural;

d) Uso de Tecnologias: O uso de tecnologias digitais pode facilitar a comunicação entre a escola, os alunos e as famílias, além de permitir o desenvolvimento de atividades pedagógicas mais inovadoras e atrativas; e

e) Parcerias com Organizações da Comunidade: A parceria com organizações da comunidade, como associações de moradores, igrejas e cooperativas, pode ampliar o alcance das ações da escola e fortalecer o trabalho em rede.

A Escola Costa e Silva possui um grande potencial para ser um espaço de transformação social e de promoção da igualdade de oportunidades. Ao fortalecer o vínculo com a comunidade e oferecer um atendimento de qualidade aos alunos da zona rural, a escola pode contribuir significativamente para o desenvolvimento integral desses estudantes e para a construção de uma sociedade mais justa e equitativa.

3.2 INSTRUMENTOS

Os instrumentos para realização da coleta de dados foi um diário pessoal de campo (Apêndice I), previamente elaborado pelo autor e proveniente da observação participante, que se caracterizou pela “relação direta com seus interlocutores no espaço social da pesquisa, [...] com a finalidade de colher dados e compreender o contexto da pesquisa” (MINAYO; DESLANDES;



GOMES, 2009, p. 70). Esse Diário de Campo foi preenchido mediante a observação das aulas, registrando os dados observáveis após cada aula ministrada e abordou os aspectos informativos (instituição de ensino, professor, data, semana/aula(s), série/turma, conteúdo, tema e duração da aula) e aspectos didático-metodológicos (conteúdo desenvolvido, participação dos alunos, observação dos comentários dos alunos e avaliação semanal das aulas pelos alunos).

3.3 PROCEDIMENTOS PARA COLETA DOS DADOS

A coleta de dados foi realizada durante o 4^o bimestre do ano de 2023, através de dois encontros semanais (perfazendo o total de duas aulas semanais) – às quartas-feiras (aulas ministradas no horário regular do período matutino, na qual só é disponibilizada a sala de aula como espaço pedagógico) e às quintas-feiras (aula ministrada no contraturno – horário vespertino, na qual é disponibilizada a quadra poliesportiva como espaço pedagógico). A pesquisa foi realizada num total de 10 aulas, o equivalente a 5 semanas.

Como estratégias metodológicas para o desenvolvimento das aulas propostas, foi apresentado:

Fase 1: uma proposta que leve os estudantes a investigarem a cultura popular dos jogos e brincadeiras de bola com as mãos que eles conhecem, juntamente com os familiares e a comunidade escolar, além de compartilharem os seus conhecimentos prévios acerca do assunto, em seguida os estudantes pesquisaram novos jogos e brincadeiras de bola com as mãos que existem;

Fase 2: Após este levantamento produzido pela turma, foram mostrados vários jogos/brincadeiras de bola com as mãos, tais como: Batata quente, Palavra cruzada, Queimada do voleibol, Bola ao alvo, Boliche de perguntas, Vôlei cone, Vôlei tabuleiro, Jogo da velha voleibol, acerte o alvo, Voleibol (3 pecados), Bobinho, Bola na parede, Montanha russa, Queima coração, Ameba, Bola no balde, Jogo de câmbio. Após esta etapa, o professor apresentou as



novas práticas para os alunos, como: Vôlei toalha, Vôlei bexiga, Minivôlei e no final o jogo de voleibol propriamente dito.

Fase 3: Classificar os jogos e brincadeiras com base em Scaglia (2003) e criar uma forma de organização dos jogos/brincadeiras.

Fase 4: Uma triagem de quais jogos/brincadeiras de bola com as mãos foram utilizados para ensinar o vôlei de forma mais participativa e recreativa com os fundamentos.

Fase 5: Uma taxonomia em relação a certas particularidades, como regras, condições externas (físicas), condutas motoras, movimentos de quais jogos/brincadeiras de bola com as mãos foram utilizados para ensinar o vôlei de forma mais participativa e recreativa.

O ensino de uma modalidade esportiva, visou desenvolver uma formação ampla através da vivência corporal das várias modalidades esportivas existentes – englobando os diferentes protagonistas que permeiam a prática esportiva, desde o papel do praticante até o de espectador. Essa formação amplificada está centrada em três objetivos principais segundo Ginciene; Matthiesen (2017): a) Competência motora: desenvolver no alunado habilidades básicas aplicadas ao esporte vivenciado; b) Letramento esportivo: formar um aluno que conheça as regras e seu contexto histórico, que entenda o significado do esporte perante a sociedade e como o mesmo tem sido ressignificado ao longo do tempo; e o Entusiasmo pela prática: alunos interessados em conhecer as modalidades esportivas que possuam atitudes de respeito e colaboração na vivencia desses esportes.

A dinâmica das aulas seguiu o exposto na Tabela 1, perfazendo um total de dez aulas distribuídas no transcorrer de cinco semanas.

Tabela 1. Distribuição e descrição resumida das aulas planejadas.

Semana	Aula(s)	Descrição
01	01 e 02	Levantamento dos jogos/brincadeiras da cultura infantil dos estudantes. E levantamentos de jogos/brincadeiras de bola com as mãos.
02	03 e 04	Vivência dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos da cultura infantil dos estudantes.
03	05	Pesquisa em grupo na sala de aula de novos jogos /brincadeiras de bola com as mãos.
03	06	Vivência dos jogos /brincadeiras de bola com as mãos dos estudantes.
04	07	Apresentação de novos jogos /brincadeiras de bola com as mãos aos estudantes.
04	08	Vivência de novas jogos /brincadeiras de bola com as mãos, que se aproxima da modalidade, que trabalham os movimentos e fundamentos da modalidade.
05	09 e 10	Jogo formal do voleibol, como é jogado na quadra de jogo.

Fonte: Autor (2023).

3.4 RECURSO EDUCACIONAL

Foi desenvolvido um Compêndio de brincadeiras e jogos da comunidade escolar e em seguida de jogos e brincadeiras de bola com a mão da comunidade escolar, uma sequência de estratégias de intervenção para o objeto de conhecimento de esportes – O voleibol na Educação Física Escolar. Elaborou-se um Compêndio de conteúdo conciso e de simples compreensão, com ilustrações e o planejamento de ações pedagógicas capazes de estimular o uso de jogos/brincadeiras de bola com as mãos, produzido a partir de um planejamento minucioso com o auxílio e supervisão da orientadora, onde foi possível enriquecer os propósitos formativos desta instituição.

O compêndio é um objeto de estudo bem definido e de natureza empírica com delimitação e descrição objetiva e eficiente da realidade empiricamente observável numa escola do interior do Rio Grande do Norte, capaz de facilitar maneiras de ministrar o voleibol na Educação Física escolar, utilizando os jogos/brincadeiras de bola com as mãos na abordagem da cultura corporal.



O processo de elaboração de um produto educacional é inspirado na luta pela valorização do Mestrado Profissional que se mostra como um elo firme entre o Ensino Básico e a universidade e a produção de recursos educativos bem elaborados, que auxiliam na produção do conhecimento científico voltado à esta área, possibilitando a superação de inúmeros desafios. De acordo com Zaidan, Reis e Kawaski (2020), trabalhos desta natureza são recursos educativos que se constituem um acervo elaborado pelos próprios profissionais e que oferece um apoio à Educação Básica.

3.5 ANÁLISE DOS DADOS DOCUMENTAIS

As primeiras observações tiveram a finalidade principal de contextualizar o cenário cultural no qual foi desenvolvido o trabalho, bem como de estabelecer o "reporte" entre aquelas pessoas que vivenciavam aquele cotidiano.

As fases da observação participante constituíram-se, na prática, em três fases principais, ou seja, 1ª fase: pesquisa na comunidade escolar; 2ª fase: pesquisa em sala de novos jogos e brincadeiras de bola com as mãos e 3ª fase: Novos jogos e brincadeiras de jogos apresentados pelo professor.

Os registros etnográficos decorrentes da observação participante foram de natureza descritiva e reflexiva. As descrições foram relativas ao ambiente físico, comportamentos, ações, atividades específicas do setor e diálogos. Os registros de natureza reflexiva foram relativos às minhas reflexões quanto a questões metodológicas ou teóricas que surgiram no decorrer da pesquisa e que necessitavam de esclarecimento ou elaboração de questões descritivas ou estruturais.

3.5.1 Primeira Fase: Pesquisa na comunidade escolar

A atividade de pesquisa ocorreu nas duas primeiras aulas no desenvolvimento da atividade. Nesta fase ocorreram conversas informais, com perguntas que tinham como objetivo de criar um banco de dados de jogos e



brincadeiras de bola com as mãos no cotidiano da comunidade escolar. Nesta primeira fase foram realizadas pesquisas com os discentes em uma turma de 23 alunos, 19 alunos responderam um questionário e colocaram os jogos e as brincadeiras que, costumeiramente, jogavam ou brincavam na rua ou na escola.

3.5.2 Segunda Fase: Pesquisa em sala de novos jogos e brincadeiras de bola com as mãos.

Nesta fase os educandos realizaram uma pesquisa em grupo utilizando seus aparelhos celulares, pois a escola disponibiliza Internet e permite que os mesmos utilizem seus celulares para este intuito. Foi constatada a participação significativa e efetiva dos discentes, houve uma ligeira confusão de entendimento por parte dos educandos que associaram os esportes com as mãos, como basquetebol, tênis, handebol, etc.; todavia, após prévia explicação, houve uma maior compreensão acerca dos jogos/brincadeiras com as mãos.

Após ligeiras intervenções explicativas, os educandos compreenderam as diferenças explicadas e conseguiram realizar o trabalho encontrando uma quantidade diversificada de jogos e brincadeiras de bolas com as mãos. A participação dos alunos foi bastante representativa, pois os mesmos puderam ampliar o repertório sobre as brincadeiras e jogos de bola com as mãos que já praticavam, mas não tinham compreensão acerca delas.

3.5.3 Terceira Fase: Novos jogos e brincadeiras de jogos apresentados pelo professor

Nesta terceira fase foi realizada uma pesquisa pelo professor pesquisador sobre alguns jogos/brincadeiras de bolas com as mãos. A escolha desses jogos foi embasada na observância do livro do livro “Pedagogia do Esporte de Esportes Coletivos”, que enfatizavam a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem, especialmente em esportes coletivos como o voleibol. Aqui estão alguns motivos para essa escolha, conforme Navarro, Almeida e Santana (2015):



a) Desenvolvimento Motor: Jogos com bolas ajudam a melhorar a coordenação motora, agilidade e reflexos, habilidades essenciais para o voleibol.

b) Engajamento e Motivação: Atividades lúdicas tornam as aulas mais divertidas e envolventes, motivando os alunos para aprender e participar.

c) Aprendizagem Progressiva: Jogos e brincadeiras permitem uma introdução gradual às habilidades específicas do voleibol, facilitando a compreensão e a execução dos movimentos técnicos.

d) Socialização: Atividades em grupo promovem a interação social, o trabalho em equipe e a comunicação, fundamentais em esportes coletivos.

e) Adaptação e Inclusão: Jogos podem ser adaptados para diferentes níveis de habilidade, garantindo que todos os alunos possam participar e se beneficiar do aprendizado.

f) Aprendizagem ativa: Ao participar dessas atividades, os alunos são protagonistas da sua própria aprendizagem, explorando e descobrindo os movimentos e as regras do esporte de forma autônoma.

g) Preparação para a prática do voleibol: Os jogos/brincadeiras podem servir como uma ponte entre as atividades lúdicas e a prática formal do voleibol, preparando os alunos para os desafios da competição.

Esses jogos/brincadeiras são ferramentas pedagógicas eficazes para ensinar voleibol de uma maneira que seja acessível, divertida e educativa para os alunos. Nesta pesquisa, evidenciamos a relevância dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos como ferramentas pedagógicas para o ensino do voleibol.

A ludicidade proporciona um ambiente de aprendizagem prazeroso e motivador, também contribui significativamente para o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e sociais dos alunos, como também, as atividades lúdicas propiciam a inclusão e a cooperação, estimulando valores fundamentais para a prática de esportes coletivos. A utilização de jogos e brincadeiras no ensino do voleibol é uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem e o desenvolvimento integral dos estudantes, tornando as aulas mais dinâmicas e significativas.

Foram estabelecidos 10 jogos e brincadeiras, escolhidos pela vivência como atleta amador, com o intuito de facilitar a mediação do aprendizado, que



foram apresentados aos estudantes. Esta fase foi, também, de muitas reflexões relativas às estratégias metodológicas para validação de jogos e brincadeiras de bola com as mãos para a prática do voleibol na Educação Física Escolar.

Pautada nessas três fases de coleta dos dados, construímos taxonomias sobre as brincadeiras e jogos de bola com as mãos, ao agrupar as práticas vivenciadas nas aulas em 4 eixos: as brincadeiras e jogos de bola com as mãos, que podem trabalhar os fundamentos do voleibol; a taxonomia das condições externas, das regras, esquemas motrizes nos permitem compreender a cultura de forma rica e contextualizada. É uma ferramenta poderosa para explorar os jogos/brincadeiras de bola com as mãos.

3.6 ANÁLISE TAXONÔMICA DOS JOGOS DE BOLAS COM AS MÃOS

Spradley (1979, 1980) propõe quatro etapas para o processo de análise: a análise de domínio, análise taxonômica, análise componencial e análise temática. Por isto, optamos pela utilização da análise taxonômica.

Segundo Spradley (1979), existem nove relações semânticas universais encontradas em todas as culturas e elas demonstram como os “nativos” de uma determinada cultura organizam o seu conhecimento cultura, sendo descritas no

Quadro 1. Relações semânticas universais.

1.	Inclusão estrita	→	X é um tipo de Y
2.	Espacial	→	X é um local de Y, X é uma parte de Y
3.	Causa-efeito	→	X é um resultado de Y, X é uma causa de Y
4.	Racional	→	X é uma razão para fazer Y
5.	Localização da ação	→	X é um local para se fazer y
6.	Função	→	X é usado para fazer Y
7.	Meio-fim	→	X é um modo de fazer Y
8.	Sequência	→	X é um passo (estágio) de Y
9.	Atribuição	→	X é um atributo (característica) de Y

Fonte: Spradley (1980, p. 110)



Na presente pesquisa, o modelo de análise taxonômica, inspirado em Spradley (1980), vai ser a estratégia para organizar o repertório dos jogos e brincadeiras que podem ser relacionados ao ensino do voleibol. A primeira coluna do quadro, representa o domínio cultural, ou seja, as atribuições de sentidos e papéis de uma determinada prática em análise. A coluna da direita, representa os termos/jogos e brincadeiras, identificados ao longo das aulas que podem ser relacionados com a cultura e os saberes envolvidos na prática de ensino do voleibol. Por exemplo, brincadeira bobinho com bola – é um tipo de brincadeira para o ensino do voleio; Pega-Pega na linha da quadra – é usado para fazer aquecimento; é um estágio para conhecer a quadra do vôlei;

Cada jogo e brincadeira pode ser relacionado com um ou mais tipos de grupos dos Jogos e Brincadeiras com as mãos.

De todo o processo de análise, surgiram seis domínios e seis taxonomias caracterizadas pelas relações semânticas de inclusão estrita e meio fim (Ver Quadro 2).

Quadro 2. Domínios culturais e taxonomias dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos

Domínios Culturais (Temas)	Taxonomias (Subdivisões)
Características dos habitantes da comunidade escolar	Conhecimento teórico sobre jogos e brincadeiras
Tipo dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos	Regras e dinâmicas dos jogos
Formas de descrever as ações educativas...	Estratégias e métodos de ensino
Formas de descrever as ações educativas do professor pesquisador...	Abordagem pedagógica do professor pesquisador
Tipos de Materiais utilizados...	Recursos materiais utilizados nas aulas
Tipos de situações que dificultam as ações educativas...	Fatores que dificultam o aprendizado

Fontes: Pesquisa do autor



Domínios culturais e taxonomias são ferramentas essenciais para organizar e analisar dados em pesquisas, especialmente na área da educação. Imagine que você está construindo um quebra-cabeça gigante sobre os jogos e brincadeiras de bola com as mãos em uma escola. Os domínios culturais seriam as grandes caixas onde você organiza as peças por temas gerais, como "Características das pessoas" ou "Tipos de jogos". Já as taxonomias são as subdivisões dentro dessas caixas, organizando as peças de forma mais detalhada, como "Conhecimento teórico sobre os jogos" ou "Regras dos jogos".

Ao relacionar os domínios culturais e as taxonomias, podemos compreender melhor como os diferentes aspectos da pesquisa se interconectam. Por exemplo, ao analisar o domínio cultural "Características dos habitantes da comunidade escolar" e a taxonomia "Conhecimento teórico sobre jogos e brincadeiras", podemos identificar se os alunos possuem conhecimento suficiente sobre as regras dos jogos para participarem ativamente das atividades.

A relação entre os outros domínios culturais e taxonomias também é fundamental:

- Tipo dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos e Regras e dinâmicas dos jogos: Ao analisar os diferentes tipos de jogos, podemos identificar as regras e dinâmicas específicas de cada um, o que nos permite compreender melhor como os alunos interagem com os jogos.
- Formas de descrever as ações educativas e Estratégias e métodos de ensino: Ao analisar as diferentes formas de descrever as ações educativas, podemos identificar as estratégias e métodos de ensino utilizados pelos professores, o que nos permite avaliar a eficácia dessas práticas.
- Formas de descrever as ações educativas do professor pesquisador e Abordagem pedagógica do professor pesquisador: Ao analisar a



abordagem pedagógica do professor pesquisador¹, podemos identificar como suas ações influenciam o aprendizado dos alunos.

- Tipos de Materiais utilizados e Recursos materiais utilizados nas aulas: Ao analisar os diferentes materiais utilizados nas aulas, podemos avaliar a qualidade e a adequação dos recursos disponíveis para o desenvolvimento das atividades.
- Tipos de situações que dificultam as ações educativas e Fatores que dificultam o aprendizado: Ao analisar as diferentes situações que dificultam o aprendizado, podemos identificar os fatores que podem estar limitando o desenvolvimento dos alunos.

¹ Tendo em vista o objetivo de aprofundar a prática profissional em Educação Física, esta pesquisa utilizou como fonte de dados os jogos e brincadeiras já inseridos no contexto das aulas. Por não envolver procedimentos de coleta de dados individualizados dos participantes, a pesquisa não se enquadrava nos critérios para submissão a um comitê de ética. Respeitando as diretrizes e critérios estabelecidos pela resolução.



4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 RELATO DAS AULAS

O diário de campo foi uma ferramenta utilizada para possibilitar o acompanhamento do desenvolvimento dos alunos, nas aulas aplicadas dos dias 25 de outubro a 23 de novembro de 2023, com os alunos dos 9º anos de uma escola municipal no interior do Estado do Rio Grande do Norte.

4.1.1 Aulas 1 e 2 - Dias 25 e 26/10/2023

A primeira atividade da pesquisa sobre jogos e brincadeiras do cotidiano da comunidade escolar dos discentes em uma turma de 23 alunos, 19 alunos responderam um questionário sobre os jogos e as brincadeiras que tinham costume de jogar ou brincar na rua ou na escola. Não houve nenhuma dificuldade nesse levantamento, pois os alunos compreenderam e realizaram com êxito. Eles levaram para a casa e realizaram uma pesquisa com seus familiares, entregando esta pesquisa na aula seguinte.

4.1.2 Aula 3 - Dia 01/11/2023

Foi realizada uma aula recreativa com alguns jogos e brincadeiras do cotidiano dos alunos, os jogos e brincadeiras foram utilizados: batata quente, montanha russa, bobinho e bola ao alvo.

Os alunos participaram com bastante entusiasmo e a única dificuldade encontrada foi a ausência dos alunos da zona rural que não puderam participar da aula. Esta ausência é decorrência da não disponibilização do ônibus para o transporte dos educandos para participarem das aulas de Educação Física ministradas em horário oposto.



4.1.3 Aula 4 - Dia 03/11/2023

Esta aula foi realizada no horário normal, com o intuito dos alunos praticarem outros jogos e brincadeiras da comunidade escolar mencionados e nesta aula houve a participação os alunos da zona rural, que puderam aproveitar bastante as atividades executadas.

4.1.4 Aula 05 - Dia 08/11/2023

Nesta aula, os educandos realizaram uma pesquisa em grupo utilizando seus aparelhos celulares, pois a escola disponibiliza Internet e permite que os educandos utilizem seus celulares para este intuito. Foi constatada a participação significativa e efetiva dos discentes, Houve uma ligeira confusão de entendimento por parte dos educandos que associaram os esportes com as mãos, como basquetebol, tênis, handebol, etc.; Todavia, após prévia explicação, houve uma maior compreensão acerca dos jogos/brincadeiras com as mãos.

Após ligeiras intervenções explicativas, os educandos compreenderam as diferenças explicadas e conseguiram realizar o trabalho encontrando uma gama diversificada de jogos e brincadeiras de bolas com as mãos. A participação dos alunos foi bastante representativa, pois os mesmos gostaram bastante das brincadeiras e jogos de bola com as mãos que eles já praticavam, mas não tinham compreensão acerca delas.

4.1.5 Aula 6 - Dia 09/11/2023

Foram realizados jogos e brincadeiras de bola com as mãos com os estudantes. O resultado das pesquisas dos educandos sobre jogos/brincadeiras com as mãos que os alunos pesquisaram na aula anterior. Os jogos/brincadeiras realizados foram: batata quente, voleibol de toalha, ações de movimentos na parede, dentre outros. A participação foi significativa e a alegria dos alunos na aula era contagiante, A maior dificuldade apresentada na aula foi a prática



voleibol de toalha, pois os discentes sentiram certa dificuldade em enviar e receber a bola, pois era necessária uma movimentação complexa e em duplas.

4.1.6 Aula 7 - Dia 16/11/2023

A aula foi uma demonstração de outros jogos e brincadeiras de bola com as mãos. Os alunos participaram, mostrando que conheciam algumas das brincadeiras esplanadas e outras que não tinham conhecimento. Os alunos falaram que a prática dos jogos/brincadeiras com as mãos que estavam pesquisando eram práticas que jamais haviam praticado na escola, nas aulas de Educação Física e que o conhecimento acerca desses jogos/brincadeiras com as mãos era porque, às vezes brincavam com os colegas nas ruas de suas residências.

Os educandos participaram de forma calorosa e demonstraram muito interesse pelo assunto. Todavia, num dado momento da aula, surgiu o questionamento sobre se esses jogos/brincadeiras eram conteúdo de Educação Física, pois, até então, a Educação Física que eles conheciam anteriormente, era apenas futebol, para os meninos; e queimada, para as meninas.

Foi explicado que os conteúdos da Educação Física escolar é a cultura corporal do movimento e abrange muitas outras situações além do esporte vicioso e excludente que outrora fora utilizado para formar somente atletas.

4.1.7 Aula 8 - Dia 17/11/2023

Nesta aula prática, realizada em horário oposto, houve a participação dos alunos da zona rural. Mesmo sem o transporte escolar não sendo disponibilizado, esses alunos fizeram um grande esforço e vieram participar da aula, de forma significativa. Todos brincaram de forma recreativa com a apresentação de alguns movimentos utilizados no voleibol. Como, por exemplo: voleio (toque) e manchete.



4.1.8 Aula 9 - Dia 22/11/2023

Nesta aula foi possível ministrar uma prática formal do Voleibol. Os alunos receberam informações sobre algumas regras simples, como: rodízio, saque, recepção, movimentos de toque e manchete. Todavia, não era necessário que eles realizassem os movimentos corretos para a prática do jogo e; sim, uns movimentos similares que permitissem realizar e praticar o esporte com satisfação e sem questões competitivas.

4.1.9 Aula 10 - Dia 23/11/2023

A última aula do contexto de jogos/brincadeiras de bola com as mãos foi realizada no ginásio da cidade e os alunos receberam os padrões (vestimentas) de jogo normal. Neste dia foi realizado um festival com os estudantes das turmas, sendo uma prática recreativa e todos os alunos juntos, com árbitro e os alunos participando desse festival de voleibol educacional. O maior obstáculo para a realização desse festival foi a liberação do ginásio e do material solicitado.

Os alunos aproveitaram e divertiram-se bastante, pois todos os movimentos realizados tinham seu grau de dificuldade, porém eram válidos e eles estavam ali como alunos de uma Educação Física inclusiva e diversificada, ou seja, uma Educação Física Escolar educacional e não de rendimento.

Para finalizar a participação dos alunos e da comunidade com o contexto de jogos/ brincadeiras de bola com as mãos foi bastante significativo pois alunos realizaram a pesquisa juntamente com seus amigos e familiares; e, em seguida, também, realizaram a experiências dessa pesquisa com os colegas em sala de aula. A pesquisa foi realizada com o uso do celular em sala de aula, e conseguiram encontrar vários jogos/brincadeiras de bola com as mãos.

Os alunos ainda tiveram acesso a outros jogos/brincadeiras de bola com as mãos e a experimentação dessas atividades. A participação desses educandos foi expressiva e os alunos da zona rural conseguiram partilhar desses momentos, superando a grande dificuldade que é o transporte no horário oposto.



Após todo o processo de aprendizagem do voleibol, foi proposto que os alunos organizassem um festival, onde os alunos realizaram um jogo recreativo com a utilização das regras do voleibol. Este processo foi motivador porque os alunos se organizaram de forma integrativa. Os discentes foram divididos em equipes e cada equipe foi caracterizada com coletes numerados. A presença de todos os alunos foi registrada, mesmo o festival tendo ocorrido no contraturno, os alunos da zona rural fizeram questão se estarem presentes.

No final, houve uma roda de conversa entre discentes e professor acerca da experiência vivenciada. Os educandos falaram que esta forma de aprendizado é mais fácil e estimulante porque foram usados jogos que eles já conheciam e que ajudaram no processo do aprendizado do vôlei.

4.2 JOGOS/BRINCADEIRAS DE BOLA COM AS MÃOS PESQUISADOS E APRESENTADOS PELOS ALUNOS

A pesquisa dos educandos proporcionou os resultados esperados e dentre as diversas formas e nomes dados, foi possível chegar a um consenso devido às explicações que eles davam ao descrever os jogos/brincadeiras que fizeram parte de suas infâncias e que ainda continuam jogando quando possível.

Os jogos citados pelos educandos após a pesquisa junto à família e amigos foram: bobinho, bola ao alvo, bola na parede, queimada, queimada no voleibol, batata quente, bola no balde, boliche de perguntas, montanha russa, palavras cruzadas. Estes jogos foram pesquisados pelos alunos e praticados nas aulas de Educação Física com o intuito de embasar conhecimentos suficientes para o início do aprendizado do esporte Voleibol.

Antes de cada jogo/brincadeira, os alunos foram instruídos pelas regras básicas, referente à brincadeira e, em seguida, fizeram alongamento e aquecimento prévios, sendo orientados sobre os benefícios para prevenir lesões que, porventura, pudesse ocorrer.

4.2.1 Bobinho

O bobinho é uma brincadeira popular na infância que pode ser utilizada na aula de Educação Física como forma de estimular o uso das mãos ao invés dos pés. Neste jogo um educando foi sorteado para ser o “bobinho” e posicionou-se no centro de um círculo. Após o início, a bola foi arremessada de um educando para outro e o “bobinho” precisava interceptá-la.

Este jogo/brincadeira trabalha a agilidade, a velocidade e a tomada de decisões rápidas, pois os discentes precisam estar atentos ao passar a bola para o outro, evitando que a bola caia no chão ou seja interceptada. Bobinho é uma brincadeira que auxilia no aprendizado do toque e do bloqueio.

Ao conseguir interceptar a bola, o “bobinho” ocupa o local do educando e este toma o lugar do “bobinho”. Esta atividade propicia grande socialização e fortalecimento dos laços de amizade, além de ser uma ótima forma de atividade física que prepara os discentes para a prática futura do voleibol. O jogo/brincadeira Bobinho, encontra-se representado na Figura 5.

Figura 5. Jogo/Brincadeira Bobinho.



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor, 2023.

4.2.2 Bola ao Alvo

Bola ao alvo é uma brincadeira muito comum entre as crianças pois tudo o que é necessário é apenas uma bola e uma parede disponível, com 3 círculos desenhados, onde cada círculo é definido por uma pontuação. O aluno lançava a bola em direção aos círculos e de acordo com a área que ele acertava, ganhava a pontuação marcada. O golpe utilizado para fazer o lançamento era o voleio realizado com a bola na altura da cabeça do educando.

Esse jogo/brincadeira trabalha a coordenação motora e a agilidade dos educandos e permitiu que eles executassem os fundamentos do voleibol, que são o toque (voleio), saque e a manchete. A atividade permitiu o desenvolvimento físico e mental dos discentes, além de promover a sociabilização e a competitividade saudável. Os educandos foram divididos em duas equipes e cada aluno arremessou a bola em direção aos alvos. A equipe que conseguiu a maior pontuação foi declarada vencedora e houve uma participação efetiva dos alunos, como mostra a Figura 6.

Figura 6. Jogo/brincadeira bola ao alvo.



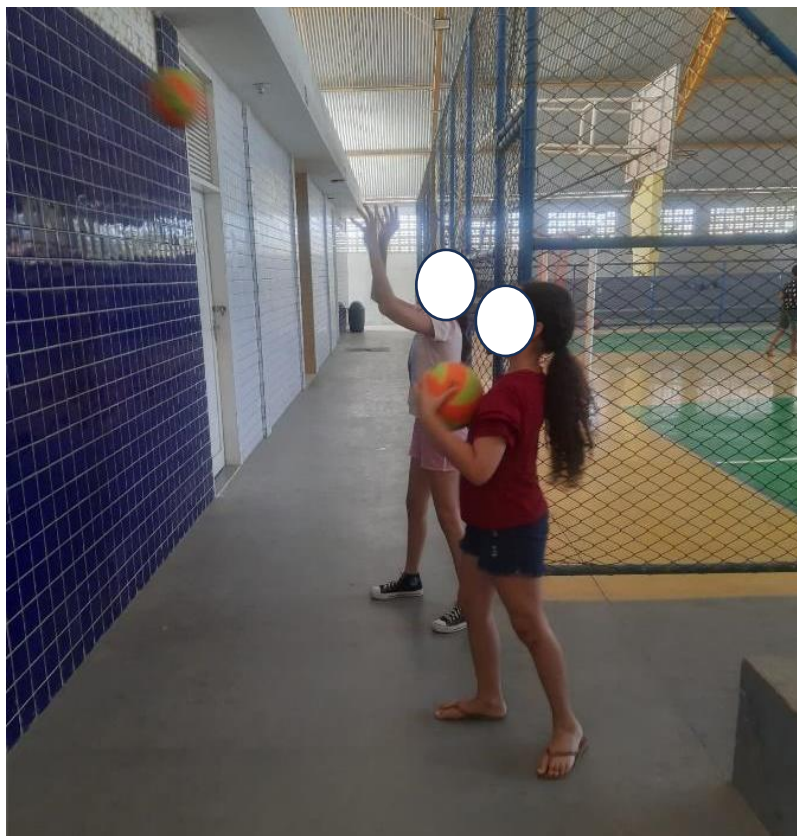
Fonte: Pesquisa realizada pelo autor, 2023.

4.2.3 Bola na Parede

Esta é uma atividade bem conhecida pelos alunos. Ela promove o entretenimento das crianças por todo o mundo e atravessa gerações. No jogo/brincadeira bola na parede os alunos arremessavam uma bola contra a parede e o desafio era impedir que a bola tocasse no chão após um quique.

Alguns educandos citaram formas ou regras que variavam, como a quantidade de quiques permitidos ou a altura da parede em que a bola deveria ser arremessada. Este jogo/brincadeira auxilia na promoção da coordenação motora e a agilidade dos educandos pois, trata-se de uma ótima atividade lúdica que ajudou aos discentes no aprendizado dos gestos esportivos e ainda permitiu que eles executassem alguns fundamentos do voleibol, como o toque e a manchete, representados nas Figuras 7 e 8.

Figura 7. Jogo/Brincadeira de bola na parede - Toque.



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor, 2023.

Figura 8. Jogo/Brincadeira de bola na parede - Manchete.



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor, 2023.

4.2.4 A Batata Quente

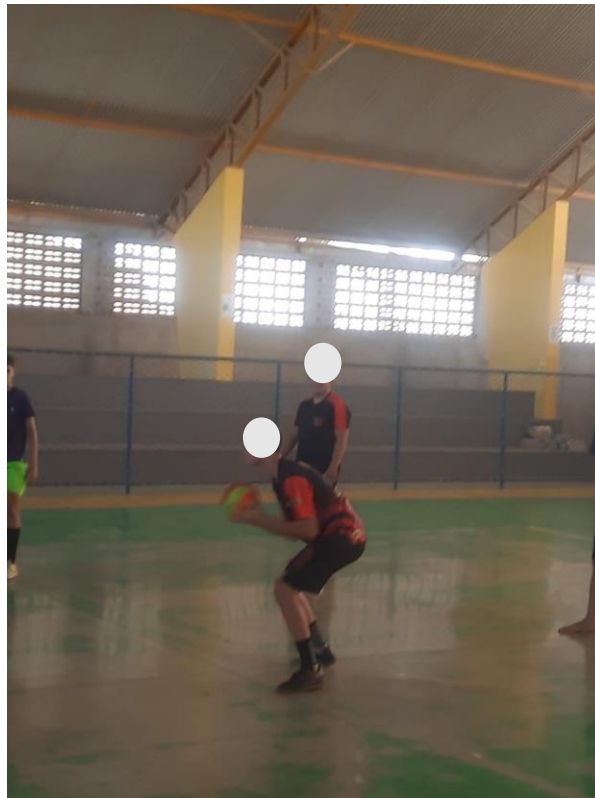
O jogo/brincadeira de bola com as mãos batata quente é um jogo antigo e bastante animado que sempre está presente nas brincadeiras infantis. Os educandos fizeram um círculo e passaram bem rápido a batata quente (bola) enquanto uma música era tocada. Quando a música parava, o aluno que estava segurando a batata quente era eliminado.

Este jogo permite desenvolver a agilidade, a atenção e rapidez de raciocínio pois os discentes precisam passar a batata quente e não estar com ela quando a música parar de tocar. Neste jogo, os alunos desenvolvem habilidades de toque e manchete.

É uma brincadeira divertida que desenvolve cooperação e competição saudável à medida que os participantes se engajam para evitar serem eliminados. Este jogo propicia interação social e diversão entre os educandos,

além de incentivar a camaradagem e o espírito de equipe, como demonstra a Figura 9.

Figura 9. Educandos participando do jogo/brincadeira batata quente.



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor, 2023.

4.2.5 Bola no Bambolê – Aula 10 da Apostila

Este jogo/brincadeira de bola com as mãos é uma brincadeira divertida e desafiadora que requer precisão e habilidade. Os discentes têm como objetivo arremessar e acertar uma bola em um bambolê a uma certa distância.

Os educandos foram divididos em duas equipes e o desafio era que todos os alunos arremessassem uma bola e acertassem dentro do bambolê. A equipe que conseguiu o maior número de acertos foi considerada campeã.

Este jogo promove a coordenação motora, concentração e controle, pois os educandos precisavam calcular a força e a direção do arremesso para acertar



o bambolê, fazendo com que os alunos e alunas praticassem suas habilidades de ataque e saque.

Foi possível verificar que esta brincadeira foi uma atividade física estimulante capaz de desenvolver habilidades físicas e sociais de forma desafiadora e divertida, além de estimular a competitividade saudável, podendo ser adaptada para diferentes idades e níveis de habilidade e, também, permite a interação entre os discentes, incentivando-os à camaradagem e o espírito de equipe.

4.2.6 Boliche de Perguntas

Este jogo/brincadeira de bola com as mãos é uma atividade muito divertida que combina animação com aprendizado acerca de um esporte. Os educandos foram divididos em duas equipes e foram colocados cones separados contendo, cada um, uma pergunta sobre o voleibol. Cada aluno arremessou uma bola para derrubar o cone do adversário. Quando aluno derrubava o cone, a pergunta referente era lida e se a equipe acertasse, marcava um ponto. Venceu a equipe que derrubou todos os cones e acertou o maior número de perguntas.

É uma atividade que promove o conhecimento, a interação social e o senso de equipe, pois é necessário que todas as perguntas sejam respondidas corretamente, o que incentiva o raciocínio rápido e a capacidade de expressão, sendo considerada uma forma lúdica de promover a aprendizagem e a troca de conhecimento entre os educandos de maneira divertida e dinâmica.

4.2.7 Montanha Russa

A brincadeira de montanha russa promove habilidades de coordenação, passe e recepção no voleibol. Os educandos podem ser divididos em duas ou mais equipes, dependendo do número de participantes. Foram colocados cones, mas podem ser utilizados outros marcadores em uma linha sinuosa (imaginando um percurso de montanha russa) na quadra de voleibol. Este percurso tinha



curvas, subidas e descidas para tornar a atividade mais desafiadora. Cada equipe formou uma fila, e o objetivo era passar a bola de um aluno para o próximo, seguindo o percurso marcado pelos cones.

A bola era passada utilizando técnicas de voleibol, como o toque, a manchete ou o levantamento. Os jogadores deviam se movimentar ao longo do percurso enquanto passavam a bola, simulando o movimento de uma montanha russa. Foram adicionados desafios, como passar a bola com uma mão, passar a bola com os olhos vendados (com assistência de um companheiro de equipe), ou passar a bola enquanto pulava. Foi estabelecido um tempo limite para concluir o percurso, promovendo a rapidez e a precisão.

Esta brincadeira promoveu a cooperação e a coordenação entre os alunos, incentivando o trabalho em equipe e a confiança mútua. É uma atividade divertida e lúdica e a montanha russa na escola estimula a imaginação e a criatividade das crianças, criando um ambiente de diversão e descontração bem como auxiliando no controle de bola para os fundamentos do voleibol.

É uma ótima forma de promover a integração e a sociabilização entre os alunos, fortalecendo os laços de amizade e pertencimento à comunidade escolar, além de oferecer uma oportunidade para os alunos se envolverem em uma atividade lúdica e cooperativa, promovendo a alegria, interação e trabalho em equipe na aula de Educação Física.

4.2.8 Palavras Cruzadas

O jogo de palavra cruzada no voleibol, começou criando uma palavra cruzada temática sobre voleibol, contendo palavras relacionadas ao esporte (saque, manchete, bloqueio, rede, quadra, etc.). Cada palavra estava associada a uma pista ou definição. Dividindo os educandos em equipes. Cada equipe se posicionou em um lado da quadra.

A palavra cruzada e as pistas foram distribuídas entre as equipes. As equipes deviam completar passes de voleibol entre seus membros. Após um número determinado de passes bem-sucedidos (por exemplo, 5 passes), a equipe podia consultar as pistas para tentar resolver uma palavra na cruzada.



Após resolver uma palavra, a equipe retornava à quadra e continuava com os passes para ganhar outra chance de resolver mais palavras. O jogo continuou até que todas as palavras da cruzada foram resolvidas.

Também é possível adicionar outras dicas se as equipes estiverem com dificuldades para resolver a cruzada. A pontuação pode ser baseada na quantidade de palavras resolvidas corretamente e na precisão dos passes.

Este jogo desafiou os participantes a usarem seu conhecimento de vocabulário, cultura geral e raciocínio lógico para encontrar as palavras corretas que se encaixavam nas iniciais exigidas, além de executarem fundamentos como o toque e a manchete.

A palavra cruzada foi utilizada como uma atividade educativa, estimulando o aprendizado de novos conhecimentos do voleibol, além de melhorar o vocabulário e a capacidade de memorização, além de ser uma forma divertida de atividade nas aulas de Educação Física e pode ajudar a melhorar a concentração e a agilidade mental.

A palavra cruzada é uma brincadeira desafiadora e estimulante que oferece entretenimento educativo, promovendo o aprendizado, a concentração e a diversão para todas as idades.

4.2.9 Queimada

O jogo/brincadeira queimada é uma atividade bastante dinâmica e energizante, que os educandos apontaram como um dos favoritos. Os alunos se dividiram em duas equipes e o objetivo do jogo era queimar toda a equipe oponente, acertando-os com uma bola de borracha.

Este jogo/brincadeira de bola com as mãos trabalhou a agilidade, velocidade, a coordenação motora e eles ainda precisam traçar estratégias para se desviarem, o senso de trabalho de equipe para lançarem a bola de forma precisa, no intuito de acertar os adversários. Nesta brincadeira, o intuito era fazer com que os educandos se adaptassem às passadas de ataque, o ataque e o saque.

Outro fator importante para esta atividade foi, além de proporcionar momentos de alegria e prática de atividades físicas para os alunos, promover uma excelente forma de exercício físico que trabalha a socialização entre os participantes e estimula a cooperação e o espírito de equipe.

4.2.10 Queima Coração

A brincadeira queima coração é um jogo popularmente conhecido e apreciado pelos alunos, especialmente em ambientes escolares e recreativos.

Neste jogo, os alunos se organizaram em duas equipes, cada uma posicionada em lados opostos da quadra e cada equipe escolheu, em consenso e em segredo, o componente chamado de “o coração da equipe”. O aluno escolhido foi protegido pelos demais integrantes de sua equipe e a equipe vencedora foi a que conseguiu queimar primeiro o coração da equipe adversária.

O jogo continuava até que aluno escolhido como coração fosse acertado e eliminado, momento em que a equipe adversária é declarada vencedora. Este jogo promoveu a atividade física, a coordenação motora, a agilidade, o ataque, a defesa e o trabalho em equipe, proporcionando diversão e entretenimento fazendo com que todos os alunos participassem da aula de Educação Física, demonstrada na Figura 10.

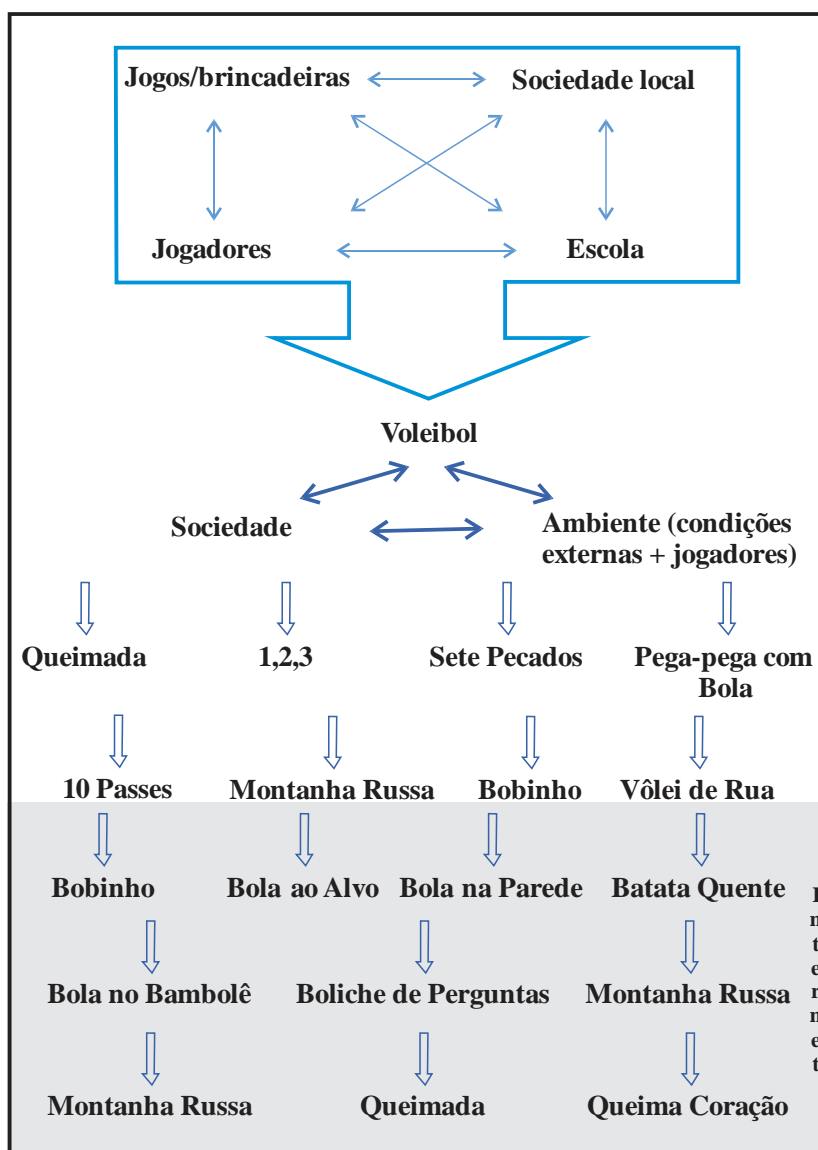
Figura 10. Queima Coração



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor, 2023.

Os jogos e brincadeiras descritos, foram representados pelos estudantes, em suas pesquisas em suas casas e na sala de aula e encontram-se representados no esquema sintético da Figura 11.

Figura 11. Esquema sintético sobre o processo sistêmico/interacional jogos/brincadeiras de bola com as mãos, todos constituintes da família de jogos com as mãos, pesquisados pelos discentes na família/sociedade e na Internet.



Fonte: Pesquisa dos alunos de uma escola municipal do interior do Estado do Rio Grande do Norte. 2023.

A Figura 11 apresenta um esquema gráfico que demonstra a correlação existente entre a prática dos jogos/brincadeiras realizadas pelos discentes na



sociedade local e na escola, cruzando-se entre si e utilizando movimentos que se encontram na memória corporal dos discentes que, posteriormente, foram utilizados no aprendizado do voleibol.

4.3 JOGOS/BRINCADEIRAS DE BOLA COM AS MÃOS UTILIZADOS PELO PROFESSOR/PESQUISADOR PARA A INTRODUÇÃO DO VOLEIBOL

Os jogos/brincadeiras que foram apresentados aos alunos pelo professor/pesquisador, tinham o intuito de introduzir movimentos e desenvolver habilidades necessárias para a prática do voleibol. Estes jogos/brincadeiras são: Jogo da velha, jogo de câmbio, minivôlei, rede viva, queima coração, vôlei de cone, vôlei de tabuleiro, voleibol 3 pecados, voleibol de bexiga e voleibol de toalha.

4.3.1 Queimada do Voleibol

A queimada do voleibol, também conhecida como voleibol de queimada, é uma variação divertida do voleibol tradicional. Neste jogo, os educandos se organizaram em duas equipes, cada uma posicionada em um lado da quadra de vôlei, com o uso da rede mais baixa, semelhante à de tênis.

O objetivo é eliminar os alunos da equipe adversária ao acertá-los com a bola ou ao defenderem a bola lançada por um jogador do time oposto antes que ela toque o chão. O jogo continuava até que todos os jogadores de uma equipe fossem eliminados, momento em que a equipe oposta foi declarada vencedora.

A queimada do voleibol combina elementos do voleibol e da queimada, proporcionando uma atividade física divertida que promoveu a agilidade, a precisão e o trabalho em equipe, permitindo que os educandos trabalhassem os fundamentos de toque, manchete e ataque.

Figura 12. Queimada ou 123 ou ABC



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor, 2023.

4.3.2 Jogo da Velha no Voleibol

Este jogo é uma divertida combinação entre o clássico jogo da velha e o empolgante esporte do voleibol. As marcações tradicionais do jogo da velha foram desenhadas em um grande tabuleiro no chão, de um dos lados da quadra, e os alunos posicionaram-se no lado posto, fazendo uma fila dupla de cada equipe, onde executaram os movimentos de toque e manchete, em seguida, passavam a rede e colocavam um cone de cor específica em um dos espaços do tabuleiro desenhado no chão, com intuito de formar uma linha de 3 cones, podendo ser no sentido horizontal, vertical ou diagonal. A equipe adversária tentava impedir a vitória colocando seus cones também no tabuleiro. Venceu a equipe que conseguiu alinhar 3 cones nas linhas estipuladas.

Esta brincadeira promoveu a combinação de habilidades do voleibol com a lógica do jogo da velha, incentivando a estratégia e a coordenação motora. É uma atividade lúdica, que estimula a interação social e o trabalho em equipe, pois os participantes precisavam cooperar entre si para alcançar a vitória e após colocar o cone no tabuleiro, retornavam para o início da fila.



É uma ótima forma de promover a prática esportiva de maneira divertida, estimulando a atividade física e o espírito de equipe entre os participantes. Os fundamentos trabalhados pelos alunos nesta brincadeira foram o toque, a manchete e o saque.

O jogo da velha do voleibol possibilitou a participação de todos os alunos, a diversão, a prática do esporte e a criação de estratégias, proporcionando momentos de alegria e interação enquanto estimulava o desenvolvimento de habilidades físicas e sociais.

4.3.3 Jogo de Câmbio no Voleibol

A brincadeira "câmbio do voleibol" é uma divertida variação do tradicional jogo de voleibol, que adiciona um elemento de surpresa e estratégia ao jogo. Neste jogo, a cada ponto conquistado, as equipes trocavam de posição de maneira aleatória, o que adiciona um desafio extra ao jogo.

Os alunos se dividiram em duas equipes, que podia chegar até 15 alunos. A bola foi arremessada para a equipe adversária. Um jogador da equipe que recebia, segurava a bola e passa-a para outro jogador. Era necessário que cada aluno arremessasse, ao menos, uma vez a bola para a equipe adversária. O ponto era realizado quando uma equipe cometia algum erro ou a bola tocava ao chão.

Esta brincadeira promoveu a adaptação e a prontidão dos jogadores, pois eles precisavam se ajustar rapidamente a novas posições, incentivando a versatilidade e a cooperação.

Além de ser uma atividade física empolgante, o câmbio do voleibol estimulou a comunicação e a sincronia entre os membros da equipe, fortalecendo o espírito de grupo, trabalhando com os discentes o toque, o deslocamento, o salto e ataque. É uma ótima forma de promover a diversão e a camaradagem, incentivando os participantes a se envolverem de forma ativa e colaborativa.



Em resumo, o câmbio do voleibol oferece uma abordagem dinâmica e desafiadora ao esporte, proporcionando momentos de diversão e interação enquanto fortalece as habilidades físicas e sociais dos participantes.

4.3.4 Minivôlei - Adaptação do Voleibol

O Minivôlei é uma versão adaptada do voleibol, especialmente projetada para crianças e jovens e utilizada com os educandos devido à sua facilidade de prática. Com uma rede mais baixa e regras simplificadas, esta brincadeira proporcionou uma introdução divertida e acessível ao esporte.

O jogo/brincadeira minivôlei foi jogado por duas equipes compostas por 3 jogadores cada. As regras foram adaptadas de acordo com a capacidade dos alunos. Este jogo possibilitou que os alunos desenvolvessem uma forte base que servirá para futura passagem para o voleibol.

O Minivôlei promoveu o desenvolvimento das habilidades motoras, a coordenação e o trabalho em equipe, oferecendo uma base sólida para a prática do voleibol e possibilitou trabalhar todos os fundamentos da modalidade.

Além de ser uma atividade física estimulante, esta brincadeira incentivou a sociabilização e a interação entre os participantes, promovendo a camaradagem e o espírito esportivo.

É uma ótima forma de estimular o interesse dos alunos pelo voleibol, proporcionando uma experiência positiva e divertida que pode incentivá-los a continuar praticando o esporte.

4.3.5 Rede Viva

A brincadeira rede viva é uma variação divertida do voleibol tradicional, geralmente praticada em ambientes recreativos e escolares.

Neste jogo, os alunos se dividiram em três equipes e jogaram voleibol usando uma das equipes como a rede, proporcionando ralis emocionantes e dinâmicos.

O jogo/brincadeira rede viva permitiu que jogadores de diferentes tamanhos, peso e habilidades participassem ativamente, promovendo inclusão e diversão para todos. Também enfatizou a importância da precisão e estratégia no jogo, já que a rede viva exige que os alunos adaptem sua técnica para superar o obstáculo. Além disso, o jogo/brincadeira promoveu a sociabilização, espírito esportivo e cooperação entre os discentes, reforçando valores positivos por meio da prática esportiva.

O jogo/brincadeira Rede Viva no voleibol ofereceu uma versão acessível e divertida do esporte, incentivando a participação de todos os alunos e promovendo a interação social, a atividade física e o desenvolvimento dos fundamentos ataque, defesa e bloqueio, além de trabalhar as habilidades esportivas e sociais, como demonstra a Figura 13.

Figura 13. Jogo/Brincadeira com as mãos Rede Viva.



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor, 2023.



4.3.6 Vôlei de Cone

O vôlei de cone é uma variação criativa do voleibol tradicional, que pode e deve ser praticada em ambientes escolares, proporcionando uma abordagem única e divertida ao esporte.

Neste jogo, os alunos se dividiram em duas equipes e utilizaram cones para captar e arremessar a bola. O vôlei de cone é adaptável e pode ser jogado em espaços menores, tornando-o acessível em diversas situações e locais.

Essa versão do voleibol promoveu a criatividade e o trabalho em equipe, pois os participantes precisavam ajustar suas estratégias de jogo de acordo com o local onde a bola era arremessada.

A brincadeira ainda proporcionou uma oportunidade para os jogadores desenvolverem habilidades técnicas e táticas do voleibol, como defesa, saques, cortadas e bloqueios.

O vôlei de cone ofereceu uma abordagem inovadora e inclusiva do voleibol, incentivando a participação de um público mais amplo, fomentando a prática esportiva, a cooperação e a diversão entre os participantes.

4.3.7 Vôlei de Tabuleiro

O vôlei de tabuleiro é uma versão adaptável, divertida e acessível do voleibol, ideal para jogar na escola para promover a integração, sociabilização e a participação massiva dos educandos.

Neste jogo, os discentes se dividiram em duas equipes e utilizaram um tabuleiro desenhado em um dos lados da quadra de vôlei (poderia ter sido utilizada uma escada de agilidade).

O vôlei de tabuleiro ofereceu uma oportunidade para os participantes aprimorarem suas habilidades técnicas e estratégicas do voleibol de uma maneira divertida e envolvente, sem ter uma cobrança da execução perfeita de fundamentos da modalidade.

Este jogo/brincadeira proporcionou uma abordagem inovadora e dinâmica do voleibol, incentivando a prática esportiva, a interação social e o



desenvolvimento de habilidades esportivas e motoras de forma acessível e divertida. Este jogo foi utilizado porque também trabalha os fundamentos do toque, manchete e saque.

4.3.8 Vôlei 3 Pecados

A brincadeira vôlei três pecados possibilitam incentivar a prática de habilidades básicas de voleibol e promovendo a comunicação e o trabalho em equipe. Foi utilizada a quadra de voleibol padrão e foram definidas as linhas de jogo e a rede.

Os alunos foram divididos em duas equipes de igual número. Cada equipe se posicionou em seu lado da quadra. O objetivo era realizar jogadas corretas e evitar cometer erros, conhecidos como “pecados”, durante o jogo. Foram definidos três tipos de “pecados” que são erros comuns no voleibol. Por exemplo: Pecado 1: Toque na rede. Pecado 2: Uso de mais de três toques para devolver a bola. Pecado 3: Bola fora ou não ultrapassa a rede corretamente.

A pontuação ficou definida da seguinte forma: cada vez que uma equipe cometia um pecado, a equipe adversária marcava um ponto.

Essa versão do voleibol incentivou a execução de fundamentos, a concentração e a estratégia, pois os alunos precisavam defender os golpes e segurar a bola, proporcionando aos educandos o trabalho de toque, manchete, ataque e saque e as possíveis regras utilizadas no voleibol.

O voleibol 3 pecados promoveu a interação social, espírito esportivo e trabalho em equipe, enquanto desafiava os participantes a jogar de forma mais precisa e consciente e oferecer uma versão desafiadora e estimulante do voleibol, desenvolvendo os fundamentos ataque e defesa, coordenando o movimento do salto e incentivando a prática esportiva, a cooperação e a diversão entre os participantes, ao mesmo tempo em que reforça a importância da precisão e do controle durante o jogo.



4.3.9 Vôlei de Bexiga

O jogo/brincadeira vôlei de bexiga é uma divertida variação do voleibol, que pode ser utilizado em eventos escolares e recreativos e que proporciona uma abordagem lúdica e dinâmica ao esporte.

Neste jogo, os discentes foram divididos em duas equipes e utilizaram várias bexigas no lugar da bola, desafiando-se a mantê-las, na maior quantidade, do lado da equipe adversária.

Este jogo/brincadeira promoveu a coordenação, agilidade e trabalho em equipe, à medida que os alunos se esforçavam para manter o maior número de bexigas do lado oposto, utilizando habilidades e estratégias para superar o desafio.

Essa versão do voleibol é adaptável e pode ser praticada facilmente na escola, estimulando a participação de todos os educandos e promovendo a interação social e a diversão. O jogo possibilita que os alunos trabalhem defesa, deslocamento, toque, manchete e o trabalho em equipe

O voleibol de bexiga" ofereceu uma abordagem criativa e inclusiva do voleibol, incentivando a prática esportiva, a cooperação e a diversão entre os participantes, enquanto proporciona uma experiência única e memorável.

4.3.10. Vôlei de Toalha

O vôlei de toalha é uma adaptação divertida do voleibol que pode ser praticada na escola, adicionando um toque criativo e desafiador ao esporte.

Neste jogo, os alunos se dividiram em duas equipes e utilizaram uma toalha para captar e arremessar a bola, desafiando-se a manter esta bola em jogo, podendo jogá-la de imediato para o lado adversário ou passá-la para outra dupla da equipe e, posterior esta outra dupla arremessava a bola para a quadra adversária.

O Voleibol de toalha promoveu a coordenação, equilíbrio e agilidade, pois os jogadores precisavam se adaptar ao movimento da toalha e à quadra, permitindo que os educandos trabalhem o movimento semelhante à manchete.

Essa versão do voleibol é bem indicada para as aulas de Educação Física pois promoveu a interação social e a diversão entre os alunos, enquanto ofereceu uma experiência única ao combinar esporte e diversão, como podemos observar na Figura 14.

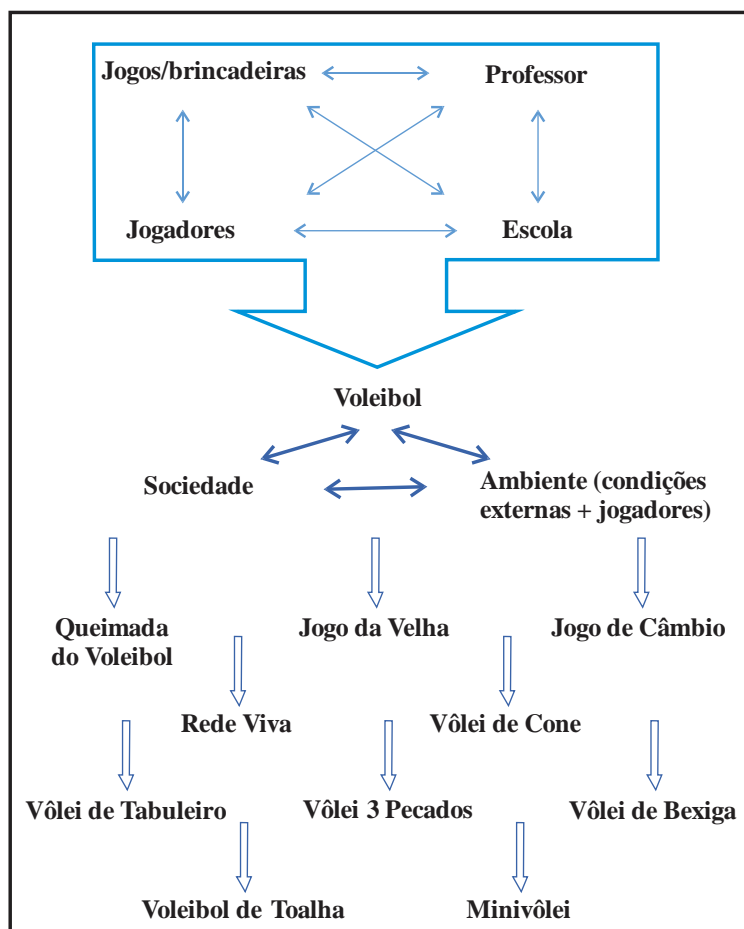
Figura 14. Jogo/brincadeira de bola com as mãos Vôlei de toalha.



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor, 2023.

Estes jogos/brincadeiras foram utilizados para desenvolver habilidades que futuramente serão utilizadas no voleibol. Os alunos participaram das aulas de Educação Física de forma divertida e dinâmica. Estes jogos/brincadeiras se encontram representados no esquema da Figura 15.

Figura 15. Jogos/brincadeiras de bola com as mãos trabalhadas pelo professor/pesquisador com os alunos do Ensino Fundamental II de uma escola do interior do Estado do Rio Grande do Norte.



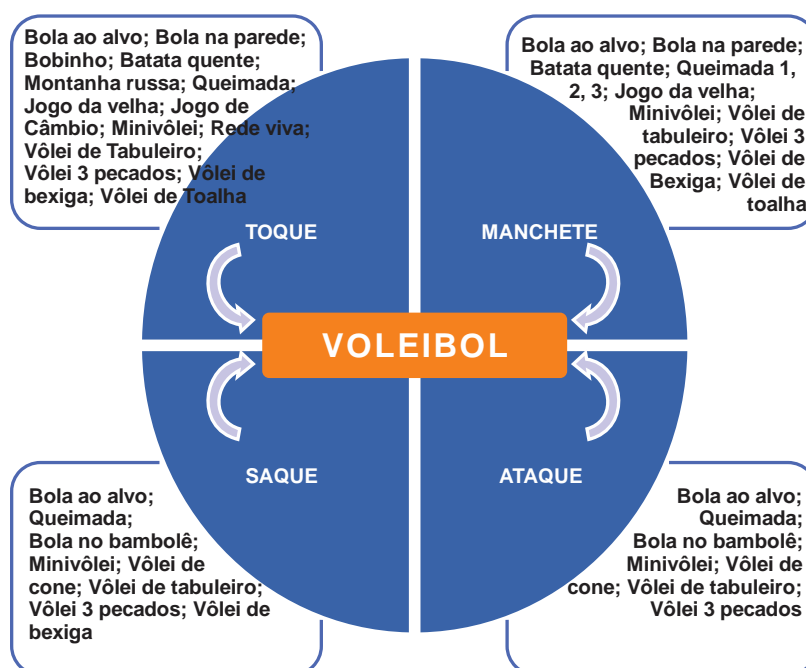
Fonte: Pesquisa realizada pelo autor, 2024.

Na Figura 15, podemos observar o esquema de correlação entre os jogos/brincadeiras de bola com as mãos e a localidade onde estes jogos são praticados pelos alunos, como os jogos/brincadeiras de bola com as mãos que foram ministradas pelo professor/pesquisador escolhidos mediante o conhecimento prévio do mesmo acerca de suas características que se assemelhavam com os movimentos necessários para o esporte voleibol, podendo ser praticados pelos discentes (jogadores) no ambiente oferecido pela escola (quadra) e na comunidade (praças ou ruas).

Os jogos/brincadeiras de bola com as mãos foram identificados de acordo com a experiência prévia do professor/pesquisador, bem como em suas

pesquisas em livros e Internet e catalogados de acordo com os fundamentos do Voleibol que seriam trabalhados, dividindo estes fundamentos em toque, manchete, saque e ataque. Em seguida, foi possível dividir estes jogos em quatro grupamentos, que foram: toque, manchete, ataque e saque, representados na Figura 16.

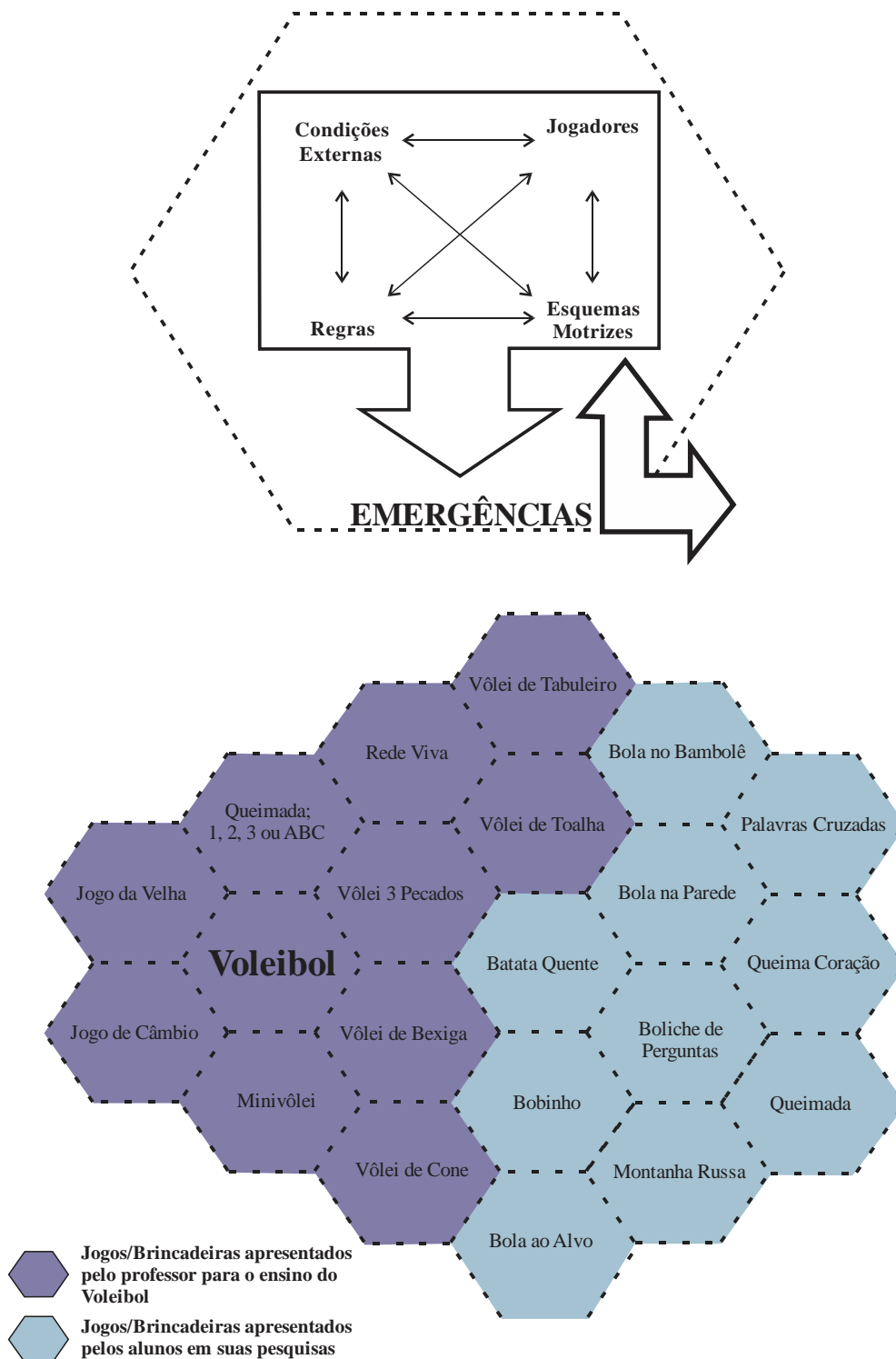
Figura 16. Classificação dos jogos/brincadeiras utilizados para o ensino do Voleibol com divisão em dois grupamentos (Nome do Jogo e Fundamento do Vôlei ao qual foi associado).



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor, 2024.

Cada jogo escolhido pelo professor, foi analisado observado, previamente e catalogado de acordo com os movimentos que eram realizados com as mãos. Onde os arremessos com as duas mãos estavam associados ao toque; arremessos com uma mão eram associados ao saque e ao ataque; corridas ou passadas e saltos eram associadas ao ataque e/ou bloqueio; Após a classificação dos jogos/brincadeiras pesquisadas identificando os seus respectivos grupamentos, os jogos/brincadeiras de bola com as mãos foram agrupados de acordo com a fonte (educandos/professor), que se encontram representados na Figura 17.

Figura 17. Esquema representativo de todo o processo organizacional sistêmico da Família dos jogos de bola com as mãos (Professor/Alunos). Adaptado de Scaglia (2003, p. 133)



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor, 2024.



Conforme a Figura 17, o esquema representativo indica, inicialmente, as estruturas padrões interiores de cada unidade complexa interagindo e, assim, em meio ao processo sistêmico organizacional se produz emergências particulares – na forma de condutas motoras – sendo que recursivamente (por retroalimentação) as emergências produzidas acabam por concomitantemente modificar a unidade complexa em questão, e os demais jogos pertencentes à Família dos Jogos de bola com as mãos. Já a parte inferior do esquema apresenta o agrupamento das unidades complexas, evidenciando a permeabilidade dos sistemas (jogos) - por meio de linhas pontilhadas -, possibilitando esse compartilhar das emergências no bojo da Família dos jogos de bola com as mãos (SCAGLIA, 2003).

4.4 REGRAS BÁSICAS DO VOLEIBOL EXPLICADAS AOS EDUCANDOS PARA A INTRODUÇÃO DO APRENDIZADO DO ESPORTE VOLEIBOL

Após a realização desta pesquisa, foi possível observar que o material produzido tem um potencial capaz de promover aos professores um acesso aos métodos atuais propostos para o ensino do voleibol a partir da Pedagogia do Esporte. O uso de tecnologias da informação facilita o trabalho do professor, bem como a utilização de jogos/brincadeiras de bola com as mãos para que os alunos, ao brincarem, possam exercitar alguns movimentos que praticavam na infância e que se encontram na sua memória corporal no processo de aprendizado do voleibol (PARENTE, 2020).

O voleibol é um esporte de rede praticado por duas equipes, onde cada equipe é composta por seis jogadores (mais um líbero). Este esporte tem como objetivo enviar a bola por cima da rede e fazê-la tocar o chão no campo adversário, ao mesmo tempo em que se evita que a bola toque o chão da sua própria equipe. Para a prática do voleibol é necessário compreender algumas regras básicas.

A pontuação é conquistada toda vez que a bola toca no chão do campo adversário ou quando algum dos alunos comete alguma falta. Quando uma das



equipes conquista o ponto, passa a ter o direito de efetuar o saque, que é o primeiro golpe que dá início aos ralis. Sobre o Rodízio, foi explicado aos educandos que cada integrante das equipes deveria executar um rodízio no sentido horário quando a equipe conquistasse o direito de sacar.

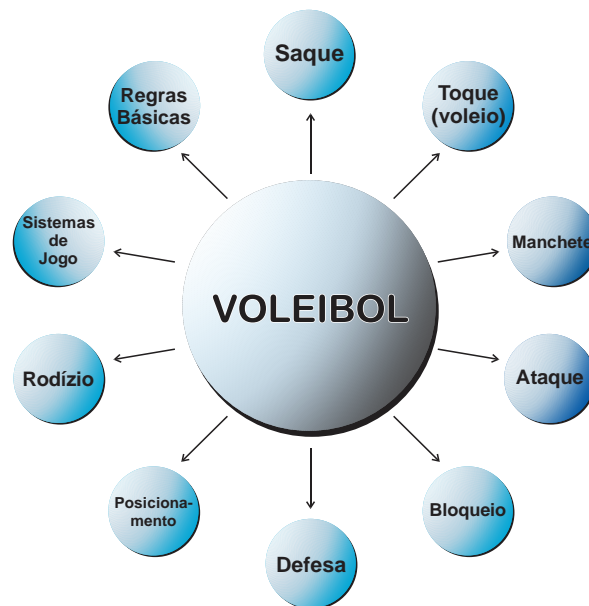
Também se explicou que cada equipe tinha o direito de efetuar três toques para retornar à bola ao campo adversário, podendo a bola ser devolvida com um ou dois toques, caso desejem, todavia, não pode ultrapassar os 3 toques. Também foi explicado que um mesmo jogador não pode tocar na bola duas vezes consecutivas, exceto no bloqueio, ou caso da primeira bola recebida que seja efetuado dois toques no voleio ou que a bola toque simultaneamente em partes do corpo num movimento único.

No voleibol, as substituições podem ser feitas a qualquer momento, mas devem ser comunicadas ao árbitro, podendo chegar a um total máximo de seis substituições por set e um aluno substituído só poderá retornar no local do aluno que o substituiu anteriormente. Algumas faltas comuns incluem tocar a rede, tocar a bola duas vezes consecutivas, invadir o espaço adversário posicionando o pé inteiro na quadra adversária por baixo da rede ou tocando a bola sobre a rede na área adversária sem que seja num ato de bloqueio, dentre outras.

O voleibol é um esporte dinâmico que requer habilidade, trabalho em equipe e estratégia, seguindo um conjunto de regras que visam garantir um jogo justo e emocionante.

No processo de adaptação dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos para o esporte Voleibol, os alunos receberam instruções necessárias para que pudessem compreender as regras mais básicas do Vôlei, que se encontram representadas na Figura 18.

Figura 18. Regras básicas e fundamentos apresentados aos educandos pelo professor/pesquisador a partir do Voleibol.



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor, 2024.

Após a coleta das informações obtidas com as pesquisas dos alunos e os jogos apresentados pelo professor/pesquisador, deu-se início à identificação de uma taxonomia em relação a certas particularidades, como regras, condições externas (físicas), condutas motoras, movimentos de quais jogos/brincadeiras de bola com as mãos foram utilizados para ensinar o vôlei de forma mais participativa e recreativa.

4.5 TAXONOMIAS DOS JOGOS E BOLAS COM AS MÃOS E ENSINO DO VOLEIBOL ESCOLAR

Os jogos/brincadeiras de bola com as mãos que foram pesquisados pelos alunos na sociedade local e na Internet, bem como os jogos que foram apresentados pelo professor/pesquisador, encontram-se catalogados de acordo com suas condutas motoras, as condições externas, as regras a serem trabalhados e sua correlação com o voleibol, como demonstrado na Taxonomia 1.

Taxonomia 1. Jogos/brincadeiras de bola com as mãos na comunidade escolar.

JOGO/ BRINCADEIRA	CONDUTAS MOTORAS	CONDIÇÕES EXTERNAS	REGRA A SER TRABALHADA	ENSINO DO VOLEIBOL
Queimada	Lançamento e Recepção;	Pátio ou quadra, dividido por uma linha central.	Divisão dos Times; “Queimar” os jogadores do time adversário; Os Queimados vão para uma área específica atrás do campo adversário.	Saque, Recepção e Defesa;
1,2,3	Corrida e Parada; Coordenação.	Calçamento, ruas com várias descidas e subidas, calçadas.	Iniciar o jogo escolhendo o “pegador”; definir comando do pegador; definir regra para os outros.	Saque; Recepção; e Defesa;
Sete pecados	Lançamento; Movimentos rápidos; Equilíbrio e Senso de direção.	Local com diversos obstáculos.	Passada para o ataque; Deslocamentos.	Lançamento da bola simulando o saque.
Pega-pega com bola	Corrida e Parada; Lançamento e Recepção; Desvio e Esquiva.	Ruas com espaço	Agilidade e saltos	Saque; Movimentos defensivos.
10 passes	Arremesso, correr, saltar, desviar, interceptar, equilíbrio.	Bola dente de leite, vento, ruas íngremes, postes, fios.	Divisão dos times, e deslocamento	Passes e bloqueio.
Montanha russa	Lançamento e Recepção; Coordenação e Equilíbrio; Movimentos Alternados;	Bola dente de leite, espaço entre os colegas, abertura das pernas, altura das crianças.	Divisão dos Times	Saque e Recepção;
Bobinho	Lançamento e Recepção; Desvio e Esquiva.	Bola dente de leite, espaço entre os colegas.	Passar a bola, trabalho em equipe contra adversário. Interceptação.	Saque; Recepção; Defesa; e Bloqueio.

Vôlei de rua	Lançamento e Recepção; Movimentos de Salto; e Deslocamento Rápido.	Rua ou calçada ampla; Superfície plana e com obstáculos; Vento forte, iluminação um pouco escuro.	Divisão dos Times; não existia rodízio; 10 pontos.	Saque; Recepção; Levantamento; Ataque; e Bloqueio.
--------------	--	---	--	--

Fonte: Professor/Pesquisador (2024).

Conforme a Taxonomia 1, é possível observar os jogos/brincadeiras de bola com as mãos vivenciados na comunidade escolar. O objetivo do uso destes jogos/brincadeiras é relevante pois os discentes já os conhecem do seu universo infantil e que podem ser utilizados para praticarem habilidades como lançamento, recepção e agilidade. Este processo preparatório possibilita aos educandos a manterem contato semelhantes aos movimentos mais complexos do voleibol. Foram encontrados 8 jogos/brincadeiras de bola com as mãos.

Após às pesquisas dos alunos junto à comunidade, o segundo passo foi a realização de uma outra pesquisa na Internet, realizada em sala de aula. Os jogos pesquisados pelos alunos, suas condutas motoras, as condições externas, as regras a serem trabalhadas e sua correlação com o voleibol estão representados na Taxonomia 2.

Taxonomia 2. Jogos/brincadeiras de bola com as mãos pesquisados pelos alunos em sala de aula com o uso da Internet.

JOGO/BRINCADEIRA	CONDUTAS MOTORAS	CONDIÇÕES EXTERNAS	REGRA A SER TRABALHADA	ENSINO DO VOLEIBOL
Bobinho	Lançamento e Recepção; Desvio e Esquiva; Coordenação e Equilíbrio;	Bola dente de leite, espaço entre os colegas.	Passar a bola, trabalho em equipe contra adversário. Interceptação.	Saque; Defesa; e Bloqueio
Bola ao Alvo	Lançamento e Precisão; Equilíbrio e Postura; Força e Controle.	Campo aberto, como um pátio ou quadra,	Estabelecer pontuação em cada alvo; dividir os times.	Saque; Recepção; Levantamento; Ataque; e Bloqueio.



Bola na Parede	Agilidade e Reflexo;	Parede ampla.	Trabalho em equipe, receber sem deixar cair no chão, pontuação.	Saque, Recepção. Ataque e defesa.
Batata Quente	Coordenação motora fina Percepção espacial. Locomoção; Reação.	Quadra com demarcações, bola de diversos tamanho e pesos.	Passar a bola entre os jogadores como em um jogo de voleibol; dividir em equipes.	Passe.
Bola no Bambolê	Lançamento e Recepção; Coordenação e Equilíbrio; Movimentos de Salto;	Quadra,	Divisão em dois times; lançar a bola para dentro do bambolê do time adversário e recepcioná-la dentro do próprio bambolê; Pontuação; Equipe vencedora com maior número de pontos.	Saques por baixo ou por cima
Boliche de Perguntas	Precisão e Força; e Coordenação;	Cones com diversos tamanhos e distâncias.	Divisão em equipes; Ordem de Jogada; Lançamento da bola; Pontuação; definir perguntas; e Definição de rodadas;	Saque por baixo; Toque de dedos; e Ataque.
Montanha Russa	Lançamento e Recepção; Coordenação e Equilíbrio; Movimentos Alternados; Coordenação de subir e descer de forma ágil. Passar a bola ao companheiro	Bola dente de leite, espaço entre os colegas, abertura das pernas, altura das crianças.	Divisão dos times; e organização em duas filas iguais; Trabalho em equipe.	Saque e Recepção.
Palavra Cruzada	Agilidade e Coordenação; Controle e Precisão.	Quadra de esportes.	Divisão em Equipes; Desafios Físicos; Resolver a Palavra Cruzada; Pontuação; definir rodadas; e Revezamento;	Saque; Toque de Dedos; Manchete; Deslocament o Rápido;

Queimada	Lançamento e Recepção.	Pátio ou quadra, dividido por uma linha central.	Dividir em dois times em lados opostos do campo; definir o objetivo; Queimados vão para uma área específica atrás do campo adversário.	Saque; Recepção; e defesa.
Queima Coração	Lançamento e Recepção.	Pátio ou quadra, dividido por uma linha central.	Dividir em dois Times; posicionados em lados opostos do campo. Definir o objetivo; Queimados vão para uma área específica atrás do campo adversário.	Saque; Recepção; Defesa.

Fonte: Professor/Pesquisador (2024).

A Taxonomia 2 foi baseada nas pesquisas realizadas pelos alunos em sala de aula, demonstra o potencial do trabalho colaborativo e da autonomia dos estudantes. Ao pesquisarem e apresentarem seus próprios jogos, os alunos se tornaram protagonistas do processo de aprendizagem, desenvolvendo habilidades de pesquisa, comunicação e criatividade.

O conteúdo obtido a partir da observação com os alunos propiciou constatar que os jogos/brincadeiras de bola com as mãos são bastante conhecidos por eles e que suas percepções demonstram a capacidade individual e ao mesmo tempo, coletiva. Por isto, também pudemos observar que a Pedagogia do Esporte e suas abordagens atuais vêm realizando um trabalho de ruptura com o modelo fragmentado de ensino por meio dos gestos técnicos (LEONARDO; SCAGLIA; REVERDITO, 2009; REVERDITO; SCAGLIA; PAES, 2009; GONZÁLEZ; BRACHT, 2012; GALATTI; LEONARDI; PAES, 2014),

A prática dessas atividades necessita um convívio social que é desenvolvido e fortalecido através de uma vivência em sociedade. Também constatamos a importância de ouvirmos os discentes pois eles possuem um acervo de conhecimentos advindos de sua história em sociedade, trazendo



consigo saberes que permitem desenvolver conteúdos nas aulas de Educação Física para que se tornem participativos e construtores de metodologias que auxiliem no processo ensino-aprendizagem.

É importante ressaltar que, no processo de observação, apenas foi possível absorver as informações dos discentes devido ao processo de confiança que existe entre alunos/professor, onde os alunos se sentiram confortáveis e confiantes para exprimirem seus conhecimentos e pensamentos acerca dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos vivenciados em suas comunidades, relatando situações experienciadas de como aprenderam a jogar, bem como me ensinaram que um professor precisa ouvir e ter a sensibilidade de dar fala aos seus alunos, como afirma Thomé (2024), pois:

a verdadeira escuta vai além de estar atento às palavras, mas também compreender as nuances, os contextos e as experiências que cada aluno/a traz consigo, refletindo-as sempre. Ao analisar as gravações, mesmo acreditando ser “o professor que ouve”, percebi que por muitas vezes intervi de maneira precipitada. Essa atitude não apenas comprometia a aula, mas também retirava dos/as alunos/as seus/as lugares de fala. Foi necessário reconhecer que o ato de ouvir vai além do silêncio momentâneo, requer sensibilidade para compreender a pluralidade de vozes presentes naquele momento (THOMÉ, 2024, p 91).

Ouvir e dar voz aos discentes também é parte componente no processo de elaboração/criação de novas metodologias capazes de transformar meras informações repetidas em ações inovadoras e condizentes com o ensino atual, distanciando as aulas de Educação Física do processo de repasse de movimentos repetitivos e tecnicistas, permitindo que os alunos e alunas pudessem experienciar uma nova maneira e prática de aulas participativas capazes de integrar todos, permitindo-os vislumbrar o aprendizado de um esporte por vários ângulos, desde a forma primária do brincar nas ruas até mesmo ao uso de pesquisas na Internet.

Outro fator de grande relevância foi a escolha de jogos/brincadeiras de mãos pertencentes à Família de Jogos/brincadeiras de bola com as mãos que pudessem mediar e facilitar o ensino do esporte Voleibol, embasadas na vivência do esporte do professor, com base nos jogos/brincadeiras que os discentes já haviam pesquisado, como demonstra a Taxonomia 3.

Taxonomia 3. Jogos/brincadeiras de bola com as mãos pesquisadas pelo professor.

JOGO/ BRINCADEIRA	CONDUTAS MOTORAS	CONDIÇÕES EXTERNAS	REGRA A SER TRABALHADA	ENSINO DO VOLEIBOL
Queimada do Voleibol	Agilidade e Coordenação; Precisão e Força.	Quadra, altura da rede, bolas, marcações do voleibol.	Divisão em duas equipes; Demarcação do campo de Jogo; Movimentos Permitidos; Jogador queimadas quando é atingido pela bola e a bola toca o chão.	Saque; Manchete; Toque de Dedos; Deslocamento rápido.
Jogo da Velha	Coordenação e Precisão; Agilidade e Deslocamento;		Divisão em Equipes; desenhar um tabuleiro de jogo; Estabelecer posições onde colocar as bolas; definir movimentos Permitidos; definir vencedor; e Revezamento.	Saque; Manchete; Toque de Dedos; e Deslocamento rápido.
Jogo de Câmbio	Lançamento e Recepção; Coordenação e Equilíbrio; Movimentos de Salto; Coordenação e Precisão; Força e Agilidade.	Uma quadra de voleibol padrão (9m x 18m) e rede ajustada.	Divisão dos alunos em duas equipes; Campo de Jogo; Estabelecer os movimentos Permitidos; Troca de Jogadores (Câmbio); Definir Pontuação	Saque; Manchete; Toque de Dedos; e Ataque.
Rede Viva	Lançamento e Recepção; Coordenação e Equilíbrio; Movimentos de Salto; Habilidades motoras; coordenação, agilidade, precisão e controle; Trabalho em equipe e a interação social; Facilita o aprendizado e a prática dos movimentos do voleibol de forma	Quadra de voleibol, com as marcações. Quadra plana, sem interferências.	Divisão em Equipes; Campo de Jogo; Especificar a Rede Viva; Movimentos Permitidos; especificar os movimentos da Rede Viva Ativa; Pontuação; Rodadas e Duração; Troca de Papéis.	Saque; Toque de Dedos; Ataque; Manchete; Bloqueio (Rede Viva).



	divertida e inovadora.			
Vôlei de Cone	Coordenação Motora; Agilidade; Força; e Equilíbrio.	Quadra de vôlei tradicional ou uma área adaptada, com demarcações de zona para o cone; Equipamentos ; e Clima.	Derrubar o cone do adversário com a bola de vôlei; definir número de Jogadores; Posicionamento do Cone; Saque e Recepção; Toques na Bola; Ponto; Rotação; Tempo de Jogo.	Saque; Passe (Manchete); Levantamento; Ataque (Cortada); Bloqueio; e defesa.
Vôlei de tabuleiro.	Coordenação Motora Fina; Planejamento e Estratégia.	Quadra de vôlei	Preparação do Tabuleiro; Divisão dos Times; definir o objetivo; Movimentos; e Pontuação	Saque; Passe; Levantamento; Ataque; Bloqueio; e defesa.
Vôlei 3 Pecados	Coordenação Motora; Agilidade; Força; Resistência.	Quadra de vôlei ou área delimitada em um ginásio ou ao ar livre, seguro, sem obstáculos, com boa iluminação e ventilação; Equipamento; Bola de voleibol, rede de vôlei.	Divida os jogadores em duas equipes; Início do Jogo; Cometendo um Pecado.	Saque; Passe; Levantamento; Ataque; Bloqueio; Defesa; Ensino das regras e técnicas do voleibol; Habilidades Motoras; Trabalho em Equipe; e Diversão.
Vôlei de Bexiga	Coordenação Motora; Equilíbrio; Agilidade; e Resistência.	Pátio, ventos e ajustes para a altura mais baixa da rede para facilitar o jogo.	Divisão dos jogadores em duas equipes; Movimento da Bexiga; Definir a pontuação; e definir as faltas.	Saque; Passe; Levantamento; Ataque; e defesa.
Vôlei de Toalha	Coordenação Motora; Força; Agilidade; e Trabalho em Equipe.	Quadra de voleibol, pátio escolar, ou uma área ampla com boa iluminação e ventilação; Bola de voleibol (ou uma bola	Divisão dos jogadores em duas equipes; Início do Jogo; Movimento da Bola; Pontuação; e Faltas.	Saque; Recepção; Levantamento; Ataque; Defesa; e Rodízio.



		leve), lençóis (um para cada equipe), rede de voleibol (ou uma corda esticada para simular a rede).		
Minivôlei	Coordenação Motora; Agilidade e Velocidade; Força e Resistência;	Quadra reduzida; Rede (2,05m de altura) e a bola pode ser mais leve; Ambientes internos e externos.	Divisão dos jogadores em duas equipes. Início do Jogo; Movimento da Bola; Pontuação; Especificar as Faltas;	Saque; Passe; Levantamento; Ataque; Defesa; e Rodízio

Fonte: Professor/Pesquisador (2024).

A Taxonomia 3 se refere aos jogos/brincadeiras de mãos selecionadas pelo professor e apresenta uma visão mais estruturada e detalhada do ensino do voleibol, com jogos que se aproximam mais das regras e técnicas oficiais do esporte. Essa taxonomia é fundamental para a progressão dos alunos em direção a um aprendizado mais técnico e especializado.

Estes jogos/brincadeiras foram selecionados a partir de uma pesquisa na literatura e na Internet, fazendo uma identificação de movimentos específicos que podem/são associados ao voleibol, tais como corrida, saltos, arremessos, etc.

Após debruçar-me nas anotações feitas na pesquisa, foi necessário dar sequência ao trabalho e elaborar as taxonomias dos jogos/brincadeiras escolhidas para o ensino do Voleibol, considerando-as como as mais adequadas para levar aos discentes os saberes necessários para o aprendizado do esporte Voleibol em sua amplitude, aprender um esporte utilizando jogos/brincadeiras de bola com as mãos desenvolvendo habilidades físicas e cognitivas.

A análise das três taxonomias apresentadas revelou um rico conjunto de recursos para o ensino do voleibol de forma lúdica e eficaz. Cada uma delas, ao seu modo, contribui para o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e sociais dos alunos, além de promover a paixão pelo esporte.



Ao comparar as três taxonomias, percebe-se que elas se complementam e podem ser utilizadas de forma integrada. A primeira taxonomia pode servir como ponto de partida para introduzir o voleibol de forma lúdica, a segunda pode estimular a participação ativa dos alunos e a terceira pode ser utilizada para aprofundar o aprendizado das técnicas e táticas do esporte.

É importante ressaltar que a escolha dos jogos e das atividades deve ser adaptada às características de cada turma, levando em consideração a idade, o nível de habilidade e os interesses dos alunos. Além disso, o professor deve estar atento à progressão pedagógica, garantindo que as atividades sejam desafiadoras e significativas para todos os alunos.

A taxonomia apresentada é uma ferramenta valiosa para o ensino do voleibol de forma lúdica e participativa. Ao utilizá-la como ponto de partida, os professores podem criar aulas mais dinâmicas e eficazes, contribuindo para o desenvolvimento integral dos alunos. Seguem alguns comentários ouvidos pelo professor/pesquisador dos estudantes que participaram das taxonomias.

Como pode ser observado nas taxonomias 01, 02 e 03, uma sendo a pesquisa de Jogos/brincadeiras de bola com as mãos na comunidade escolar; a segundo foi a pesquisa em sala; e a terceira pesquisa foi realizada pelo professor. Mesmo não sendo uma pesquisa desenvolvida para a prática do voleibol, pode-se observar e identificar características de condutas motoras, regras a serem trabalhadas e as condições externas para o decorrer da prática do jogo ou brincadeira.

Os estudantes que participaram das atividades práticas, elogiaram-nas para o professor/pesquisador dizendo que eram boas atividades para desenvolvimento de movimentos básicos que trabalham a modalidade esportiva e de uma forma que não entendiam no momento por que estavam fazendo as atividades, pois pensavam que era apenas uma atividade recreativa como outra qualquer, mas que no final de todo o percurso, alguns alunos observaram que os movimentos que utilizados no voleibol no jogo festivo, tinham executados anteriormente nos jogos e brincadeiras de bolas com as mãos.



Sammons (2008) afirma que uma boa organização pedagógica e certas práticas em sala de aula e de gestão administrativa da escola são capazes de gerar impactos positivos no desempenho dos alunos.

Ao pesquisar acerca da satisfação dos alunos com as aulas de Educação Física, precisamos observar que o conceito de satisfação pode ser definido como um estado emocional agradável ou positivo, resultado de avaliação de algum trabalho, de tarefas realizadas ou de experiências vividas (LOCKE; WHITING, 1974; LOCKE, 1976).

Para Brandolin, Koslinski e Soares (2015) a satisfação com a Educação Física pode variar de acordo com diversos fatores presentes nas aulas, tais como: características demográficas dos alunos, habilidade em esportes, infraestrutura para as aulas, tipo de planejamento, sexo e ambiente pedagógico.

Os profissionais de Educação Física que buscam trabalhar de forma mais alinhada com uma educação atualizada precisam lembrar da importância da construção de saberes de forma participativa. No que se refere ao ensino de esporte, os professores podem utilizar subsídios diversos, dentre eles, pode utilizar metodologias que facilitem este processo.

Compartilhar com os alunos e alunos as suas pesquisas sobre os jogos/brincadeiras de bola com as mãos tornou-se uma experiência única e gratificante pois foi possível observar a prática de jogos/brincadeiras conhecidos e vivenciados no dia a dia de meninos e meninas do ensino fundamental II de forma simples e direta, valorizando os seus conhecimentos prévios e introduzindo novas formas para o aprendizagem do voleibol e Scaglia (2003) demonstra, em sua pesquisa que a partir dessas interações é possível construir uma metodologia que utiliza os jogos/brincadeiras de bola com as mãos ao longo do processo de aprendizagem produzindo a diversidade de conhecimentos, valorizando a individualidade e construindo o pensamento do coletivo a partir de cada singularidade dos alunos

Também coadunamos com os achados de Scaglia (2003) ao observarmos que é necessário compreender o padrão organizacional das unidades complexas para que os professores de educação física tenham uma boa formação,



permitindo entender que pequenas alterações nas estruturas básicas resultam em mudanças no sistema como um todo.

Esta pesquisa produziu resultados importantes no que se refere à prática pedagógica que oferece aos discentes o poder participativo na construção dos saberes necessários para o ensino/aprendizagem, no que se refere aos jogos/brincadeiras, confirmamos que os alunos se tornaram mais participativos nas aulas, como também relatou Thomé (2024) em seu trabalho de pesquisa usando jogos/brincadeiras de mãos cantadas que também observou que este tipo de prática não silencia a voz dos discentes e permite uma valorização de suas experiências nas suas comunidades.

Por tudo isto, concordamos com Scaglia (2003) quando ele afirma que para ensinar um esporte, o professor não deve ter em mente apenas a transmissão de gestos técnicos estereotipadas e descontextualizados de suas razões de ser e que existem várias metodologias que podem ser utilizadas para este intuito, bem como o ensino do Voleibol, levando-se em consideração os jogos/brincadeiras pertencentes à Família dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos, que trazem movimentos que complementam a prática do voleibol, encontrando-se entrelaçados e, ao mesmo tempo, assumindo suas características distintas.



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a investigação do processo organizacional sistêmico das unidades complexas envolvendo os jogos pesquisados pelos discentes na comunidade e na Internet, bem como os jogos que apresentados pelo pesquisador, foi possível identificar, nas várias manifestações de jogos/brincadeiras de bola com as mãos, que possuem características em comum e que podem ser utilizados para agrupar estes jogos numa mesma família, que denominamos de Família dos Jogos/Brincadeiras de Bola Com as Mãos, sendo possível compará-los a partir de um padrão organizacional comum, podendo ser utilizados no processo de ensinamento do esporte Voleibol.

Com isto, afirmamos que os objetivos propostos neste trabalho de elaborar uma proposta pedagógica para o ensino do voleibol a partir dos jogos e brincadeiras de bola com as mãos; relacionar os jogos e brincadeiras de bola com as mãos como repertório para o ensino do voleibol; apresentar uma taxonomia em relação aos jogos/brincadeiras de bola com as mãos com suas peculiaridades; e desenvolver um material que auxiliará no ensino do voleibol através do ensino de jogos e brincadeiras com as mãos, para alunos dos anos finais do Ensino Fundamental foram alcançados e semelhantemente ao trabalho de Scaglia (2003) constatamos a correlação entre os jogos/brincadeiras de bola que são praticados na infância, na sociedade ou na escola, com o aprendizado de um esporte como o Voleibol.

Quando conseguimos identificar as semelhanças existentes entre os jogos/brincadeiras de bola com as mãos e agrupando-os numa mesma família, foi possível elaborarmos estratégias capazes de fazer com que os discentes pudessem participar das aulas de Educação Física de uma forma mais entusiasmada e empolgante, pois estes jogos/brincadeiras foram frutos de suas pesquisas e contribuíram para o aprendizado de um esporte e descobrindo que existe a Família de Jogos/Brincadeiras de Bola Com as Mãos.

A partir das observações e constatações necessárias foi possível construir metodologias pautadas no ensino do Voleibol por meio de jogos/brincadeiras além de se assemelhar e construir novas metodologias, distanciando-se de



metodologias ultrapassadas que faziam do ensino do esporte apenas como forma de repetições de movimentos sem compreender a importância pedagógica e como o esporte pode ser utilizado no processo de construção de cidadãos autônomos e capazes de tomar decisões rápidas e precisas.

Identificamos as diferenças existentes entre os jogos da Família dos Jogos/Brincadeiras de bola com as mãos enquanto estes jogos eram praticados pelos alunos e alunas e analisando seus processos organizacionais constatamos que todas as unidades complexas desenvolvem uma lógica particular que pode ser direcionada para o ensino do esporte Voleibol, bem como além de desenvolver habilidades que exigem competências interpretativas e de raciocínio rápido, além de desenvolverem uma maior inteligência para o jogo, dando maior autonomia aos educandos.

Assim, depois de examinarmos as semelhanças e as diferenças que os jogos/brincadeiras de bola com as mãos, executados pelos discentes nas aulas de Educação Física, apresentavam, pudemos associá-los, correlacionando-os com os fundamentos e habilidades necessárias para desenvolver capacidades que auxiliavam os alunos no aprendizado do Voleibol, de maneira que propiciou uma maior compreensão do esporte, expandindo a visão e o conhecimento desses alunos que aprenderam que o Voleibol é muito mais do que uma repetição mecânica de movimentos de forma engessada e maquinal e que é possível aprendê-lo de forma dinâmica e divertida, fazendo com que aumentasse a participação dos alunos nas aulas, não havendo exclusão de nenhum deles e aumentando a integração dos mesmos, melhorando o convívio social e esportivo.

Além da classificação dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos, associando-os ao que denominamos Família dos jogos/brincadeiras, outro processo adotado foi a construção de um encarte capaz de auxiliar outros profissionais da área a desenvolverem trabalhos voltados ao ensino do voleibol em suas aulas de Educação Física de forma dinâmica e divertida, apontando as características dos jogos classificados da mesma família e desenvolver habilidades capazes de contribuir-para-o processo de aprendizado dos alunos.



Assim como Scaglia (2003), podemos afirmar que após a aquisição do conhecimento acerca da prática dos jogos/brincadeiras de bola com as mãos, nas aulas de Educação Física e classificando-os na família de jogos/brincadeiras de bola com as mãos, tornamo-nos capazes de auxiliar no processo de aprendizado do Voleibol de forma mais efetiva e ainda constatamos várias contribuições e facilitações do aprendizado deste esporte, além do aprendizado de novas metodologias que, posteriormente, ajudarão outros profissionais a desenvolverem trabalhos semelhantes.

Outro ponto relevante é a evolução da Educação Física Escolar que vem se mostrando uma disciplina indispensável na vida dos alunos, bem como a sua prática vem sendo ajustada, reajustada, adaptada e evoluída no que tange à questão do abandono das velhas práticas usadas por professores limitados que apenas entregavam bolas aos alunos e observavam sentados o transcorrer das aulas.

Depois da pesquisa realizada e com a execução das aulas utilizando jogo/brincadeiras de bola com as mãos, podemos concluir que o trabalho do professor é mediar aprendizado e o desenvolvimento de habilidades físicas e cognitivas bastantes para que os discentes conquistem sua autonomia e desenvolvam o seu senso crítico no processo de compreensão acerca de um esporte tão praticado mundialmente e que se tornou bastante popular no Brasil.

Além disto, esperamos que, futuramente, possamos dar continuidade a trabalhos que abordem o aprendizado facilitado de esportes através de jogos/brincadeiras que os discentes já conheçam e pratiquem desde a infância para que haja uma participação mais efetiva e inclusiva nas aulas de Educação Física, desenvolvendo novas metodologias, distanciando-se do ensino maquinal e tecnicista e disponibilizando subsídios capazes de oferecer um norte para outros professores que se interessem por ensinar esportes utilizando a Família dos Jogos/brincadeiras de bola com as mãos.



6 REFERÊNCIAS

- ANDRÉ, Marli Elisa D. Afonso. **Etnografia da prática escolar**. 14. ed. São Paulo: Papirus, 1995. (Série Prática Pedagógica).
- ANDRÉ, Marli Elisa D. Afonso. Questões sobre os fins e sobre os métodos de pesquisa em Educação. **Revista Eletrônica de Educação**, São Carlos, SP, v. 1, n. 1, p. 119-131, set. 2007.
- ANJOS, José Luiz dos. **O tradicional e o moderno**: Faces da cultura popular no futebol brasileiro. Doutorado em Ciências Sociais. Faculdade de Ciências Sociais - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - SP. 2003. 238p.
- BAACKE, H. Mini volleyball. In: **Confederação Brasileira de Voleibol**: Manual do Treinador. Brasília: Secretaria de Educação Física e Desportos; Subsecretaria de Desportos, 1972.
- BRACHT, Valter. **Sociologia crítica do esporte**: uma introdução. 4 ed. Editora Unijuí. 2003. 134.
- BALBINO, H. F. **Jogos desportivos coletivos e os estímulos das inteligências múltiplas**: bases para uma proposta em pedagogia do esporte. 2001. 142f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.
- BARRETO, Selva Maria Guimarães. **Esporte e Saúde**. **Revista eletrônica de ciências**. n. 22, 2003. Disponível em: http://cdcc.usp.br/ciencia/artigos/art_22/esportesaude.html.
- BARROSO, A.L.R. & DARIDO, S.C. **Voleibol escolar**: uma proposta de ensino nas dimensões conceitual, procedimental e atitudinal do conteúdo. *Rev. bras. Educ. Fís. Esporte*, São Paulo, v.24, n.2, p.179-94, abr./jun. 2010.
- _____. **O voleibol na escola**: Estudo de Propostas Metodológicas. 2013. Disponível em: <https://old.cev.org.br/biblioteca/o-voleibol-escola-estudo-propostas-metodologicas>. Acesso em 18/06/2022.
- BAYER, C. **O Ensino dos Desportos Coletivos**. Editions Vigot, Paris, 1994.
- BRANDOLIN, Fábio; KOSLINSKI, Mariane Campelo; SOARES, Antonio Jorge Gonçalves. A percepção dos alunos sobre a Educação Física no Ensino Médio. **Rev. Educ. Fís/UEM**, v. 26, n. 4, p. 601-610, 4. trim. 2015.



BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 3.929**, de 2019. Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1783580>. Acesso em 29 de maio de 2023.

BETTI, I. C. R.; **Esporte na Escola**: mas é só isso professor? Motriz – Volume 1, Número 1, 25 -31, junho/1999.

BENTO, J. O. Desporto Corpo e Saúde – ensaio para um discurso maior. In: GUEDES, O. C. **Atividade Física e Esportes**: Contextos e perspectivas evolutivas. João Pessoa: UNIPÊ, 2001. p. 66-72.

BORGES, S. L.; **Metodologias de Ensino dos Esportes Coletivos na Iniciação Esportiva Escolar em Atividades Extracurriculares**. Vitrine Prod. Acad., Curitiba, v.3, n.1, p.183-192, jan./jun. 2015.

BRASIL, Casa Civil - Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Lei nº 9.615 de 24 de março de 1988**. Disponível em:

<www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615compilada.htm>. Acesso em 1 de novembro de 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular - A educação é a base. Brasília - DF. 2017.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação e Cultura, 2018.

BRASIL. Decreto Lei nº 10.328 de 12 de dezembro de 2001. Diário Oficial da União - Seção 1 - 13/12/2001, Página 1.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília - DF. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Conselho Pleno. **Resolução nº 1, de 18 de fevereiro de 2002**. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores de Educação Básica, em nível superior, Curso de Licenciatura de graduação plena. Brasília - DF. 2002.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1997. 96p.

BRASIL. Política educacional e educação física: polemicas do nosso tempo. Campinas: Autores Associados, 1998, 93p.

BUSSO, Gilberto Leandro; DAOLIO, Jocimar. O jogo de futebol no contexto escolar e extraescolar: encontro, confronto e atualização. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 33, n. 1, p. 69-86, jan./mar. 2011



CASTELLANI FILHO, Lino. Educação física no Brasil: A história que não se conta. 10. ed. Campinas, SP: Papirus, 2004. 225 p.

CASTRO, Raimundo Santos de. **A pesquisa do tipo etnográfica**: uma proposta de abordagem metodológica de pesquisa em Educação Matemática. Revista Exitus. Santarém - PA. Vol. 9. Nº 3, p. 252 - 279. Jul./Set. 2019.

CLAZER, P. C. S.; GUAITA, N. R. **O voleibol nas aulas de Educação Física**: um estudo para o Programa de desenvolvimento educacional – PDE. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1123-4.pdf>. Acesso em: 18/06/2022.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

DAOLIO, Jocimar. **Educação física e o conceito de cultura**. Campinas, SP: Autores Associados, 2004. - (Coleção polêmicas do nosso tempo).

DAOLIO, Jocimar. Os significados do corpo na cultura e as implicações para a Educação Física. **Rev. Movimento**. Ano 2. Junho 1995.

DAOLIO, Jocimar; VELOZO, Emerson Luís. A técnica esportiva como construção cultural: implicações para a pedagogia do esporte. **Pensar a Prática**, v. 11, n. 1. 2008.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A.; **Educação Física na Escola**: implicações para a prática pedagógica. 2ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011.

FREIRE, J. B. Esporte educacional. In: I CONGRESSO LATINOAMERICANO DE EDUCAÇÃO MOTORA E II CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 1998, Foz do Iguaçu. **Anais...** 1998, p. 106-108.

FREIRE, P. **Conscientização**: teoria e prática da libertação: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire. São Paulo: Editora Moraes, 1980.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 31. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

FREIRE, P. **Pedagogia da indignação**: cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: UNESP, 2000.

FREITAS, Hebrayn Bezerra. **A importância do Espaço Físico e Materiais Pedagógicos para as aulas de Educação Física na Escola Pública do município de Unaí – MG**. Universidade de Brasília - Faculdade de Educação Física. Buritis - MG. 2014. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9615/1/2014_HebraynBezerraFreitas.pdf. Com acesso em 31 de maio de 2023.



- GALATTI, L. R.; LEONARDI, T. J.; PAES, R. R. Pedagogia do Esporte: contribuições para a qualidade de vida de crianças e adolescentes. In: GONZALEZ, R. H.; MACHADO, M. M. T. (Ed.). **Esporte educacional e qualidade de vida para crianças e adolescentes**. Curitiba: Editora CRV, 2014. p. 300.
- GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos. In: GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. (Eds.). **O ensino dos jogos desportivos coletivos**. 2. ed. Lisboa: Universidade do Porto, 1995, p. 11-25.
- GONZÁLEZ, F. J.; BRACHT, V. **Metodologia do Ensino dos Esportes Coletivos**. Vitória: UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância, 2012.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- GINCIENE, G; IMPOLCETTO, F M; **primeiras aproximações para uma proposta de ensino dos jogos de rede/parede: reflexões sobre o tênis de campo e o voleibol** Revista brasileira Ciência e Movimento 2019;27(2):121-132.
- GINCIENE, G.; MATTHIESEN, S. Q. O modelo do Sport Education no ensino do atletismo na escola. **Movimento**: revista de Educação Física da UFRGS, v. 23, n. 2, p. 729–742, 2017.
- GINZBURG, C. **Mitos, emblemas e sinais**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- GONZÁLEZ, F. J.; BRACHT, V. **Metodologia do Ensino dos Esportes Coletivos**. Vitória: UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância, 2012. 126p.
- GRECO, P.J. **Métodos de ensino-aprendizagem-treinamento nos jogos esportivos coletivos**. In: GARCIA, E.S; LEMOS, K.L.M. Temas atuais VI – Educação física e esportes. Cap. 3, p. 48-72. Belo Horizonte: Health, 2001.
- GUERIERO, D.; ARAÚJO, P. **Educação física escolar ou esportivização escolar? Lecturas: EF y Deportes revista digital**. Buenos Aires. n. 78, nov. 2004.
- GUIMARÃES, Artur Queiroz et al. Etnografia na pesquisa em ensino de ciências no Brasil: análise de dois referenciais teórico-metodológicos importantes no campo. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, 7., 2009, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: ABRAPEC, 2009. p. 1124- 1136.
- HELAL, Ronaldo. O que é Pedagogia do Esporte. Coleção Primeiros Passos. Editora Brasiliense. 1990.



KONZAG, L. **A formação técnico-tática nos jogos desportivos coletivos.** Treino Desportivo, n.19, 1991.

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

LOCKE, E. A. The nature and causes of job satisfaction. In: DUNNETE, M. D. (Ed.) Handbook of industrial and organizational psychology. Chicago: **Rand McNally College Publishing**, 1976. p. 1297-1349.

LOCKE, E. A.; WHITING, R. J. Sources of satisfaction and dissatisfaction among waste management employees. **Journal of applied psychology**, Washington, DC, v. 59, p. 145-156, 1974.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. Etnografia como Prática e Experiência. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 15, n. 32, p. 129-156, Jul./Dez. 2009.

MINAYO, Maria Cecília S.; DESLANDES, Suely F.; GOMES, Maria R. Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade. Petrópolis - RJ: Vozes, 2009.

NAVARRO, Antonio Coppi; ALMEIDA, Roberto de; SANTANA, Wilton Carlos de. **Pedagogia do esporte: jogos esportivos coletivos.** Phorte Editora. São Paulo - SP. 2015.

PARENTE, Thomás Augusto. **Pedagogia do Esporte e voleibol: uma proposta de ensino por meio de material didático digital.** Rio Claro, 2020. 132 p.

PEREIRA J; CASAROTTO J. V; ESPORTE E EDUCAÇÃO: **as contribuições pedagógicas do voleibol nos anos finais do ensino fundamental.** Revista da Saúde da AJES, Juína/MT, v. 4, n. 7, p. 15 – 31, Jan/Jun. 2018.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico.** 2 ed. Novo Hamburgo - RS: Universidade FEEVALE. 2013.

REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J.; PAES, R. R. Pedagogia do esporte: panorama e análise conceitual das principais abordagens. **Revista Motriz**, v. 15, n. 3, p. 600–610, 2009.

RIZOLA NETO, Antonio. **Uma proposta de preparação para equipes jovens de voleibol feminino.** Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2004.

RODRIGUES, Marcelo Francisco; ALEXANDRE, Daniel Feliciano; PEREIRA, Stefany Fernanda; CONTESSOTO, Vitor Hugo de Freitas. Pedagogia e o jogo



no voleibol: Uma revisão integrativa O Jogo de Voleibol sob a ótica pedagógica. **Revista Brasileira do Esporte Coletivo**. v. 4. n. 2. 2020.

ROSSETO JR. Adriano José; ARDÍGIO JR., Ambleto; COSTA, Caio M.; D'ÂNGELO, Fábio Luiz. **Jogos Educativos**: Estrutura e organização da prática. Phorte Editora. São Paulo, 2009.

SAMMONS, P. As características-chave das escolas eficazes. In: BROOKE, N.; SOARES, J. F. (Orgs.). **Pesquisa em eficácia escolar**: origem e trajetórias. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008. p. 335-382.

SAMPIERI, Roberto H.; COLLADO, Carlos F.; LUCIO, María Del Pilar B. **Metodologia de pesquisa**. 5 ed. Dados eletrônicos - Porto Alegre: Penso, 2013.

SAVIANI, Dermeval. Análise crítica da organização escolar brasileira através das leis 5.540/68 e 5.692/71. In: GARCIA, Walter E. Educação brasileira contemporânea: organização e funcionamento. São Paulo: McGraw- Hill, 1976.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e as brincadeiras de bola**: a família dos jogos de bola com os pés. 1. ed. São Paulo: Phorte. 2020. Recurso digital.

SCAGLIA, A. J. **O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés**: todos semelhantes, todos diferentes. Tese. Universidade Estadual de Campinas - Faculdade de Educação Física. Campinas - SP, 2003.

SCHEFER, Maria Cristina; Knijnik, GELSA. Construindo uma pesquisa do “tipo etnográfico” na educação. **Rev. Princípios**. Divulgação Científica e Tecnológica do IFPB. nº 28. Edição Especial. 2015. p. 105-110.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2017.

SILVA, Kathiane Fernanda Seára da. Aulas práticas de Educação Física: o olhar dos alunos do Ensino Médio. Universidade Federal de Alagoas. Maceió - AL. Disponível em:
<<https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/9808/1/Aulas%20práticas%20de%20educação%20física%20o%20olhar%20dos%20alunos%20do%20ensino%20médio.pdf>>. Acesso em 01 de junho de .2023.

SILVA, P. M.; JUNIOR, M. R. de Azevedo; **Métodos de Ensino dos Esportes Coletivos Utilizados Durante o Estágio de 6º ao 9º ano**. Disponível em:
<http://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/aces> ISSN: 2317-7136
Acessado em 18/06/2022.

SOUSA, L. B. de, BARROSO, M. G. T. Pesquisa etnográfica: evolução e aplicação. Esc. Anna Nery. **Rev. Enfermagem**, v. 12, n. 1, p. 150-155, 2008.



SPRADLEY, J. P. **The ethnographic interview**. New York, Holt Rinehart & Winston, 1979. 247 p.

SPRADLEY, J. P. **Participant observation**. New York, Holt Rinehart & Winston, 1980. 195 p.

TANI, G.; MANOEL, E J. **Esporte, educação física e educação física escolar**. in: GAYA, A; MARQUES, A.; TANI. G. (orgs.). Desporto para Crianças e Jovens: Razões e Finalidades, 2004.

TEODORESCU, L. **Problemas de teoria e metodologia nos jogos desportivos**. Lisboa: Livros Horizonte, 1984.

THOMÉ, T. F. **Brincadeiras de mãos cantadas nas aulas de Educação Física**: acolhendo e divulgando as culturas infantis na escola. Programa de pós-graduação em Educação Física - PROEF. Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - UNESP Instituto de Biociências – Rio Claro – SP. 215p. 2024.

THOMPSON, E. P. **A miséria da teoria ou um planetário de erros**: uma crítica ao pensamento de Althusser. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

TORRI, D.; ALBINO, B. S.; VAZ, A. F. Sacrifícios, sonhos, indústria cultural: retratos da educação do corpo no esporte escolar. **Educ. Pesqui.** v. 33, n. 3, 2007.

TUBINO, M. J. G. **Estudos brasileiros sobre o esporte: ênfase no esporte-educação**. Maringá - PR: Eduem, 2010. 163 p.

VELOSO, Camila Moura. **Diferença de concepção entre esporte escolar e esporte de rendimento**. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional - EEFETO. Belo Horizonte - MG. 2010.

WEINECK J. **Treinamento ideal**: instruções técnicas sobre o desempenho fisiológico, incluindo considerações específicas de treinamento infantil e juvenil. São Paulo: Manole, 1999.

ZAIDAN, S.; REIS, D. A. de F. R.; KAWASAKI, T., F. "Produto educacional: desafio do mestrado profissional em educação". **RBPG**, Brasília, v.16, n.35, 2020.



APÊNDICE I - DIÁRIO DE CAMPO

ESCOLA: MUNICIPAL PRESIDENTE COSTA E SILVA		
PROFESSOR: FAGNER SILVA LUCENA		
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA		
TURMA: 9º ANO	DURAÇÃO DA AULA: 45'	QUANTIDADE DE ALUNOS:
TEMA DA AULA:		
CONTEÚDO:		
DATA:	SEMANA/AULA:	
CONTEÚDO DESENVOLVIDO:		
PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS:		
OBSERVAÇÃO DOS COMENTÁRIOS DOS ALUNOS:		
OBSERVAÇÕES SOBRE A REALIZAÇÃO DA AULA:		
AValiação SEMANAL DAS AULAS:		



APÊNDICE II – PLANOS DE AULA

PLANO DE AULA 01 e 02	
ESCOLA: MUNICIPAL PRESIDENTE COSTA E SILVA	
PROFESSOR: FAGNER SILVA LUCENA	
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA	
TURMA: 9º ANO	DURAÇÃO DA AULA: 45'
OBJETIVOS: Conhecer jogos e Brincadeiras de bola com as mãos da comunidade escolar.	
TEMA DA AULA: Explorando a Magia das Bolas nas Mãos	
CONTEÚDO: Conversar sobre os diferentes tipos de jogos e Brincadeiras de bolas com as mãos na comunidade escolar.	
DIMENSÕES DO CONTEÚDO: Conceitual: Compreensão das diferentes brincadeiras e jogos de bola com as mãos. Procedimental: Conhecimento dos jogos e brincadeiras com as mãos. Atitudinal: Valorização da cooperação, respeito ao meio ambiente e expressão das escolhas.	
METODOLOGIA DE ENSINO (MOMENTOS PEDAGÓGICOS): 1º Momento: Roda de conversa, mostrando e explicando como seria a pesquisa com seus familiares. 2º Momento: Levantamento da pesquisa dos alunos com seus familiares. 3º Momento: Pesquisa em sala, utilizando o a internet para a busca de novos jogos e brincadeiras de bola com as mãos. 4º Momento: Levantamento da pesquisa dos alunos em sala de aula.	
AValiação: Observação durante a atividade: Como as crianças interagem com seus familiares, colegas e professor, compartilham experiências e fazem escolhas.	
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Papel, caneta, aparelho celular.	
REFERÊNCIAS: BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. KUNZLER, H. R. O brincar e seu papel no desenvolvimento da criança. São Paulo: Cortez, 1998. SANTANA, M. H. M. Educação física: fundamentos e metodologia. São Paulo: Cortez, 2008.	



PLANO DE AULA 03 e 04	
ESCOLA: MUNICIPAL PRESIDENTE COSTA E SILVA	
PROFESSOR: FAGNER SILVA LUCENA	
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA	
TURMA: 9º ANO	DURAÇÃO DA AULA: 45'
OBJETIVOS: Vivenciar jogos e Brincadeiras de bola com as mãos da comunidade escolar.	
TEMA DA AULA: Explorando a Magia das Bolas nas Mãos	
CONTEÚDO: Desenvolver habilidades motoras, coordenação e trabalho em equipe.	
DIMENSÕES DO CONTEÚDO: Conceitual: Compreensão das características das bolas e dos diferentes movimentos possíveis. Procedimental: Experimentação de diferentes técnicas de lançamento e controle da bola. Atitudinal: Valorização da cooperação e do respeito mútuo durante as atividades.	
METODOLOGIA DE ENSINO (MOMENTOS PEDAGÓGICOS): 1º Momento: Roda de conversa, mostrando e explicando como serão as brincadeiras e jogos de bola com as mãos. 2º Momento: Observem as diferenças entre as bolas e levantem hipóteses sobre como usá-las. 3º Momento: Apresente alvos disponíveis (bambolês, cestas etc.). 4º Momento: Levantamento da pesquisa dos alunos em sala de aula.	
AVALIAÇÃO: Participação durante a atividade: Como os estudantes interagiram com os colegas, respeitando as regras dos jogos e brincadeiras.	
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Bolas de diferentes tamanhos, pesos e texturas, Alvos variados: bambolês, cestas, bacias, cones etc.	
REFERÊNCIAS: BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. KUNZLER, H. R. O brincar e seu papel no desenvolvimento da criança. São Paulo: Cortez, 1998. SANTANA, M. H. M. Educação física: fundamentos e metodologia. São Paulo: Cortez, 2008.	



PLANO DE AULA 05 e 06	
ESCOLA: MUNICIPAL PRESIDENTE COSTA E SILVA	
PROFESSOR: FAGNER SILVA LUCENA	
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA	
TURMA: 9º ANO	DURAÇÃO DA AULA: 45'
OBJETIVOS: Conhecer e Vivenciar jogos e Brincadeiras de bola com as mãos.	
TEMA DA AULA: Brincando com as Mãos: Explorando Diversas Formas de Brincar com Bola.	
CONTEÚDO: Brincadeiras com Bola: Universo Lúdico e Motor.	
DIMENSÕES DO CONTEÚDO:	
<p>Conceitual: Diversos tipos de jogos e brincadeiras com bola, com foco no desenvolvimento da coordenação motora, lateralidade, espacialidade, ritmo e criatividade;</p> <p>Procedimental: Pesquisar e selecionar diferentes jogos e brincadeiras com bola;</p> <p>Atitudinal: Cooperar com os colegas e participar ativamente das atividades; Respeitar as regras e os limites das brincadeiras; e Cultivar o espírito esportivo e o fair play.</p>	
METODOLOGIA DE ENSINO (MOMENTOS PEDAGÓGICOS):	
<p>1º Momento: Promover uma roda de conversa para levantar os conhecimentos prévios dos alunos sobre brincadeiras com bola.</p> <p>2º Momento: Dividir a turma em pequenos grupos; distribuir materiais de pesquisa (livros, revistas, internet) para cada grupo;</p> <p>3º Momento: Cada grupo apresenta para a turma a brincadeira escolhida, explicando as regras e dinâmicas; demonstrar como jogar a brincadeira de forma clara e objetiva;</p> <p>4º Momento: Organizar o espaço para a prática das brincadeiras; proporcionar tempo livre para que os alunos explorem as brincadeiras apresentadas; observar e interagir com os alunos durante as brincadeiras, oferecendo suporte e orientação quando necessário.</p> <p>5º Momento: Reunião da turma em roda para compartilhar as experiências vividas durante as brincadeiras; promover a reflexão sobre os benefícios das brincadeiras com bola para o desenvolvimento físico, social e emocional.</p>	
AValiação: Realizar uma breve avaliação da participação dos alunos nas atividades; Reforçar a importância da brincadeira para o aprendizado e o desenvolvimento;	
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Bolas de diferentes tamanhos e materiais (plástico, borracha, tecido); Cones, garrafas pet ou outros materiais para delimitar o espaço; Materiais de pesquisa (livros, revistas, internet); Papel e lápis para anotações.	
REFERÊNCIAS:	
BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.	
KUNZLER, H. R. O brincar e seu papel no desenvolvimento da criança. São Paulo: Cortez, 1998.	
SANTANA, M. H. M. Educação física: fundamentos e metodologia. São Paulo: Cortez, 2008.	



PLANO DE AULA 07	
ESCOLA: MUNICIPAL PRESIDENTE COSTA E SILVA	
PROFESSOR: FAGNER SILVA LUCENA	
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA	
TURMA: 9º ANO	DURAÇÃO DA AULA: 45'
OBJETIVOS: Desvendar novos mundos de Brincadeiras com Bola na Mão!	
TEMA DA AULA: Aventuras com Bola na Mão: Descobrimo Novas Formas de Brincar.	
CONTEÚDO: Brincadeiras com Bola: Universo Lúdico e Motor.	
DIMENSÕES DO CONTEÚDO:	
Conceitual: Ampliar o repertório de jogos e brincadeiras com bola na mão;	
Procedimental: Apresentar novas brincadeiras com bola na mão de forma lúdica e empolgante;	
Atitudinal: Demonstrar interesse e entusiasmo pelas novas brincadeiras; desenvolver a criatividade, a imaginação e a resolução de problemas;	
METODOLOGIA DE ENSINO (MOMENTOS PEDAGÓGICOS):	
1º Momento: Apresentar o tema da aula e despertar a curiosidade dos alunos sobre as novas brincadeiras;	
2º Momento: Apresentar cada nova brincadeira com bola na mão de forma empolgante e envolvente;	
3º Momento: Reunião da turma em roda para compartilhar a pesquisa realizada e mostrar as novas brincadeiras e jogos de bola com as mãos;	
4º Momento: Catalogar os jogos e brincadeiras com os estudantes.	
AVALIAÇÃO: Reforçar a importância da brincadeira para o aprendizado e o desenvolvimento.	
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Folhas e lápis para registrar as brincadeiras;	
REFERÊNCIAS:	
BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.	
KUNZLER, H. R. O brincar e seu papel no desenvolvimento da criança. São Paulo: Cortez, 1998.	
SANTANA, M. H. M. Educação física: fundamentos e metodologia. São Paulo: Cortez, 2008.	



PLANO DE AULA 08	
ESCOLA: MUNICIPAL PRESIDENTE COSTA E SILVA	
PROFESSOR: FAGNER SILVA LUCENA	
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA	
TURMA: 9º ANO	DURAÇÃO DA AULA: 45'
OBJETIVOS: Desvendar novos mundos de Brincadeiras com Bola na Mão!	
TEMA DA AULA: Explorar jogos e brincadeiras de bola com as mãos aproximando da modalidade do voleibol.	
CONTEÚDO: Brincadeiras com Bola: Universo Lúdico e Motor.	
DIMENSÕES DO CONTEÚDO:	
<p>Conceitual: Introdução à modalidade do vôlei; conhecendo os principais movimentos e fundamentos da modalidade; compreendendo as regras básicas do jogo;</p> <p>Procedimental: Praticar movimentos e fundamentos básicos da modalidade de forma lúdica e divertida; experimentar diferentes técnicas de manejo da bola; participar de jogos e brincadeiras que simulam situações reais da modalidade;</p> <p>Atitudinal: Participar ativamente das atividades, respeitando os colegas e o espaço físico; desenvolver a criatividade, a imaginação e o senso de ritmo;</p>	
METODOLOGIA DE ENSINO (MOMENTOS PEDAGÓGICOS):	
<p>1º Momento: Proporcionar um aquecimento corporal divertido para preparar o corpo para as atividades.</p> <p>2º Momento: Apresentar os principais movimentos e fundamentos da modalidade de forma lúdica e empolgante;</p> <p>3º Momento: Organizar o espaço para a prática dos movimentos e fundamentos; proporcionar tempo livre para que os alunos explorem as técnicas de manejo da bola;</p> <p>4º Momento: Proporcionar jogos e brincadeiras que simulam situações reais da modalidade;</p>	
AVALIAÇÃO: Reunião da turma em roda para compartilhar as experiências vividas durante as atividades; Promover a reflexão sobre os benefícios da prática da modalidade esportiva	
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Bolas diversificadas à modalidade escolhida; Cones, garrafas pet ou outros materiais para delimitar o espaço.	
REFERÊNCIAS:	
<p>BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.</p> <p>KUNZLER, H. R. O brincar e seu papel no desenvolvimento da criança. São Paulo: Cortez, 1998.</p> <p>SANTANA, M. H. M. Educação física: fundamentos e metodologia. São Paulo: Cortez, 2008.</p>	



PLANO DE AULA 09 e 10	
ESCOLA: MUNICIPAL PRESIDENTE COSTA E SILVA	
PROFESSOR: FAGNER SILVA LUCENA	
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA	
TURMA: 9º ANO	DURAÇÃO DA AULA: 45'
OBJETIVOS: Formalizar o voleibol na Educação física escolar.	
TEMA DA AULA: Desvendando os Segredos do Vôlei: Dominando Habilidades e Experienciando o Jogo Formal.	
CONTEÚDO: Mergulhando no Vôlei: Dominando Fundamentos e Explorando o Jogo Formal	
DIMENSÕES DO CONTEÚDO:	
<p>Conceitual: Regras básicas do vôlei, incluindo sistema de pontos, faltas e rotações; principais movimentos e fundamentos do vôlei: saque, passe, levantada, ataque e bloqueio; Estratégias básicas de jogo, como posicionamento dos jogadores e formações táticas;</p> <p>Procedimental: Experimentar diferentes técnicas de saque, passe, levantada, ataque e bloqueio; participar de jogos formais de vôlei, aplicando as regras e estratégias aprendidas;</p> <p>Atitudinal: Participar ativamente das atividades, respeitando os colegas e o espaço físico; desenvolver a criatividade, a imaginação e o senso de ritmo;</p>	
METODOLOGIA DE ENSINO (MOMENTOS PEDAGÓGICOS):	
<p>1º Momento: Apresentar o tema da aula e despertar a curiosidade dos alunos sobre o vôlei; proporcionar um aquecimento corporal divertido para preparar o corpo para as atividades.</p> <p>2º Momento: Relembrar os principais movimentos e fundamentos do vôlei;</p> <p>3º Momento: Proporcionar tempo livre para que os alunos explorem as técnicas de vôlei;</p> <p>4º Momento: Dividir a turma em dois times; apresentar as regras do jogo formal de vôlei; iniciar o jogo formal, observando o desempenho dos alunos e orientando-os quando necessário;</p>	
AValiação: Reunião da turma em roda para compartilhar as experiências vividas durante o jogo; Promover a reflexão sobre os benefícios da prática do vôlei; Estimular a autoavaliação e o reconhecimento das habilidades individuais e coletivas; Discutir as estratégias utilizadas durante o jogo e buscar alternativas para melhorar o desempenho da equipe.	
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Bola de vôlei; Rede de vôlei (ou improvisar com uma corda ou elástico); Folhas e lápis para registrar as aprendizagens	
REFERÊNCIAS:	
BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.	
KUNZLER, H. R. O brincar e seu papel no desenvolvimento da criança. São Paulo: Cortez, 1998.	
SANTANA, M. H. M. Educação física: fundamentos e metodologia. São Paulo: Cortez, 2008.	