

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA

A EXPERIÊNCIA DO MODELO *SPORT EDUCATION* EM UMA UNIDADE DIDÁTICA  
DE REDE/PAREDE

Eduardo Rodrigues Oliveira

Porto Alegre, dezembro de 2019

Eduardo Rodrigues Oliveira

A EXPERIÊNCIA DO MODELO *SPORT EDUCATION* EM UMA UNIDADE DIDÁTICA  
DE REDE/PAREDE

Monografia apresentada como requisito parcial para  
conclusão do Curso de Bacharelado em Educação  
Física na Universidade Federal do Rio Grande do  
Sul.

Orientador: Guy Ginciene

Porto Alegre, dezembro de 2019

## **Agradecimentos**

Gostaria de agradecer aos meus pais que sempre estiveram presentes na minha formação pessoal, pela educação que me deram, pelos valores que me transmitiram ao longo de toda a vida e pelo suporte nos momentos de dificuldade que aconteceram nessa segunda graduação, seu apoio foi muito importante para que eu pudesse dar continuidade na minha trajetória acadêmica.

Agradeço aos meus irmãos pela grande amizade de sempre, desde a infância compartilhamos momentos de alegria e diversão. Com certeza influenciaram positivamente nesse período de formação continuada, cada conversa que tivemos me motivou a seguir em frente, para mostrar a eles que podemos seguir estudando, apesar dos obstáculos que possam surgir pelo caminho.

Aos amigos que fiz nesse novo período de estudos, por serem ótimas pessoas e me proporcionarem boas risadas nas pausas entre um compromisso e outro, nas aulas de handebol e nos encontros por aí a fora. Tive a oportunidade de conhecer muita gente boa nessa segunda passagem pela ESEFID, certamente sentirei a falta de todos.

Agradeço também a todos os professores que tive durante o curso, cada um deles foi importante na minha formação. Muitos me fizeram ter um outro olhar sobre áreas da educação física que eu não dava tanta atenção, despertando novos pensamentos e análises sobre questões do nosso cotidiano e proporcionando experiências engrandecedoras para mim enquanto ser humano, tornando-me uma pessoa ainda mais esclarecida.

Gostaria de agradecer especialmente aos professores do Laboratório de Estudos Multidisciplinar em Esportes (LEME), não tenho palavras para descrever o quanto pude aprender com vocês. Ao meu orientador, professor Guy Ginciene, por todo o conhecimento compartilhado, por ter me oportunizado participar do projeto Escola de Esportes e ser seu monitor na disciplina de handebol, por proporcionar momentos em que me encontrei com outros grandes professores da nossa área. Cada minuto em que acompanhei o seu trabalho e que trabalhamos juntos foi muito enriquecedor para mim enquanto profissional de educação física, é um exemplo de comprometimento e dedicação.

Ao professor Thiago Leonardi, também integrante do LEME, agradeço por toda a orientação durante as tarefas do nosso grupo, por apresentar outras possibilidades de intervenção e análise que fazem parte do ensino dos esportes e por todo o conhecimento compartilhado nas reuniões e conversas, mais um exemplo de profissional extremamente aplicado. A professora Aline Strapasson, a mais divertida e alto astral do grupo, por partilhar

suas experiências incríveis enquanto docente de alunos especiais e pelos momentos animados em que dividimos as quadras do ginásio.

Por último, devo agradecer a todos os meus colegas do projeto Escola de Esportes, pela grande parceria de trabalho em todo esse ano de 2019, foi muito bom aprender e desenvolver a prática docente junto com vocês. Obrigado por todas as conversas que tivemos sobre a nossa intervenção, as trocas de experiências e os momentos de descontração que passamos juntos, que não foram poucos, com os nossos alunos. Valeu a pena passar esse tempo a mais na Universidade desenvolvendo este grande trabalho.

## **Resumo**

O presente trabalho tem por objetivo relatar uma experiência do modelo *Sport Education* em uma unidade didática de ensino dos esportes de rede/parede, com o intuito de analisar a sua implementação por meio de uma pesquisa-ação. Participaram da análise os 14 alunos do Projeto de Extensão Escola de Esportes da ESEFID/UFRGS, crianças e adolescentes com idade entre 7 e 11 anos. Foram oito aulas estruturadas segundo o modelo, com foco especial em suas principais características. Essa estratégia foi eficiente na solução dos problemas que surgiram ao longo da unidade didática, aumentou a motivação dos alunos, colaborou na melhora do entendimento das regras, interferiu diretamente na assiduidade dos alunos e proporcionou um outro olhar aos seus responsáveis sobre a experiência esportiva. A utilização da abordagem de ensino contribuiu no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, assegurando o protagonismo dos mesmos na construção do seu conhecimento, estimulando sua autonomia e despertando o interesse por outras possibilidades de participação durante a prática desportiva.

Palavras-chave: *Sport Education*. Pesquisa-ação. Esporte.

## **Abstract**

This paper aims to report an experience of the Sport Education model in a didactic unit teaching net/wall sports, in order to analyze its implementation through an action research. The 14 students from the ESEFID / UFRGS Sports School Extension Project, children and youth aged 7 to 11 years participated in the analysis. There were eight classes structured according to the model, with special focus on its main characteristics. This strategy was efficient in solving the problems that arose throughout the didactic unit, increased student motivation, helped improve understanding of the rules, directly interfered with student attendance and provided another look at their guardians about the sporting experience. The use of the teaching approach contributed to the students' teaching-learning process, ensuring their protagonism in the construction of their knowledge, stimulating their autonomy and arousing interest in other possibilities of participation during sports practice.

**Keywords:** Sport Education. Action research. Sport.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1:</b> Representação gráfica da organização das aulas.....	20
<b>Figura 2:</b> Reunião inicial das equipes.....	21
<b>Figura 3:</b> Cronograma de jogos.....	22
<b>Figura 4:</b> Papel de treinador .....	24
<b>Figura 5:</b> Preparação para uma das rodadas do campeonato .....	26
<b>Figura 6:</b> Desafio com os professores no evento culminante.....	26

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	9
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	10
2.1 O ENSINO DOS ESPORTES DE REDE/PAREDE.....	10
2.2 O MODELO <i>SPORT EDUCATION</i> .....	12
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	16
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.....	16
3.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA.....	16
<b>3.2.1 O projeto escola de esportes</b> .....	17
3.3 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	18
<b>4 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS</b> .....	21
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	27
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	28



## 1 INTRODUÇÃO

O esporte é uma manifestação da cultura corporal que está muito presente em nossas vidas. Conforme Barroso e Darido (2006), é tratado como um fenômeno sócio cultural, considerando a quantidade de modalidades existentes e os inúmeros eventos com essa temática que acontecem por todas as partes. Sua prática é oportunizada em diversos espaços e amplamente divulgada pelos meios de comunicação do país. O esporte aparece em vários momentos do nosso cotidiano, seja pela transmissão de jogos, programas esportivos ou nos momentos de lazer.

Entretanto, o modo como o esporte é tradicionalmente ensinado parece não ser o mais adequado para uma experiência plenamente satisfatória. Há uma preocupação exagerada com o gesto técnico, que é apresentado de forma descontextualizada do jogo formal da modalidade trabalhada.

Os exercícios analíticos, conforme o pressuposto da estabilidade, buscam a repetição de uma determinada técnica ‘perfeita’, para posteriormente ser aplicada no contexto do jogo. Sua utilização não é necessariamente o problema. O problema está na prevalência destes exercícios em detrimento de estratégias de ensino que privilegiam a inteligência do jogador em relação ao jogo e ao sistema que o envolve. Assim como, a busca por um padrão de movimento baseado na reprodução de modelos, descaracterizando a humanização do gesto (GALATTI *et al.*, 2014, p. 157).

Esse processo de ensino-aprendizagem acaba dificultando o entendimento do jogo por parte do aluno, que obtém conhecimento sobre a técnica sem desenvolver o conhecimento tático. Além disso, em nenhum momento dentro desse modelo de ensino, o aluno aprende as regras ou exerce alguma função que seja diferente da de jogador.

A partir desse cenário, abordagens de ensino alternativas começaram a ser pensadas, estudadas e experimentadas. O modelo *Sport Education* é uma delas, o mesmo se utiliza da competição esportiva como ferramenta educativa. Conforme González, Darido e Oliveira (2017) descrevem, a proposta idealizada por Daryl Siedentop está fundamentada em seis características do esporte institucionalizado (temporada, afiliação, cronograma de jogos, registro de desempenho, festividade e evento culminante) proporcionando aos alunos uma experiência esportiva mais ampla, independente de seu nível de habilidade tático-técnica.

Diante disso, o presente trabalho tem por objetivo relatar uma experiência do modelo *Sport Education* em uma unidade didática de ensino dos esportes de rede/parede, com o intuito de analisar a sua implementação por meio de uma pesquisa-ação.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 O ENSINO DOS ESPORTES DE REDE/PAREDE

Os esportes de rede/parede possuem uma característica comum entre si: Em todos eles o jogo consiste em evitar o ataque do adversário ao seu espaço e, ao mesmo tempo, atacar o espaço do oponente.

Esportes com Rede Divisória ou Muro/Parede de Rebote: são modalidades nas quais se arremessa, lança ou se bate na bola ou peteca em direção à quadra adversária (sobre a rede ou contra uma parede) de tal forma que o rival não consiga devolvê-la, ou a devolva fora do campo adversário ou pelo menos tenha dificuldades para devolvê-la (GONZÁLEZ, DARIDO E OLIVEIRA, 2017, p.61).

Apesar de a lógica interna dos esportes de rede/parede ser diferente de outras modalidades, a maneira como são tradicionalmente ensinados acaba sendo similar aos demais esportes com interação entre os adversários. O foco das aulas permanece no gesto técnico, não há estímulo para que os alunos tomem decisões em situação de jogo, as atividades não estão de acordo com a sua prática. Essa proposta de ensino dificulta para o aprendiz, por se desenvolver em um cenário onde não há interferência do adversário, que é o principal elemento dessas modalidades.

Esse modelo de ensino é comum nos diferentes esportes de rede/parede. Ginciene e Impolcetto (2019) comentam que no voleibol por exemplo, os aspectos técnicos prevalecem, a atenção dos professores está em ensinar os fundamentos da modalidade. Os alunos permanecem grande parte das aulas executando a técnica, sem variação alguma. Por vezes, após o exercício, os alunos já são colocados em jogo, sem ter feito nenhum trabalho que exigisse a resolução de alguma situação em que ocorra a interação com o oponente.

Outra situação comum: os alunos frequentemente têm dúvidas quanto ao momento exato de efetuar o rodizio de posições na quadra, que determina quem será o próximo sacador da equipe. Esse fato está diretamente relacionado à compreensão da dinâmica de jogo, ou seja, o rodizio só acontece quando a equipe retoma a posse de bola para o saque (e não em todo o saque), o que pode ser decorrente ainda de falta de atenção. De qualquer forma, isso evidencia que os praticantes são pouco estimulados a pensar no jogo, a ficar atentos e a resolver as adversidades decorrentes da prática (GINCIENE, IMPOLCETTO, 2019, p. 125 e 126).

González, Darido e Oliveira (2017) enfatizam a dificuldade em superar as formas tradicionais de ensino centrada no desenvolvimento da técnica. No tênis, badminton, squash e demais esportes o quadro geralmente não se altera: excesso de atenção para a repetição de determinada habilidade e correções sobre a execução do gesto motor, o aluno vai para o jogo sem saber de que forma aplicar o que aprendeu para desfrutar plenamente da

prática. Ginciene *et al.* (2019) perceberam em seu estudo que alguns professores entendem que o treinamento tático passa pela verbalização de informações sobre o tema, não há oportunidades para que o aluno observe a jogada e escolha a ação motora adequada para o contexto, o desenvolvimento da parte tática do jogo permanece ausente. Predominam as atividades controladas pelo professor, que direciona as ações do aluno, limitando a sessão de treino a um único estímulo, onde ele já fornece a resposta “correta”.

Ginciene e Impolcetto (2019) consideram que a aprendizagem dos fundamentos técnicos seja utilizada de forma contextualizada e significativa em função do jogo, com o objetivo de contribuir no entendimento tático, na formação de um jogador inteligente e que tenha autonomia para solucionar os problemas que surjam em consequência de sua prática.

É importante salientar que não há motivo para deixar de lado o ensino da técnica esportiva, uma vez que é parte relevante do processo de ensino-aprendizagem. Entretanto, é necessário entender que não é o único elemento a ser considerado dentro do aprendizado de uma modalidade, a compreensão tática deve estar vinculada a mesma. Os professores devem fazer uma reflexão sobre sua prática pedagógica, para entender que as aulas precisam contemplar o ensino da tática e da técnica, com o intuito de preparar o aluno para a situação real de jogo.

Além da necessidade de articular a tática e a técnica, outra questão ganha força no processo de ensino dos esportes de rede/parede: Explorar outras possibilidades de atuação durante a prática esportiva. González, Darido e Oliveira (2017) recomendam que os alunos não exerçam apenas a função de jogador, mas também assumam o papel de técnico e árbitro. Tal estratégia ajuda a aprender os princípios táticos das diferentes modalidades e contribui para a compreensão sobre o funcionamento do jogo, além de enaltecer posições mais alternativas que compõe o espetáculo esportivo.

A literatura apresenta uma abordagem de ensino em que o aluno pode desempenhar diferentes papéis durante a prática esportiva: o modelo *Sport Education*. Ginciene e Matthiesen (2017) o implementaram em uma unidade didática de atletismo na escola e afirmam que um dos primeiros aspectos decorrentes dessa intervenção foi a possibilidade dos alunos irem além da dimensão procedimental (papel de jogador), que faz parte da abordagem tradicional de ensino do esporte. Essas propostas apresentam particularidades muito interessantes que permitem ao professor oferecer uma prática

diferenciada aos alunos, garantindo um aprendizado qualificado que resultará na melhor experiência desportiva.

## 2.2 O MODELO *SPORT EDUCATION*

O modelo *Sport Education* ainda é pouco conhecido no Brasil, embora novas experiências que envolvem a sua implementação estejam surgindo e sendo publicadas. Entretanto, na literatura estrangeira, encontra-se um número considerável de trabalhos que descrevem a sua evolução. Wallhead e Sullivan (2005) afirmam que desde 1982 Daryl Siedentop já apresentava preocupação com os modelos vigentes para o ensino dos esportes, era necessário pensar em uma solução mais adequada, que contemplasse uma cultura esportiva contemporânea. Sendo assim, ele decidiu propor um modelo que reproduzisse as principais características do esporte, onde o aluno assumisse gradativamente a responsabilidade pela aprendizagem.

Surgiu assim o modelo *Sport Education*, que rapidamente espalhou-se por vários espaços geográficos do mundo, mesmo sendo pensado para a realidade norte-americana. Buscando trazer significado às atividades esportivas, o idealizador da proposta deseja oportunizar uma experiência desportiva autêntica para todos. Para que isso aconteça, o ensino do esporte precisa ir além de capacitar o praticante tática e tecnicamente, deve apresentar todo o contexto envolvido, evidenciando que não existe apenas uma forma de participar de um evento esportivo (WALLHEAD, SULLIVAN, 2005).

Graça e Mesquita (2007) citam em seu trabalho que a publicação da obra “*Sport Education: Quality P.E. through positive sport experience*” em 1994 confirmou a validação do modelo, afirmando o seu caráter pedagógico e inovador. Mais tarde, o manual “*Complete guide to Sport Education*” apresentou um panorama das investigações acerca do modelo, reunindo experiências de sua aplicação e utilização como recurso para o ensino do esporte.

O modelo *Sport Education* tem objetivos a serem atingidos utilizando a competição esportiva como ferramenta educacional. De acordo com Graça e Mesquita (2007), a intenção é formar um aluno capaz de participar do jogo de modo satisfatório, com um nível tático e técnico adequado. Que valoriza os rituais e tradições esportivas, conhecendo as regras e entendendo o que é uma boa conduta desportiva. Um apreciador da prática esportiva, que seja motivado e empolgado.

González, Darido e Oliveira (2017) descrevem as principais características do modelo. A primeira delas é a temporada esportiva, adaptada dentro da unidade de ensino. Nela, os alunos participam de uma competição da modalidade que está sendo ensinada e uma parte das aulas fica reservada para esta atividade. A segunda característica é a afiliação, que consiste em dividir a turma em pequenas equipes que permanecem inalteradas ao longo da temporada. Tal organização propicia que todos os integrantes da equipe se envolvam em diferentes tarefas, cada um tem papel importante para o desempenho na competição.

A terceira característica estabelece um cronograma de jogos para o campeonato, que se desenvolve simultaneamente ao aprendizado do esporte trabalhado nas aulas. Dessa forma, o conteúdo ganha significado, uma vez que os alunos aplicam o conhecimento adquirido no planejamento do cronograma, que é construído por eles próprios. A quarta característica é o registro de desempenho, onde a equipe faz a estatística através da observação de alguns critérios durante os jogos (passes corretos, finalizações exitosas, bolas recuperadas e etc.), com o intuito de melhorar o seu nível de atuação. Esses dados podem ser utilizados para fornecer um feedback as equipes sobre a melhora ao longo da unidade didática (GONZÁLEZ, DARIDO, OLIVEIRA, 2017).

A quinta característica é a festividade, o clima de confraternização deve prevalecer no decorrer de toda a competição. O triunfo dos times não é o ponto mais importante, enfatizar o crescimento dos alunos precisa estar em primeiro plano. A última característica é o evento culminante, com a realização de um festival que celebre o sucesso da atuação de todos durante as atividades da temporada. Nesse momento acontece a premiação das equipes e a integração com os professores, mantendo o ambiente amigável e respeitoso entre os participantes (GONZÁLEZ, DARIDO, OLIVEIRA, 2017).

Essas características são utilizadas como recurso para chegar ao objetivo principal do *Sport Education*, de proporcionar uma experiência esportiva verdadeira aos praticantes. Além disso, destaco alguns elementos do modelo que são incomuns no cenário habitual de ensino dos esportes, que surgem através do desenvolvimento dessas características. Com a realização da temporada esportiva, é garantido que uma parte da aula esteja reservada para que aconteça o jogo do campeonato (GONZÁLEZ, DARIDO, OLIVEIRA, 2017). Dessa forma, há a chance de manter os alunos em contato com a modalidade que está sendo trabalhada por mais tempo, consolidando o conhecimento adquirido ao longo da unidade didática.

De acordo com Graça e Mesquita (2007), a afiliação a uma equipe representa a democratização da experiência esportiva, uma vez que na abordagem tradicional de ensino

dos esportes, apenas os alunos mais habilidosos têm essa oportunidade. Há um ótimo espaço para o desenvolvimento social dos praticantes, em razão de eles precisarem fazer algumas escolhas acerca das funções que irão desempenhar durante a competição: quem será o capitão, qual será a cor da equipe, o nome, quem fará o papel de árbitro. O foco está no aluno, ele interfere diretamente na construção do seu aprendizado.

Com o cronograma de jogos, os praticantes podem organizar como acontecerá a competição, criando códigos de conduta que deverão ser respeitados por todas as equipes. É uma ação inédita, por colocar nas mãos dos alunos responsabilidades que sempre ficam a cargo do professor. Este deverá atuar apenas como facilitador do processo, orientando os melhores caminhos a serem seguidos na montagem das partidas. Outro aspecto em que o *Sport Education* se diferencia é o de promover um festival que simboliza o encerramento da unidade de ensino. Normalmente, as aulas vão acontecendo e não há nada que estimule os praticantes, acrescentar esse fechamento pode contribuir para a integração de todos, além de servir como recurso para manter a sua motivação.

Ao apresentar esta gama de novas possibilidades, o modelo *Sport Education* passou a ser alvo de estudo no campo do esporte. Calderón Luquin, Hastie e Ojeda Pérez (2010) acompanharam a aplicação do *Sport Education* por um professor com seus alunos de terceiro ano do ensino fundamental, com o intuito de comprovar se os resultados iriam coincidir com as publicações encontradas na literatura fora da Espanha. Foi desenvolvida uma unidade didática de um jogo chamado “balón prisionero”, conhecido como “queimada” aqui no Brasil. Duas equipes jogam uma contra a outra em uma quadra, não é permitido invadir o espaço do adversário. O objetivo do jogo é acertar a bola em algum jogador do oponente para marcar o ponto.

De acordo com o modelo, a turma foi dividida em seis equipes que permaneceram inalteradas por toda a temporada esportiva. O ginásio poliesportivo era dividido em duas quadras, com três equipes em cada uma, duas delas jogavam e a terceira ficava responsável pela arbitragem. Para a análise, foram utilizados os diários de campo do professor, as entrevistas que foram realizadas ao longo da unidade didática, questionário respondido pelos alunos ao final da intervenção e os desenhos que os praticantes fizeram sobre o que lhes passava pela cabeça ao recordar a competição.

O professor percebeu que o aprendizado de seus alunos foi melhorando conforme cumpriam suas responsabilidades atuando nos jogos. O registro de desempenho e a arbitragem foram as maiores dificuldades no início do campeonato, apenas na metade final da unidade de

ensino não houve mais nenhum problema com esses papéis. Do ponto de vista do professor, ocorreu uma evolução na parte técnica, no conhecimento das regras e no entusiasmo dos alunos durante as aulas. Os resultados observados o incentivaram a desenvolver mais experiências com o modelo *Sport Education*, incluindo novas funções e regras durante a temporada esportiva.

Através da análise dos questionários e dos desenhos, percebeu-se que os alunos consideraram mais importante participar da mesma equipe, fazer o registro de desempenho e o desfecho com o festival. O estudo obteve o mesmo efeito positivo que outras investigações fora da Espanha, considerando os ganhos que a sua implementação proporcionou aos praticantes. Essa pesquisa apresenta dados que reforçam a contribuição do modelo *Sport Education* no ensino dos esportes, suas particularidades o tornam uma proposta diferenciada, sobretudo por oportunizar aos alunos a vivência de papéis que vão além ao de jogador. Conhecer outras formas de participação durante a experiência desportiva colabora para que o indivíduo siga incluindo o esporte no seu cotidiano. O professor tem a missão de apresentar todo o universo que envolve um evento esportivo, para que o seu aluno tenha a melhor compreensão sobre o tema.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

#### 3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Essa experiência de implementação do modelo *Sport Education* durante uma unidade de ensino dos esportes de rede/parede foi realizada por meio de uma pesquisa-ação. Conforme Engel (2000), um dos aspectos da pesquisa-ação é que, por meio dela, ocorre a intervenção prática durante o andamento da investigação. A pesquisa-ação é considerada o instrumento mais adequado para a avaliação da atividade, por permitir que o próprio local de atuação do professor seja o objeto de estudo.

Parte importante desse tipo de investigação é a definição de um problema, algo que tenha chamado a atenção do pesquisador. Geralmente o mesmo chega a essa conclusão por meio de um período de observação e reflexão, resultante da análise do seu programa de ensino. “O professor poderá procurar observar as ocorrências em sala de aula, fazendo registros de som e/ou imagem, no decorrer de alguns dias, sem ainda introduzir qualquer mudança, por enquanto. A seguir, fará uma análise destes dados com o fim de interpretá-los” (ENGEL, 2000, p. 187).

Engel (2000) afirma que a partir disso, o investigador pode intervir no curso das suas aulas, uma vez que foi detectada uma situação que necessita de solução para a melhora do processo. Seguindo o ciclo, o pesquisador fará uma nova avaliação após a execução das modificações implantadas, com intuito de comparar ao cenário anterior. Feito isso, há duas possibilidades: atingindo um resultado satisfatório, o professor pode compartilhar os achados de seu estudo com a comunidade acadêmica. Caso ainda não tenha conseguido o desfecho esperado, iniciasse uma nova etapa de trabalho, visando aprimorar a investigação.

#### 3.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA

Participaram do estudo os 14 alunos do Projeto de Extensão Escola de Esportes da ESEFID/UFRGS, crianças e adolescentes com idade entre 7 e 11 anos.



### 3.2.1 O projeto escola de esportes

O projeto Escola de Esportes iniciou suas atividades em abril de 2019, após a realização de uma intervenção experimental no final de 2018. Este projeto de extensão está sob a responsabilidade do Laboratório de Estudos Multidisciplinar em Esporte (LEME) e tem como finalidade primordial possibilitar a aprendizagem de diversas modalidades esportivas a crianças com idade entre 7 e 11 anos. Atualmente temos dois professores coordenadores e três monitores integrando a equipe de trabalho, que fica responsável pelo planejamento das aulas e pela captação de alunos. As aulas acontecem no Ginásio de Esportes da ESEFID/UFRGS nas terças e quintas-feiras das 15h30 às 17h10.

Considerando que a ideia principal do projeto é ensinar vários esportes, decidiu-se fazer uma divisão dos mesmos em dois grupos: os esportes de rede/parede e os esportes de invasão. No primeiro semestre de 2019 foi elaborada uma unidade didática de rede/parede para ser desenvolvida com os alunos. Eles puderam experimentar esportes que tem como característica em comum a rede ou a parede e que compartilham da mesma lógica. Dentre essas modalidades estão: badminton, tênis, peteca e squash. No segundo semestre, os esportes de invasão passaram a ser o centro do processo. As atividades ministradas envolveram elementos de modalidades como handebol, o rugby, o basquetebol e o futsal.

A Escola de Esportes preza por uma prática pedagógica inovadora, utilizando abordagens que fujam do senso comum quando se trata de ensinar esportes. Diante disso, as aulas do projeto são orientadas por quatro aspectos: O primeiro é pautado por Paes (2002) a adaptação dos jogos para torná-los possíveis para o nível dos alunos (quadras menores, regras adaptadas, bolas menores e mais leves etc.) com o intuito de deixar em evidência os aspectos específicos de tática individual que serão ensinados em aula. Os outros estão de acordo com González e Bracht (2012), que observaram a coincidência de três dimensões que a literatura apresenta para o ensino das intenções táticas: privilegiar atividades/tarefas com interação entre os adversários (de acordo com a lógica interna dos esportes de invasão e rede-parede), incentivar a reflexão e verbalização das soluções tático-técnicas para os problemas apresentados pelos jogos e proporcionar o protagonismo dos alunos durante as soluções apresentadas pelo jogo (colocar o aluno no centro do processo de aprendizagem).

Toda essa ação é pautada por uma organização bem estruturada. Inicialmente, é realizada uma avaliação diagnóstica dos alunos, através de uma filmagem que é chamada de teste inicial. A partir daí é feita a construção das unidades de ensino, seguindo as orientações

propostas por González e Bracht (2012), que consistem em cinco fases: identificação dos problemas tático-técnicos apresentados pelos alunos, hierarquização desses problemas, formulação das expectativas de aprendizagem e objetivos de ensino, organização da sequência da unidade de ensino/treino e organização das aulas. O planejamento das aulas é feito com base no vídeo inicial, seguindo durante as reuniões semanais entre o grupo de trabalho, que faz os ajustes e as adaptações necessárias ao longo de toda a unidade didática.

Essa metodologia de trabalho que é colocada em prática no projeto beneficia todos os participantes envolvidos. Permite aos professores coordenadores refletir sobre o que a literatura vem produzindo no campo da Pedagogia do Esporte, além de aprimorar sua prática docente. Contribui na formação dos futuros profissionais que irão atuar no âmbito esportivo, pela troca de conhecimentos e a possibilidade de colocá-los a prova e proporciona aos alunos um aprendizado qualificado, provavelmente muitos deles não tenham tido nenhuma aula que tratasse o esporte seguindo essas características. Sem dúvida, é um projeto de extensão que se justifica totalmente, por proporcionar o envolvimento da comunidade acadêmica com a população, através de uma prática esportiva significativa.

### 3.3 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

Foram realizadas 11 reuniões semanais entre os dois coordenadores do projeto e os três monitores. Nestas reuniões foram discutidas as percepções dos monitores sobre as aulas, reorganizadas as aulas posteriores da unidade e discutidas estratégias de ensino diante dos problemas apresentados. Essas análises tiveram como ponto de partida os diários de campo produzidos ao final de cada aula, onde se registrava como foi o desenvolvimento do encontro. As reuniões foram transmitidas ao vivo dentro de um grupo fechado em uma rede social, onde eram salvas e permaneciam disponíveis para consulta durante toda a intervenção.

A unidade didática de ensino dos esportes de rede/parede foi organizada em 18 aulas, com um tema central em cada uma delas, de acordo com o quadro 1.

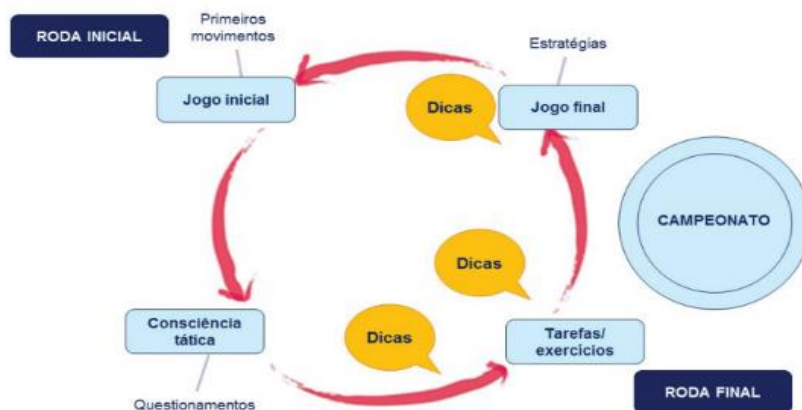
Quadro 1 – Unidade didática

<b>UNIDADE DIDÁTICA – ESPORTES DE REDE/PAREDE</b>	
<b>Aulas</b>	<b>Tema</b>
Aula 1	Introdução e Familiarização
Aula 2	Marcar o ponto/recuperar a base
Aula 3	Marcar o ponto/recuperar a base
Aula 4	Marcar o ponto/responder (ir até a bola)
Aula 5	Marcar o ponto/responder (ir até a bola)
Aula 6	Marcar o ponto/ir até a bola
Aula 7	Marcar o ponto/ir até a bola
Aula 8	Defender o ataque
Aula 9	Defender o ataque
Aula 10	Defender o ataque/ir até a bola ( <i>Início do Sport Education</i> )
Aula 11	Defender o ataque/ir até a bola
Aula 12	Defender o ataque/marcar o ponto
Aula 13	Marcar o ponto/ir até a bola
Aula 14	Marcar o ponto/ir até a bola
Aula 15	Marcar o ponto/ir até a bola
Aula 16	Marcar o ponto/ir até a bola
Aula 17	Construir espaços na quadra do adversário
Aula 18	Avaliação Final

Fonte: O autor

As aulas seguem um roteiro estruturado conforme está representado na figura 1.

**Figura 1: Representação gráfica da organização das aulas**



Fonte: González, Darido e Oliveira (2017)

De acordo com González, Darido e Oliveira (2017), a roda inicial tem o intuito de apresentar o tema da aula para os alunos, ao mesmo tempo em que o professor procura saber qual o conhecimento da turma sobre o assunto. Em seguida temos os primeiros movimentos, onde as crianças realizam atividades que exigem a utilização de habilidades básicas presentes no jogo. Também é possível organizar pequenos jogos para preparar os alunos para a vivência prática que está por vir. Na sequência temos a continuidade da aula com um jogo reduzido da modalidade que está sendo ensinada, adaptando as condições para evidenciar o aspecto da tática individual que será desenvolvido.

O momento de consciência tática consiste em abrir a possibilidade de os alunos pensarem nas ações efetuadas durante o jogo. O professor faz perguntas sobre os acontecimentos observados por ele e a turma verbaliza tentando chegar na melhor solução para os problemas apresentados. Esses questionamentos devem aparecer em diferentes períodos da aula, de modo a incentivar a reflexão do aluno sobre a sua atuação no jogo. Após as perguntas, propõe-se a realização de uma tarefa que permita a compreensão da dimensão tática que está sendo trabalhada, de preferência uma situação de jogo ou que exercite uma habilidade ligada a ação. O jogo final acontece depois que os alunos já tiveram oportunidade de pensar sobre suas ações e de colocá-las novamente em prática, com o objetivo de observar se há melhora no aprendizado do elemento tático que é o tema da aula (GONZÁLEZ, DARIDO, OLIVEIRA, 2017).

Ao longo do processo, surgiram alguns problemas que precisaram ser resolvidos. Isso resultou na implementação do *Sport Education*, que parecia improvável no primeiro momento. A partir daí a parte final das aulas passou a ser reservada para a rodada do campeonato, permanecendo assim até o encerramento da unidade de ensino.

## 4 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÕES DOS RESULTADOS

A Unidade Didática de esportes de rede/parede foi estruturada em 18 aulas e inicialmente não previa a implementação do *Sport Education*. No decorrer das aulas, observou-se que os alunos não pareciam motivados com os jogos que eram propostos e por vezes apresentavam falta de compreensão das regras, mesmo após receberem orientação específica. Diante disso, optou-se por inserir o modelo *Sport Education* no processo de ensino-aprendizagem com o intuito de amenizar os problemas mencionados. Assim, as oito aulas seguintes foram estruturadas segundo o modelo, com foco especial na afiliação, no cronograma de jogos, no registro de desempenho, na festividade, no evento culminante e na vivência de papéis, em especial o de árbitro.

Na primeira aula, houve a explicação de todos os procedimentos específicos e particularidades que fazem parte do modelo. Os alunos foram divididos por nível de habilidade em três potes para o sorteio das equipes. Em seguida todos reuniram-se dentro das equipes para decidir o nome da mesma, a cor e quem seria o capitão. Essa dinâmica foi muito interessante, os praticantes realmente debateram para organizar todos esses aspectos. O cronograma de jogos foi estabelecido com a ajuda dos monitores, porém, todas as equipes tinham acesso a tabela do campeonato que ficava exposta no espaço onde aconteciam as aulas. A cada rodada duas equipes jogavam e a terceira realizava a arbitragem.

**Figura 2: Reunião inicial das equipes**



Fonte: Acervo pessoal (2019)

**Figura 3: Cronograma de jogos**

ESEFID KIDS		ESCOLA DE ESPORTES LEME	
1	QUINTETO DA PAZ 8 x 10	FIRE BOY WATER GIRL	
2	QUINTETO DA PAZ 34 x 36	É OS GURI	
3	FIRE BOY WATER GIRL 22 x 32	É OS GURI	
4	FIRE BOY WATER GIRL 25 x 34	QUINTETO DA PAZ	
5	É OS GURI 38 x 42	QUINTETO DA PAZ	
6	É OS GURI 53 x 20	FIRE BOY WATER GIRL	
7	QUINTETO DA PAZ 7 x 7	FIRE BOY WATER GIRL	
8	QUINTETO DA PAZ 3 x 3	É OS GURI	
9	FIRE BOY WATER GIRL 18 x 20	É OS GURI	

ESEFID KIDS		ESCOLA DE ESPORTES LEME						
Equipe	Jogos	1	2	3	4	5	6	TOTAL
QUINTETO DA PAZ		1	1	3	3	2	4	12
É OS GURI		3	3	1	3	2	3	15
FIRE BOY WATER GIRL		3	1	1	1	2	1	9

Fonte: Acervo pessoal (2019)

A competição e o protagonismo dos alunos na organização da temporada causaram um aumento na motivação da turma, visto que todos demonstraram-se empolgados com a ideia. Parte dessa animação se deu pelo surgimento de vários papéis que precisaram ser executados pelos alunos. Assim, nenhum deles ficou limitado a função de jogador e em todas as aulas eles pareciam interessados, em especial quando atuavam como árbitro ou treinador. O fato de desempenharem múltiplas tarefas trouxe um sentimento de pertencimento aos praticantes, sobretudo aos menos habilidosos, que reconheceram a sua importância dentro da equipe. Em outro estudo, os autores também perceberam a melhora no ânimo dos alunos a partir do início do campeonato nos moldes do *Sport Education*.

Por sua vez, o incremento do entusiasmo pela prática desportiva foi percebido como resultante da autonomização dos alunos no desenvolvimento das tarefas de aprendizagem e na competição, bem como das características do contexto de aprendizagem (i.e., afiliação e os elementos identificadores de pertença a uma equipa) associadas ao clima motivacional gerado no decorrer da temporada esportiva (MESQUITA *et al.*, 2015, p. 18).

Lucca (2018) implementou o modelo *Sport Education* como uma proposta para o ensino dos saberes conceituais técnicos do handebol no Ensino Médio e também observou o crescimento da motivação, participação e autonomia dos alunos. O fato de o praticante estar no centro do processo de ensino e aprendizagem foi um aspecto essencial ao longo das aulas, por estimular a criatividade e a liberdade no desenvolvimento das tarefas. Esse trabalho evidencia a importância da ideia de reproduzir o ambiente esportivo como um dos fatores que resulta no aumento da motivação dos alunos.

A afiliação a uma equipe também foi parte importante do processo. Desde o primeiro momento em que se reuniram para tomar as decisões necessárias para o andamento da temporada, como escolha do nome da equipe e cor do uniforme, eles pareceram se envolver

mais do que anteriormente. Prova disso foi eles começarem a comparecer uniformizados nas aulas seguintes, demonstrando seu engajamento na competição. A percepção foi de que os alunos se sentiram mais incluídos na construção de seu conhecimento.

De acordo com Mesquita *et al.* (2015) o sentimento de pertencimento ao mesmo grupo impulsiona a criação da identidade do time, do espírito de equipe e contribui para que todos cooperem com empenho durante os jogos. Isso faz com que os alunos se sintam mais à vontade para aprender junto com os colegas, situação inédita no aprendizado de modalidades esportivas, em que é comum o praticante com mais dificuldade ficar excluído da turma. Na literatura encontra-se trabalhos que apresentam essa ideia de inclusão que o *Sport Education* proporciona.

Através de uma prática desportiva, na qual é conferida ao aluno iniciativa e valorização do seu desempenho, independentemente do seu nível de habilidade, são criados os pressupostos para que o aluno se sinta confiante, o que, conseqüentemente, se reflecte no gosto pela prática (GRAÇA, MESQUITA, 2007, p. 411).

O comprometimento com o time diminuiu consideravelmente a quantidade de faltas dos alunos, eles se mantiveram mais assíduos a partir do início do campeonato. Não foram poucas as vezes que ouvi os grupos fazendo combinações em função dos papéis que deveriam desempenhar nos jogos. Eles conversavam sobre não faltar, pois seria dia da equipe jogar e precisariam de todos para somar o maior número de pontos possível.

Vargas *et al.* (2018) perceberam em seu estudo sobre a experiência do *Sport Education* nas aulas de educação física em uma unidade didática de futsal que a afiliação a equipe fez os alunos assumirem um compromisso, tendo em vista que se faltassem a aula poderiam prejudicar os colegas no desenvolvimento das tarefas e do jogo. Os alunos desta pesquisa apresentaram comportamento similar, o simples fato de ter o jogo já parecia ser motivo suficiente para que quisessem estar presentes, para compor o grupo e ajudar nas atividades. A consequência disso foi um aumento significativo na frequência em aula.

Com a organização da competição ao final das aulas, os alunos tiveram que se colocar no papel de árbitros a cada rodada, fator determinante para a melhora no aprendizado das regras dos esportes de rede/parede. Em algumas ocasiões, houveram dificuldades no controle das partidas, sobretudo na aplicação das regras. Os autores de um estudo anterior a esse encontraram problema semelhante, conforme o trecho a seguir:

Ao passar pelo papel de árbitros de largada, por exemplo, cada grupo criou seus próprios comandos, como: “um, dois, três e já”, “prepara...vai”, “hey, ho, let’s go”, preparar, apontar...fogo. Tal conduta atrapalhou muitos alunos que estavam participando da corrida, provocando diversas saídas falsas. Isso favoreceu a discussão sobre a necessidade de utilização de comandos universais, como os

utilizados em competições oficiais de atletismo, isto é: “às suas marcas”, “prontos” e tiro de largada (GINCIENE, MATTHIESEN, 2017, p. 735).

A partir do momento em que estão participando de uma competição, todos devem executar as regras da mesma forma, para que não haja desequilíbrio na disputa. Como era sua função mediar e organizar os jogos, os alunos passaram a questionar os monitores a respeito das regras, o que não existia anteriormente. Essa alteração de postura influenciou diretamente no aprendizado e os mesmos passaram a estar mais atentos durante as aulas, visto que tinham a missão de garantir o bom andamento do jogo do campeonato.

Alguns dos pais/responsáveis pelos alunos começaram a estranhar a metodologia que estava sendo utilizada durante as aulas. Uma das características do *Sport Education* é o registro de desempenho, com o praticante ocupando a função de treinador. Nessa situação, o aluno observa o colega de sua equipe jogando e vai fazendo o controle das ações em quadra, afim de avaliar a atuação e dar um retorno sobre a evolução do aprendizado. Ao observarem essa dinâmica, os pais/responsáveis questionaram seus filhos, por estarem parados fazendo anotações ao invés de estarem “correndo”, tendo em vista que se tratava de uma aula de esportes.

**Figura 4: Papel de treinador**



Fonte: Acervo pessoal (2019)



Os pais/responsáveis não conseguem perceber o que está por trás dessa abordagem. Mesquita *et al.* (2015) afirmam que atuar em diferentes funções oportuniza ao aluno: a compreensão do caráter educativo do esporte, desperta a consciência de que é necessário o respeito a todos os envolvidos na experiência esportiva (companheiros, adversários, árbitros, organizadores), de cooperação em prol de um objetivo, da importância do entendimento e do cumprimento das regras, de demonstrar aos praticantes que existem outras formas de eles estarem envolvidos com o esporte.

Em nenhum momento os pais/responsáveis haviam cogitado a hipótese de seus filhos vivenciarem outras funções dentro do esporte, embora os mesmos tenham conhecimento de que existem outros profissionais envolvidos na realização de um espetáculo esportivo. Tal fato deixa evidente a importância da implementação de propostas alternativas para o ensino do esporte, por transcender o espaço da aula e incluir outros sujeitos como parte do processo.

A festividade e a organização do evento culminante também foram determinantes para manter o entusiasmo dos alunos ao longo da unidade didática. Vargas *et al.* (2018) já destacaram em seu estudo que essa característica promove a interação e a confraternização entre os alunos, por estarem engajados nas atividades ao longo das aulas. Os autores consideraram essas características como uma vantagem do modelo, com a proposta de um evento sistematizado de futsal entre as turmas de primeiro ano do Ensino Médio da escola, os alunos tiveram a chance de mostrar para o restante da comunidade escolar o que aprenderam durante a unidade de ensino.

Cria-se uma expectativa para chegada da grande solenidade, que envolve todos os participantes. Esse momento de premiação e confraternização ao final da competição foi construído aula por aula, todos deram opiniões e ideias de jogos e atividades que poderiam acontecer. O resultado foi uma bela celebração aos esportes de rede/parede, os praticantes escolheram as modalidades que mais gostaram e puderam desafiar os professores, finalizando em grande estilo a intervenção.

**Figura 5: Preparação para uma das rodadas do campeonato**



Fonte: Acervo pessoal (2019)

**Figura 6: Desafio com os professores no evento culminante**



Fonte: Acervo pessoal (2019)

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste estudo evidencia o potencial do modelo *Sport Education* como uma abordagem alternativa para o ensino dos esportes de rede/parede, rompendo com a visão tradicional que ainda predomina no cenário atual. Notou-se que a sua implementação foi eficiente para ampliar o processo de ensino-aprendizagem durante a intervenção realizada. Permitiu aos alunos uma experiência esportiva diferenciada, onde eles protagonizaram papéis que não costumam ser de sua responsabilidade, adquirindo novos conhecimentos e um maior entendimento sobre tudo que envolve uma competição desportiva.

Foi possível perceber que através dessa abordagem de ensino, os alunos consolidaram o aprendizado das regras dos esportes de rede/parede, sobretudo ao desempenharem o papel de árbitros ao longo dos jogos da temporada. Demonstraram-se mais motivados com os jogos ao participarem de uma competição por equipes, podendo contribuir diretamente no processo, independente de seu nível de habilidade. Aumentaram a sua assiduidade, para cooperar na realização das tarefas relativas ao campeonato.

Além disso, a implementação do *Sport Education* fez os pais/responsáveis dos alunos do projeto Escola de Esportes refletirem sobre a magnitude da experiência desportiva, ao acompanharem o aprendizado das crianças em toda unidade de ensino, descobrindo que todos podem exercer vários papéis que não seja apenas o de jogador, quem sabe podendo despertar uma vocação profissional e que possibilite uma carreira exitosa na área do esporte.

Fica comprovado também que o modelo *Sport Education* é um recurso que pode ser usado para colocar o praticante como ator principal na aquisição de conhecimento, por estimulá-lo a resolver os problemas, respeitar todas as opiniões e coordenar inúmeras situações em meio aos jogos da competição. O professor deve agir como mediador do processo, incentivando os alunos a pensar e tomar suas próprias decisões, com o intuito de as crianças desenvolverem a autonomia. Esses elementos estão diretamente ligados a questões atitudinais, que costumam ser negligenciadas em outras metodologias utilizadas para ensinar as modalidades esportivas, o contato com os colegas fica limitado ao momento do jogo.

Diante de tudo que foi exposto nesse trabalho, não resta dúvida em afirmar que a abordagem utilizada proporcionou uma prática plenamente satisfatória dos esportes de rede/parede aos alunos, por conseguir superar o modelo tradicional de ensino, focado na dimensão procedimental do esporte. Portanto, define-se que a implementação do modelo *Sport Education* é altamente recomendada e precisa ser mais explorada, uma vez que o resultado de sua implementação foi altamente positivo.

## REFERÊNCIAS

- BARROSO, A.L., DARIDO, S. Escola, educação física e esporte: possibilidades pedagógicas. **Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança**, São Paulo, v.1, n.4, p. 101-114, dez. 2006.
- CALDERÓN LUQUIN, A., HASTIE, P., OJEDA PÉREZ, D.M. Aprendiendo a enseñar mediante el Modelo de Educación Deportiva (Sport Education Model). Experiencia inicial en Educación Primaria. **Cultura, Ciencia y Deporte**, v.5, n.15, p. 169-180, 2010.
- ENGEL, G.I. Pesquisa ação. **Educar em Revista**, Curitiba, v.16, n.16, p. 181-191, 2000.
- GALATTI, L.R. *et al.* Pedagogia do Esporte: tensão na ciência e o ensino dos Jogos Esportivos Coletivos. **Revista da Educação Física/UEM**, v.25, n.1, p. 153-162, 2014.
- GINCIENE, G. *et al.* Ensino do tênis e a prática pedagógica dos professores. **Revista Pensar a Prática, Goiânia**, v.22, p. 1-12, 2019.
- 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 de Ciência e Movimento**, v.27, n.2, p. 121-132, 2019.
- GINCIENE, G., MATTHIESEN, S.Q. O modelo do Sport Education no ensino do atletismo na escola. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v.23, n.2, p. 729-741, abr/jun 2017.
- GONZÁLEZ, F.J., DARIDO, S.C., OLIVEIRA, A. **Esportes de marca e com rede divisória ou muro/parede de rebote: Badminton, peteca, tênis de campo, tênis de mesa, voleibol, atletismo**. Maringá: Eduem; 2017. 2 v.
- GONZÁLEZ, F.J., BRACHT, V. **Metodologia do ensino dos esportes coletivos**. Vitória: UFES, 2012.
- GRAÇA, A., MESQUITA, I. A investigação sobre os modelos de ensino dos jogos desportivos. **Revista portuguesa de ciências do desporto**, v. 7, n. 3, p. 401-421, 2007.
- LUCCA, M.H.S. **Tic e Sport Education: Uma proposta pedagógica para o ensino dos saberes conceituais técnicos do handebol no Ensino Médio**. 2018. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, UNESP, Rio Claro, 2018.
- MESQUITA, I. *et al.* Representação dos alunos e professora acerca do valor educativo do Modelo de Educação Desportiva numa unidade didática de Atletismo. **Revista Motricidade**, v.12, n.1, p. 4-23, 2015.
- PAES, R. R. **Educação Física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental**. Canoas: Ed. da Ulbra, 2002.
- VARGAS, T. G. *et al.* A experiência do Sport Education nas aulas de Educação Física: Utilizando o modelo de ensino em uma unidade didática de Futsal. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v.24, n.3, p. 735-748, jul/set 2018.
- WALLHEAD, T., SULLIVAN, M. Sport Education: physical education for the new millennium? **Physical education and Sport Pedagogy**, v.10, n.2, p. 181-210, June 2005.