JOÃO VICTOR DA COSTA ALECRIM
ELÓI MARTINS SENHORAS
(organizadores)

EDUCAÇÃO FÍSICA

Da Teoria à Empiria

EDITORA

EDUCAÇÃO FÍSICA

Da Teoria à Empiria

EDUCAÇÃO FÍSICA

Da Teoria à Empiria

JOÃO VICTOR DA COSTA ALECRIM
ELÓI MARTINS SENHORAS
(organizadores)

BOA VISTA/RR
2026

Editora IOLE

Todos os direitos reservados.
A reprodução não autorizada desta publicação, no todo ou em parte, constitui violação dos direitos autorais (Lei n. 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

EXPEDIENTE

Revisão
Elói Martins Senhoras
Geane Ribeiro Silva Monteiro

Capa
Alokike Gael Chloe Hounkonnou
Elói Martins Senhoras

Projeto Gráfico e Diagramação
Elói Martins Senhoras
Balbina Líbia de Souza Santos

Conselho Editorial
Abigail Pascoal dos Santos
Charles Pennaforte
Claudete de Castro Silva Vitte
Elói Martins Senhoras
Fabiano de Araújo Moreira
Julio Burdman
Marcos Antônio Fávaro Martins
Rozane Pereira Ignácio
Patrícia Nasser de Carvalho
Simone Rodrigues Batista Mendes
Vitor Stuart Gabriel de Pieri

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO-NA-PUBLICAÇÃO (CIP)

Al1 ALECRIM, João Victor da Costa; SENHORAS, Elói Martins (organizadores).

Educação Física: Da Teoria à Empiria. Boa Vista: Editora IOLE, 2026.

Série: Educação. Editor: Elói Martins Senhoras.

ISBN: 978-65-977111-5-4

1 -Brasil. 2 - Educação. 3 - Educação Física. 4 - Esporte. 5 - Estudos de Caso
I - Título. II - Alecrim, João Victor da Costa. III - Educação. IV - Série

CDD–370

A exatidão das informações, conceitos e opiniões é de exclusiva responsabilidade dos autores.
O presente livro contou com avaliação às cegas no sistema *double-blind-review*.

EDITORIAL

A editora IOLE tem o objetivo de divulgar a produção de trabalhos intelectuais que tenham qualidade e relevância social, científica ou didática em distintas áreas do conhecimento e direcionadas para um amplo público de leitores com diferentes interesses.

As publicações da editora IOLE têm o intuito de trazer contribuições para o avanço da reflexão e das práxis em diferentes áreas do pensamento e para a consolidação de uma comunidade de autores comprometida com a pluralidade do pensamento e com uma crescente institucionalização dos debates.

O conteúdo produzido e divulgado neste livro é de inteira responsabilidade dos autores em termos de forma, correção e confiabilidade, não representando discurso oficial da editora IOLE, a qual é responsável exclusivamente pela editoração, publicação e divulgação da obra.

Concebido para ser um material com alta capilarização para seu potencial público leitor, o presente livro da editora IOLE é publicado nos formatos impresso e eletrônico a fim de propiciar a democratização do conhecimento por meio do livre acesso e divulgação das obras.

Prof. Dr. Elói Martins Senhoras

(Editor Chefe)

Copyright © Editora IOLE
2026

CAPÍTULO 5

O Ensino do Futsal através de Jogos na Educação Física Escolar

O ENSINO DO FUTSAL ATRAVÉS DE JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Ubirajara Oliveira[1]

Gustavo Santos Batista[2]

Fernanda Silva dos Santos[3]

A iniciação esportiva no futsal constitui um processo contínuo. Assim sendo, torna-se um desafio ao professor que vai trabalhar essa modalidade na escola, buscar pedagogicamente tratar desse processo que é sistêmico, planificado e estruturado em diferentes estágios e etapas.

O esporte é um fenômeno plural, desenvolvido em diversos contextos, sujeitos e objetivos. Os esportes coletivos são modalidades praticadas nas escolas e muito populares no Brasil, onde existe uma prática sistemática sobre eles. Por isso, a temática da iniciação esportiva se coloca como um desafio a ser mais bem compreendido e sistematizado pelo campo acadêmico da pedagogia do esporte, a fim de contribuir para o desenvolvimento do fenômeno da iniciação esportiva (GRECO, 2012).

Para que a iniciação esportiva aconteça, é preciso lançar mão de um modelo de ensino, uma forma de ensinar o esporte. Para isso

[1] Professor da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Doutor em Ciências na Saúde da Criança e do Adolescente. E-mail para contato: ubioliveira@gmail.com

[2] Graduado em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). E-mail para contato: gustavo.sb200215@gmail.com

[3] Mestra em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). E-mail para contato: nanda_flu@yahoo.com.br

é necessário entender a Pedagogia de Esporte, que trata de uma ciência que surgiu a partir do crescente interesse da sociedade pelas práticas esportivas corporais e que busca estudar essas práticas, seus métodos de ensino, sua origem, transformações ao longo do tempo etc. O ensino do esporte será trabalhado de forma inclusiva, proporcionando oportunidades de aprendizagem a todos os níveis de conhecimento da modalidade e propiciando experiências diversas de socialização, treinamento e participação em competições (GRAÇA; MESQUITA, 2007). Ele se apresenta como um laboratório de iniciativas para os estudantes refletirem sobre as formas de ensino-aprendizagem dos esportes da escola. Acredita-se que os resultados obtidos servirão para ampliação das perspectivas pedagógicas do esporte (REVERDITO; SCAGLIA; PAES, 2009) contribuindo para o desenvolvimento deste campo de estudo. No desenvolvimento do esporte na iniciação esportiva encontramos o Modelo de Ensino dos Jogos para a Compreensão (Teaching Games for Understanding TGfU) que tem sua origem nos anos finais da década de 60. Ele enfatiza a importância do jogo, da consciência tática e da tomada de decisão em contexto complexo e, por isso, preconiza o desenvolvimento do conhecimento tático dos jogadores/alunos por meio de jogos e de situações de jogo (BUNKER; THORPE, 1986). Esse modelo de ensino se desenvolve no bojo de uma perspectiva construtivista de ensino-aprendizagem e trata o jogador como centro do processo, cujas interações nos jogos e nas situações de jogo não desconsideram a importância dos aspectos técnicos, uma vez que o foco está no desenvolvimento de habilidades para jogar e para responder bem a diferentes situações nos jogos como apontado no estudo de (AQUINO; MENEZES, 2022).

O modelo prioriza o desenvolvimento das habilidades básicas do jogo, ao ensino de técnicas isoladas, buscando estimular uma compreensão tática do jogo por parte dos praticantes. Dessa forma o jogo passa a ser um local de resolução de problemas, ao invés de um momento de aplicação técnica. Esta ideia é concretizada

através do arranjo de formas de jogo apropriadas ao nível de compreensão e de capacidade de intervenção dos alunos no jogo. A adaptação destas formas de jogo conforme Graça e Mesquita (2007), faz-se por referência a quatro princípios pedagógicos: a seleção do tipo de jogo; a modificação do jogo por representação (formas de jogo reduzidas representativas das formas do jogo institucional); a modificação por exagero (manipulação das regras de jogo, do espaço e do tempo); o ajustamento da complexidade tática (mudanças que estimulem variações táticas a partir do próprio repertório motor que os alunos já possuem, buscando enfrentar os problemas encontrados no jogo).

O jogo, objetivado numa forma modificada se torna a referência central para processo de aprendizagem, é ele que dá coerência a tudo quanto se faz de produtivo na aula. O foco didático incidiria sucessiva e ciclicamente sobre a apreciação dos aspectos constituintes do jogo; sobre a tomada de consciência dos princípios táticos do jogo; sobre a tomada de decisão do que fazer e como fazer nas diferentes situações de jogo; sobre a exercitação das habilidades necessárias à melhoria da performance no jogo; e, finalmente, sobre a integração dos aspectos técnicos e táticos necessários à melhoria da performance no jogo (GRAÇA; MESQUITA, 2007). A seleção do tipo de jogo consiste nos pressupostos de que o jogo selecionado deve oferecer uma multiplicidade de experiências que possibilitem mostrar similaridades e diferenças entre jogos semelhantes e distintos, respectivamente (BUNKER; THORPE, 1986).

Uma proposta de agrupamento refere-se à classificação enquanto suas referências estruturais e funcionais nos jogos de invasão (como o handebol, futsal, basquetebol). Portanto, é possível apontar uma lógica de ação comum a tipos de jogos. Por exemplo, os princípios operacionais de ataque na conservação da posse de bola, progressão a quadra adversária, finalização à meta e defesa na recuperação da posse de bola, proteção da quadra contra o avanço

adversário, e defesa do alvo se assemelham. Além disso, as modalidades mencionadas apresentam referências estruturais ou constantes/invariantes como alvos, bola, terreno de jogo companheiros e adversários. Os princípios operacionais juntamente, as constantes/invariantes e as regras de ação seriam as referências norteadoras das ações táticas no jogo, que permitem a interação do conhecimento e aprendizagem entre diferentes tipos de jogos, denominado por Bayer (1994). O objetivo deste estudo foi propor, descrever e analisar os procedimentos metodológicos para a iniciação do futsal na escola.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Abordagem Metodológica, Contexto da Pesquisa e Participantes

A metodologia teve uma proposta qualitativa de pesquisa-ação, que segundo Tripp (2005) a pesquisa-ação como uma das muitas diferentes formas de investigação-ação, a qual é por ele sucintamente definida como toda tentativa continuada, sistemática e empiricamente fundamentada de aprimorar a prática.

A pesquisa foi desenvolvida na EMEF “Professor Vercenílio da Silva Pascoal” pertencente à Rede Municipal de Ensino do Município de Vitória/ES, situada no bairro Joana D’Arc. A escola atende alunos do 1º ao 9º ano do ensino fundamental e EJA, funcionando nos turnos matutino, vespertino e noturno, totalizando 490 estudantes. No turno matutino, a escola possui 9 turmas de 1º a 9º ano do Ensino Fundamental, sendo uma turma de cada série, totalizando 224 estudantes. O estudo foi realizado com as turmas do 6º ao 9º ano no turno matutino, nos anos de 2022 e 2023, totalizando 102 alunos, sendo desenvolvido uma vez por semana nas aulas de

Educação Física. As aulas eram lecionadas pela professora Mestra Fernanda Silva dos Santos, 42 anos, Licenciada Plena em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo no ano de 2007. Ela possui 14 anos de experiência na docência do Ensino Fundamental, sendo 12 anos na escola de pesquisa.

O esporte definido para o desenvolvimento do projeto foi o futsal. A proposta da pesquisa foi aprovada em 07/10/2022 junto ao Comitê de Ética em Pesquisa da UFES, sob o CAAE: 60821922.3.0000.5542. O estudo foi conduzido conforme os preceitos éticos da pesquisa científica, tendo sido realizado com o consentimento dos participantes.

Técnica e Instrumento de Coleta de Dados

Como estratégia inicial foi proposta a professora sugestões para intervenções nas aulas para o desenvolvimento do futsal, utilizando o modelo de ensino do TGfU (Teaching Games for Understanding) ajustando às dinâmicas das aulas e as peculiaridades dos alunos e/ou turmas nas dinâmicas planejadas. Uma vez que era a professora da turma que coordenava as aulas com os alunos, enquanto os pesquisadores utilizavam um diário de campo para registro das suas observações, apontamentos, situações, além de fazer registros fotográficos e videográficos das aulas. Ao final do projeto, foi utilizado um questionário para avaliar o processo.

Inicialmente para etapa de planejamento foi aplicado um questionário investigativo com perguntas abertas para todas as turmas com a finalidade de diagnosticar a relação da turma com os esportes e com as aulas de Educação Física. As perguntas presentes no questionário foram: 1. Você gosta dos esportes na aula de Educação Física? 2. Quais são os que você mais gosta? 3. Gostaria

de praticar outros esportes diferentes? Quais? 4. Na aula de Educação Física você tem vivenciado outros jogos? Quais? 5. Tem algum que você mais gosta? 6. Você costuma praticar jogos que você sugere na aula?

Foi neste momento que surgiu o futsal como esporte escolhido. Ainda nesta etapa foram realizados apenas jogos de futsal tradicional, com o objetivo de identificar os conhecimentos do jogo e suas regras básicas.

Na etapa de implementação foram resgatados jogos da cultura popular juntamente com jogos condicionados e situacionais que possuíam uma lógica interna de aproximação com o jogo esportivo escolhido. Ela teve início no mês de setembro de 2022 e terminou em maio de 2023.

A etapa de avaliação da pesquisa foi através das partidas de futsal nos jogos interclasse na escola e na UFES, e da aplicação de um questionário produzido pelos autores para resgatar as impressões e sugestões dos alunos sobre a experiência. As perguntas: 1. O que vocês acharam dos jogos propostos para o futsal? 2. Vocês conseguiram jogar mais e participar melhor nos jogos? Tiveram alguma dificuldade? 3. As regras foram discutidas e modificadas para a tornar o jogo melhor? 4. Com foi a participação das meninas em relação ao futsal e o comportamento dos meninos? 5. Tem alguma sugestão de atividades para o ensino do futsal? 6. Vocês acham que poderíamos utilizar os jogos para ensinar outros esportes?

ANÁLISE DE DADOS

O ciclo da pesquisa-ação tem uma sequência de três fases de ação nos dois diferentes campos da prática e da investigação sobre a prática. O quadro a seguir, torna claros dois outros aspectos.

Primeiro, mostra que, embora a sequência básica permaneça a mesma em ambos os campos, ocorrerão neles ações diferentes. Segundo, também torna explícito que se deve planejar tanto para a mudança na prática quanto para a avaliação dos efeitos da mudança na prática. Isso é importante na pesquisa-ação, porque o planejamento de como avaliar os efeitos da mudança na prática é em geral muito mais rigoroso do que em muitos outros tipos de investigação-ação (TRIPP 2005).

Quadro 1 - Representação do ciclo da Pesquisa

Ação realizada no campo		
Sequência da ação	***Prática***	***Investigação***
Planejamento	De uma mudança na prática	Da avaliação dos resultados
Implementação	Da mudança na prática	Da produção de dados
Avaliação	-	a) Da mudança prática e; b) Do processo de investigação

Fonte: Tripp (2005).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a análise dos questionários respondidos, percebemos que 90% dos alunos gostam de esportes; dentre esses, os de maior predileção foram o voleibol com 72%, o handebol com 65%, o futsal com 89% e o basquete com 80%. Apenas 10% dos alunos/as não gostariam de praticar nenhum esporte diferente. No que se refere a vivência e gosto pelos jogos, o futsal e o handebol mantiveram suas porcentagens. Sobre sugerir jogos nas aulas, 95% dos estudantes responderam que geralmente o realizam. Através do questionário, foi possível identificar que os alunos tinham interesse pela prática do

futsal, o que vai ao encontro do objetivo de estudo da pesquisa e se alinha com o conteúdo programático planejado pela professora.

Através das aulas diagnósticas na Etapa de Planejamento foram realizadas apenas jogos de futsal tradicional, sendo possível observar que os meninos, na sua maioria, apresentavam intimidade com a bola, realizando movimentos técnicos como dribles, fintas, cabeceio e domínio além de já possuírem um conhecimento básico das regras do esporte. No entanto, não estavam muito habituados em jogar coletivamente, traçar estratégias de jogo (como formação tática, administração de espaço, organização de passes entre outras). Por outro lado, as meninas apresentavam dificuldades no trato com bola, com as regras do esporte, o posicionamento na quadra muitas vezes era estático ou de pouca movimentação, além do fato de que não recebiam muitos passes e quando recebiam, não conseguiam dominar a bola, o que acabava desestimulando sua participação do jogo. Sendo assim, o jogo de futsal das turmas fluía com uma característica de Jogo Anárquico, o qual era marcado por um excesso de jogadas individuais, cuja tentativa era "resolver o jogo sozinho" uma vez que não apresentavam domínio sobre a necessidade coletiva do jogo.

O primeiro momento do estudo foi organizado para fazer um diagnóstico da prática do futsal pelos alunos para entender o nível de prática e entendimento do futsal.

Garganta (1998a) alerta sobre a importância do conhecimento técnico e tático no ensino dos esportes coletivos, uma vez que para resolver determinada situação dentro do jogo, os jogadores recorrem a ações caracterizadas pela natureza do confronto, no sentido de executar a resposta motora (técnica) dentro de um contexto de conhecimento do jogo (tática).

Dessa forma, foi possível concluir que essa característica de "jogo individualizado" observada nas partidas, acontecia justamente

por haver um descompasso entre técnica e tática, no qual a técnica estava presente na relação aluno-bola, fornecendo ao estudante mais recurso individual para a resolução de jogadas e pouca noção de coletividade na construção dela.

O reconhecimento é uma análise situacional que produz ampla visão do contexto da pesquisa-ação, práticas atuais, dos participantes e envolvidos. Paralelamente a projetar e implementar a mudança para melhora da prática, o reconhecimento segue exatamente o mesmo ciclo da pesquisa-ação, planejando como monitorar e avaliar a situação atual, fazendo isso e, a seguir, interpretando e avaliando os resultados a fim de planejar uma mudança adequada da prática no primeiro ciclo de pesquisa-ação de melhora (TRIPP, 2005).

Com o início da etapa de implementação, foram realizadas, as primeiras intervenções por meio dos jogos. Foi desenvolvido o pique bandeira original, apresentando e/ou resgatando o jogo da cultura popular, uma vez que baseado no TGfU (BUNKER; THORPE, 1986) representa o primeiro princípio pedagógico do modelo, que é a apresentação do jogo. Nestes jogos foram observadas facilidades em sua dinâmica durante as primeiras rodadas, ao ser ampliado para os fut-bandeira I e II (o pique bandeira com elementos do futebol), apareceram algumas dificuldades que são relacionadas ao segundo princípio pedagógico do modelo, que é a modificação do jogo por representação.

A medida que os alunos jogavam, o entendimento deles para com o jogo era aprimorado, dessa forma, ainda na primeira aula de desenvolvimento do fut-bandeira I e II, foi possível identificar que alguns alunos do 8º ano desenvolveram estratégias para superar as dificuldades encontradas durante o jogo, como por exemplo, realizar a travessia para a área do goleiro da outra equipe, com 3 alunos de forma simultânea na tentativa de confundir os pegadores para concluir pelo menos uma das travessias com êxito. Algumas turmas

como o 7º ano e 9º ano, encontraram mais dificuldades para realizar o jogo, já que não definiram táticas para realização da travessia, jogando o fut-bandeira I e II em equipe, mas de forma individualizada.

As meninas, durante ambos os jogos, demonstraram interesse em participar da dinâmica, no entanto, era possível perceber que as dificuldades com os movimentos como condução de bola existiam e as desestimularam a buscar papéis ativos durante as partidas, fazendo com que muitas delas ficassem apenas em ser pegadoras, impedindo os demais adversários a atravessarem. A cada intervenção tínhamos um *time out*, uma parada para identificar e ajustar as possíveis modificações sugeridas pelos alunos e professora. Tripp (2005) reforça que a natureza interativa do processo de investigação-ação talvez seja sua característica isolada mais distinta e fornece o ponto de partida para mais melhora no seguinte.

Dando sequência ao planejamento foi desenvolvido o jogo futebol numerado (1x1, 2x2) que caracteriza o terceiro princípio do modelo, que é a modificação por exagero (modificações no número de jogadores e nos espaços). Essa dinâmica visou o enfrentamento 1x1 e 2x2, sendo rapidamente entendida por todas as turmas, uma vez que a professora identificou que seria necessário antes de deslocar a turma para a quadra da escola, explicar como seria a dinâmica do dia, ainda em sala de aula. Analisando o desenvolvimento do jogo com a turma, foi possível identificar que para os confrontos 1x1 o domínio dos fundamentos do futsal acabava sendo determinante para definir o vencedor, no entanto para os confrontos 2x2, a boa sinergia da dupla se mostrava um fator importante, já que através da troca de passes e movimentação era possível ampliar o espaço de jogo e deslocar a marcação adversária.

O futebol numerado também foi pensado com o objetivo de dar às meninas um ambiente mais confortável de jogo, já que elas

apenas se enfrentavam, colaborando para que fossem feitas observações a respeito de como elas se comportavam em uma dinâmica de disputa com alguém parecido. O esporte dentro da Educação Física, é um espaço legitimador dessa separação ao ser reconhecido como masculino e ligado a um ritual de confirmação da virilidade. Nele, a separação é institucionalizada e socialmente legitimada pelos discursos que afirmam a ausência de habilidades das meninas. Nesse sentido, o esporte tem papel fundamental na economia de controle dos corpos, porque contribui para o estabelecimento de espaços e práticas sociais diferenciadas (MARTINS; SILVA, 2020).

Os professores/treinadores podem manipular algumas restrições da tarefa com o objetivo de enfatizar determinados conteúdos, ajustados às dinâmicas intrínsecas dos jogadores/alunos, o que se constitui como cerne do terceiro princípio, a modificação-exagero (LIGHT, 2003; PEARSON; WEBB, 2008). A conclusão a que chegamos foi de que elas demonstravam mais ânimo e vontade de participar, quando jogavam com pessoas como elas e/ou de semelhantes habilidades técnicas.

Finalizando a etapa de implementação, realizamos um jogo adaptado do futebol Gaélico, modalidade esportiva irlandesa. Seguindo a ideia central do modelo TGfU, foram utilizados os princípios pedagógicos incorporando o jogo de maneira mais efetiva. O princípio pedagógico da complexidade tática pressupõe que jogos com menor complexidade devem ser o ponto inicial para a aprendizagem de diferentes categorias de jogos para, então, progredir-se a complexidades cada vez maiores. Dessa maneira, há ajustes para a criação de problemas táticos às características dos jogadores/alunos, aumentada gradativamente em função do nível de experiência e de compreensão desses. Para isso, é importante conhecer algumas características dos diferentes níveis de desempenho (GARGANTA, 1998b; GARGANTA *et al*., 2015).

Os alunos apresentaram muita dificuldade de entender e realizar o jogo, mesmo com a explicação da professora em sala, o que é plausível visto que se trata de uma dinâmica com características muito únicas e diferentes do futebol convencional. A principal dificuldade encontrada foi a de finalizar para o gol, por causa da altura da bola ser diferente de um chute normal, o que levou os alunos a adaptarem a forma de chutar. Para Graça e Mesquita (2007), no TGFU o jogo deixa de ser visto como um tempo/espaço de aprendizagem técnica e passa a ser percebido como tempo/espaço de resolução de problemas. Com isso pudemos atender a contextualização do jogo que se mostrou necessária para uma aprendizagem mais completa no ambiente escolar. É importante salientar que a resoluções de problemas, a ludicidade, o desafio e imprevisibilidade são preponderantes para o processo.

As meninas e meninos ficaram mais próximos em nível técnico durante o futebol Gaélico, isso ocorreu devido ao fato de que se trata de uma dinâmica de jogo diferente e de pouco conhecimento de ambos, equiparando os saberes durante a realização da prática. No entanto, as queixas dos alunos eram de que essa forma de jogar era “estranha”, o que explica o desconforto deles diante de um conteúdo que eles não possuem tanta afinidade, diferentemente dos jogos de futsal desenvolvidos na Etapa de Planejamento.

Através das atividades realizadas durante a etapa de implementação, foi possível observar que os alunos começaram a pensar de forma mais estratégica e coletiva visando superar os desafios que surgiam ao longo das práticas. Por se tratar de atividades que, mesmo estando próximas dos movimentos do futsal, apresentavam uma estrutura diferente de uma partida do esporte, acabava por instigar os alunos a pensarem em estratégias que não pensariam se estivessem diante de um jogo tradicional, a fim de enfatizar a importância de os alunos pensarem nas resoluções das

dificuldades encontradas durante a realização dos jogos (GARGANTA, 1998a).

As atividades realizadas nessa etapa se alinham com os objetivos traçados pela professora da escola no plano de ensino das turmas, tendo em vista que os permitem vivenciar outras possibilidades de jogar e brincar, considerando os diferentes elementos existentes na comunidade (uso do espaço, regras, coletividade, habilidades corporais básicas) além de os apresentarem a diferentes tipos de esportes, entendendo-os como expressão da cultura humana (individuais, coletivos, de lazer, de quadra, de campo, de rua ou outros).

Retomamos as intervenções na escola em 2023, com o início do ano letivo, dando sequência a etapa de implementação, cujo desenvolvimento ocorreu por meio dos jogos 4x4, 5x5 e 6x6, jogos situacionais à dinâmica do futsal, com o número de jogadores, espaço e tempo modificados. Durante o desenvolvimento dos jogos foi possível observar que a turma do 8º ano (que era o 7º ano em 2022), apresentou uma comunicação muito efetiva e organizada, dotada de pedidos de passe, orientações sobre marcadores etc., apesar de não conseguirem desenvolver coletivamente muitas jogadas. As demais turmas apresentavam uma comunicação mais simples e em menor frequência.

Os jogos 4x4 foram os que os alunos apresentaram mais desenvolvimento coletivo para as jogadas, uma vez que a quantidade menor de alunos colaborava para que eles se vissem e se escutassem mais facilmente. As meninas durante toda a etapa precisavam de muito estímulo para participarem das atividades, uma vez que a semelhança dos jogos desenvolvidos com o futsal institucionalizado, as colocavam em constante desconforto. O compromisso no ato de jogar liga-se a operacionalização de princípios de ordem defensiva e ofensiva em meio um ambiente complexo.

Essa dinâmica não linear leva os jogadores a constantemente ter que resolver problemas, nos quais o reconhecimento das soluções, muitas vezes não parte da teoria inicial, mas das diversas relações contextuais que decorrem do conflito entre referências estruturais e funcionais (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2013). Portanto vemos que não necessariamente precisa negar o jogo de futsal 5x5 para iniciantes do futsal, mas podemos manipular esse jogo oficial para atender as necessidades básicas dos aprendizes. E, por fim, os jogos reduzidos também se mostraram uma boa abordagem para o ensino do futsal no ambiente escolar, Greco (2012) cita os jogos funcionais que seriam os jogos reduzidos de 1x1, 2x2, 3x3, 4x4 como forma de aprendizagem para o ensino do futsal. Segundo ele, esses jogos funcionais desenvolvem capacidades cognitivas como: percepção, tomada de decisão e antecipação, além de aprendizagem funcionais como dribles, passes, condução, atacar e defender.

Durante essa etapa o jogo das meninas acontecia de forma separada dos meninos, como forma de colocá-las em um ambiente mais confortável foi uma estratégia adotada pela professora visando o desenvolvimento da qualidade de jogo das meninas. Essa estratégia tornou o jogo mais fluido, por mais que não resolvesse todos os problemas encontrados para a realização da prática, como por exemplo, as dificuldades que por vezes tornava tarefas como dominar a bola e chutar para o gol, mais difíceis e desestimulantes eram mais bem organizadas e respeitadas. Ainda segundo Martins e Silva (2020), por mais que institucionalmente já se reconheça que meninas e meninos devem ter as mesmas oportunidades de aprendizagem, o currículo vivido tem sido repleto de experiências contraditórias e ambíguas. As ações são resultantes do conflito de objetivos opostos com a finalidade de conseguir gerir situações de proveito próprio, cuja frequência, ordem cronológica e complexidade não podem ser determinadas antecipadamente, características, além da condição decisória dos jogadores

(autonomia), variabilidade das ações, rapidez das decisões táticas e das ações motoras em um movimento ininterrupto de relações recíprocas de comunicação (companheiros e oponentes) em função de um objetivo comum, faz do jogo um sistema complexo (GALATTI *et al*., 2014).

A compreensão da lógica interna do jogo pelo jogador pode ampliar sua capacidade de assimilar e os problemas a serem resolvidos por meio da transferência de comportamentos táticos (BAYER, 1994; GALATTI; PAES, 2007; MENEZES; MARQUES; NUNOMURA, 2014). Assim sendo, a adaptação das regras dos jogos permite o acesso dos jogadores aos conteúdos propostos (GALATTI et al., 2008), a adequação às suas características (como idade e experiência motora), e a compreensão que possuem do jogo (MENEZES; MARQUES; NUNOMURA, 2014). Os autores supracitados defendem o desenvolvimento de jogos que estão alinhados com as situações de jogo, e partem de um contexto estratégico-tático dos esportes coletivos em consonância com a exigência técnica, para lidar com as dificuldades de iniciação no esporte, mais precisamente o futsal.

O mesmo pode ser observado com os jogos desenvolvidos na sequência da Etapa de Implementação por exemplo, tendo em vista que os jogos 4x4 e 6x6 retrataram situações adversas de jogo, visando estimular os participantes a superarem dificuldades de sair da marcação, ocupar espaço de jogo, se posicionar para receber passes, observar a localização dos companheiros de equipe entre outras, através da elaboração de estratégias, o que colabora para o entendimento do jogo por parte dos alunos.

Aquino e Menezes (2022) reforçam em ensaio teórico que partir dos diversos estudos apresentados, o jogo possui suas inter-relações: regras; jogadores/alunos; condições externas e esquema motrizes (SCAGLIA, 2011; 2017). Entende-se que os alunos e seus esquemas motrizes compõem os meios comuns aos Jogos Esportivos

Coletivos (JCE) do qual pertence o futsal, representando a tendência integrativa das unidades complexas. Já as regras e as condições externas garantem as particularidades que diferenciam os JCE entre si e estabelecem a tendência auto afirmativa do sistema (SCAGLIA, 2011).

Scaglia (2017) defende que todo jogo precisa ser desafiador, gerar desequilíbrio por meio da imprevisibilidade e satisfazer um desejo dos alunos. O ambiente de aprendizagem perpassa pela identificação das possibilidades e potencialidades funcionais do jogo que podem e devem ser intencionalmente gerenciadas pelo professor, além de requerer sua sensibilidade pedagógica durante o processo.

Na etapa de avaliação da pesquisa propusemos os Jogos Interclasse, na escola e na Universidade Federal do Espírito Santo. O evento foi realizado apenas com o futsal, fato que possibilitou que fosse feita uma análise a respeito do nível de jogo apresentado pelas turmas, após as intervenções feitas por meio dos jogos lúdicos. Através das partidas disputadas nos Jogos Interclasse, foi possível observar como as turmas se comunicavam mais dentro de jogo, fazendo pedidos de passe, orientações de posicionamento e alertando sobre a posição dos marcadores adversários. A habilidade técnica de alguns alunos, sobretudo os que tiveram o primeiro contato com o futsal durante as aulas diagnósticas (desenvolvidas na Etapa de Planejamento) apresentou um leve aprimoramento e a postura de jogo desses alunos era condizente com a de quem já estava habituado com as dinâmicas do esporte, não se intimidando durante a tentativa de executar as jogadas e principalmente, buscando realizar as jogadas ao invés de se posicionarem quase estaticamente aos arredores do campo.

A organização tática das turmas também apresentou uma leve melhora, uma vez que os alunos definiam, em consenso, quem ficaria responsável por cada posição e tentavam combinar a

realização de jogadas ensaiadas e tabelas de passe, muito diferente do jogo individualizado apresentado pelas turmas nas aulas diagnósticas. Apesar de apresentarem melhoria em diversas características de jogo, ainda ocorriam momentos de jogo anárquico, períodos de jogo sem comunicação, desorganização tática ou tentativa de jogar sozinho, no entanto esses momentos aconteciam com uma frequência menor em comparação com os observados na Etapa Planejamento.

O jogo das meninas apresentava uma desorganização tática e pouco recurso técnico, no entanto elas buscavam realizar as jogadas com uma participação mais envolvida no jogo. Em estudo realizado por Souza Junior e Ramos (2021) mostraram que as alunas mais participativas conseguiram ter um avanço maior nos saberes procedimentais e atitudinais, enquanto a maioria não conseguiu romper com as barreiras impostas pelo sexismo estrutural e pela violência simbólica, que continuaram a desmotivá-las a uma participação mais efetiva. Contudo, houve uma participação efetiva de boa parte das meninas nas atividades propostas, principalmente considerando-se que o futsal era encarado por elas como uma modalidade "predominantemente masculina" e cuja prática nos horários livres na escola pesquisada sempre foi dominada pelos meninos.

A partir desse estudo, podemos concluir que o TGfU tem potencial para auxiliar os(as) professores(as) de Educação Física no ensino do esporte na escola, tratando de forma inclusiva esse importante conteúdo da disciplina, sobretudo quando aliados a uma estratégia pedagógica como a roda de conversa dentro de um processo coeducativo.

A Etapa de Avaliação se alinha com o plano de ensino e com o conteúdo programático estipulado pela professora da escola, uma vez que envolve a vivência da prática do futsal visando a participação das atividades de forma cooperativa, e na resolução de

situações de tomada de decisão. Após a análise dos Jogos Interclasse, é possível compreender que os jogos desenvolvidos durante as etapas anteriores, foram apropriados pelos alunos para se formar uma compreensão em torno do esporte, através dos jogos eles tiveram contato com elementos da prática futsal e comparando com o período precedente às intervenções, referente a Etapa de Planejamento, com o período da Etapa de Avaliação, é possível traçar uma mudança positiva de comportamento e nível de jogo.

Segundo Santos Júnior, Furtado e Borges (2022), o jogo tem papel fundamental na introdução do estudante no processo de ensino-vivência-aprendizagem socioesportiva, sendo também responsável por conectar seus aspectos técnico-táticos com os do futsal, por mais que muitas vezes o jogo apresente aspectos diferentes do esporte.

Ao final do período de atividades práticas, foi aplicado pela professora da escola, outro questionário de caráter avaliativo com a finalidade de receber um retorno dos alunos sobre suas percepções ao longo das aulas práticas. Analisando as respostas dos alunos nesse questionário, percebemos que a utilização dos jogos no ensino do esporte tem relevância pedagógica, pois oferece a possibilidade de os alunos optarem pela prática de maneira prazerosa.

O projeto desenvolvido na escola teve uma boa repercussão entre os estudantes participantes. O entusiasmo dos alunos durante a realização das atividades foi notório e um fator de estímulo para aqueles mais tímidos ou que não se consideravam aptos para a execução das atividades.

Tal pesquisa ocorreu em consonância com os objetivos propostos pela unidade de ensino, sendo importante de ser trabalhada no âmbito escolar, uma vez que estimula o estudante a pensar sobre cada movimento para poder jogar, sem se preocupar em fazer gestos corretos, mas sim em resolver os objetivos propostos da melhor

forma possível. A liberdade existente no jogo, desafia o estudante a jogar livre e despreocupado com padrões e modelos predefinidos, realizando seu jogo de maneira divertida, consciente e autônoma, a fim de buscar o objetivo proposto dentro de sua capacidade e limitação.

Após algumas observações e avaliações realizadas com os estudantes durante o projeto desenvolvido, foi possível elencar alguns fatores importantes, tais como a organização dos alunos para o desenvolvimento das atividades por meio da discussão de regras; a participação de todos, mesmo aqueles resistentes de início; a percepção da importância de se atuar em equipe, de se ter o outro como aliado para o êxito dos objetivos propostos; a maior integração e interesse das meninas na prática esportiva; a diminuição do preconceito quanto ao futebol feminino por parte dos meninos; a melhora nos movimentos específicos do futsal; e a superação de algumas limitações pessoais relacionadas a esses movimentos.

Acredito que uma possibilidade para avançarmos neste processo de aprendizado através dos jogos, seria estimular os estudantes a refletirem e sugerirem novas formas de progressões dos jogos lúdicos para o esporte tradicional, provocando-os a pensarem no desenvolvimento do esporte, nas dinâmicas utilizadas e nos objetivos a serem alcançados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto desenvolvido na escola teve uma boa repercussão entre os estudantes participantes. O entusiasmo dos alunos durante a realização das atividades foi notório e um fator de estímulo para aqueles mais tímidos ou que não se consideravam aptos para a execução das atividades. Tal pesquisa ocorreu em consonância com

as diretrizes pedagógicas estabelecidas pela unidade de ensino e plano de ensino proposto.

Analisando todo o processo desde a Etapa de Planejamento até a Etapa de Avaliação, foi possível identificar melhora no nível de jogo do esporte em diversos aspectos. As turmas se apropriaram dos jogos, evoluindo de um jogo majoritariamente anárquico e sem organização tática, para um jogo que se podia observar momentos de jogadas coletivas e de estratégias definidas pelas equipes para superar as dificuldades encontradas no contexto dos jogos. A baixa frequência de aulas semanais de Educação Física foi um dos problemas encontrados durante a pesquisa, uma vez que a organização do horário escolar previa apenas duas aulas semanais, essa dinâmica escolar fazia com que houvesse um espaço de tempo muito grande entre uma aula e outra, com a mesma turma, o que dificultava trabalhar jogos mais complexos e com mais modificações, tendo em vista que em toda aula era preciso ser feita uma recapitulação minuciosa da aula passada a respeito de regras do jogo, número de jogadores, tempo de jogo entre outras, já que muito tempo havia se passado e os alunos já não lembraram com precisão.

Por fim, o período de duração das intervenções se mostrou curto, uma vez que poderiam ser trabalhados ainda mais jogos com diferentes objetivos, a fim de estimular as capacidades técnico-táticas dos alunos, sobretudo das meninas que apresentaram mais dificuldade com a realização das práticas durante as intervenções, em maior constância e intensidade, podendo assim ocasionar em melhores resultados. Sendo um dos objetivos dessa pesquisa, analisar os procedimentos metodológicos utilizados na iniciação esportiva do futsal, é possível através desse estudo compreender que os jogos podem ser utilizados no meio escolar como abordagem para o desenvolvimento do futsal a fim de buscar mais alternativas para o ensino do esporte na escola, colaborando assim para o desenvolvimento da Educação Física escolar e da Cultura Esportiva

e ainda sugerindo novos estudos na temática abordada reforçando sua relevância científica e social.

REFERÊNCIAS

AQUINO, R. L. Q. T.; MENEZES, R. P. "Abordagens tradicionais e centradas no jogo para o ensino dos esportes coletivos de invasão: um ensaio teórico". **Conexões**, vol. 20, 2022.

BAYER, C. **O ensino dos desportos colectivos**. Lisboa: Dinalivros, 1994.

BUNKER, D.; THORPE, R. "The curriculum model". *In*: THORPE, R.; BUNKER, D. (eds.). **Rethinking games teaching**. Loughborough: University of Technology, 1986.

GALATTI, L. R. *et al*. "Pedagogia do esporte: procedimentos pedagógicos aplicados aos jogos esportivos coletivos". **Conexões**, vol. 6, 2008.

GALATTI, L. R. *et al*. "Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos". **Journal of Physical Education**, vol. 25, n. 1, 2014.

GALATTI, L. R.; PAES, R. R. "Pedagogia do esporte e a aplicação das teorias acerca dos jogos esportivos coletivos em escolas de esportes: o caso de um clube privado de Campinas, SP". **Conexões**, vol. 5, n. 2, 2007.

GARGANTA, J. "Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos". *In*: GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. (eds.). **O ensino dos jogos desportivos**. Porto: Universidade do Porto, 1998b.

GARGANTA, J. *et al*. "Fundamentos e práticas para o ensino e treino do futebol". *In*: TAVARES, F. (ed.). **Jogos desportivos colectivos**: ensinar a jogar. Porto: FADEUP, 2015.

GARGANTA, J. **O ensino dos jogos desportivos coletivos**. Porto Alegre: Editora Perspectivas e Tendências, 1998a.

GRAÇA, A.; MESQUITA, I. "A investigação sobre os modelos de ensino dos jogos esportivos coletivos". **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, vol. 7, n. 3, 2007.

GRECO, P. J. "Metodologia do ensino dos esportes coletivos: iniciação esportiva universal, aprendizado incidental-ensino intencional". **Revista Mineira de Educação Física**, vol. 20, n. 1, 2012.

LIGHT, R. "The joy of learning: emotion and learning in games through TGfU". **Journal of Physical Education New Zealand**, vol. 36, n. 1, 2003.

MARTINS, M. Z.; SILVA, B. S. "Incorporar meninas nas aulas de esporte: pensando possíveis articulações entre os estudos de gênero e a pedagogia do esporte". **Pensar a Prática**, vol. 23, 2020.

MENEZES, R. P.; MARQUES, R. F. R.; NUNOMURA, M. "Especialização esportiva precoce e o ensino dos jogos coletivos de invasão". **Movimento**, vol. 20, n. 1, 2014.

PEARSON, P. J.; WEBB, P. "Developing effective questioning in Teaching Games for Understanding (TGU)". **Asia Pacific Sport in Education Conference**. Adelaide: University of Wollongong, 2008.

REVERDITO, R.; SCAGLIA, A.; PAES, R. "Pedagogia do esporte:

panorama e análise conceitual das principais abordagens". **Motriz**, vol. 15, n. 3, 2009.

SANTOS JÚNIOR, O. G.; FURTADO, R. S.; BORGES, C. N. F. "Pedagogia do esporte: indicativos para a prática de ensino do futsal". **Corpoconsciência**, vol. 27, 2022.

SCAGLIA, A. J. "Pedagogia do jogo: o processo organizacional dos jogos esportivos coletivos enquanto modelo metodológico para o ensino". **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, vol. 17, 2017.

SCAGLIA, A. J. **O futebol e as brincadeiras de bola**: a família dos jogos de bola com os pés. São Paulo: Editora Phorte, 2011.

SCAGLIA, A.; REVERDITO, R.; GALATTI, L. "Ambiente de jogo e ambiente de aprendizagem no processo de ensino dos jogos esportivos coletivos: desafios no ensino e na aprendizagem dos jogos esportivos coletivos". *In*: NASCIMENTO, J. V.; RAMOS, V.; TAVARES, F. (orgs.). **Jogos desportivos**: formação e investigação. Florianópolis: Editora Tribo da Ilha, 2013.

SOUZA JUNIOR, O. M.; RAMOS, G. N. S. " Apresentação seção especial". **Motricidades**, vol. 5, n. 1, 2021.

TRIPP, D. "Pesquisa-ação: uma introdução metodológica". **Educação e Pesquisa**, vol. 31, n. 3, 2005.