

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

Mariana Müller Rocha

**PROJETO DE EXTENSÃO “ESCOLA DE ESPORTES” DURANTE A PANDEMIA
DE COVID-19: UM RELATO DA EXPERIÊNCIA**

Porto Alegre
2022

Mariana Müller Rocha

**PROJETO DE EXTENSÃO “ESCOLA DE ESPORTES” DURANTE A PANDEMIA
DE COVID-19: UM RELATO DA EXPERIÊNCIA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do
título de licenciada em Educação Física pela
Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Professor Dr. Guy Ginciene

Porto Alegre

2022

Mariana Müller Rocha

**PROJETO DE EXTENSÃO “ESCOLA DE ESPORTES” DURANTE A PANDEMIA
DE COVID-19: UM RELATO DA EXPERIÊNCIA**

Conceito final:

Aprovado em ____ de _____ de _____ .

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dra. Roseli Belmonte Machado – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Orientador: Prof. Dr. Guy Ginciene – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Dedico este trabalho, com muito amor, à minha família.

AGRADECIMENTOS

Agradeço,

Aos meus ancestrais e à minha família, que graças a eles aqui estou hoje – meu pai, Caio, que deixou este plano de existência há pouco e que é a minha grande inspiração na Educação Física e na vida, o qual deixou um grande legado de amor, bondade, fé, superação e alegria de viver cada novo dia; minha mãe, Elaine, por ter me dado a luz; minha irmã, Marcela, pela companhia amorosa de sempre; meu marido, Luccas, pelo amor, respeito, admiração e aceitação; meu filho, Miguel, que em menos de um ano veio e mostrou que o amor é infinito, iluminando nossos dias com seu sorriso, com sua alegria e carinho; a mim e a todas as experiências que já tive em todas as dimensões; e aos espíritos de luz sempre presentes!

Também, a todas as pessoas que cruzaram meu caminho me proporcionando aprendizados e conhecimentos.

Ao nosso lindo planeta pelo ar, pela água, pelo sol e pelo verde.

Obrigada ao meu orientador, Guy, e aos meus colegas no projeto de extensão, Camila, Eduardo, Georgea e Ivan, pelo desenvolvimento deste trabalho.

Gratidão!

“Faça do limão uma limonada”.

Autor Desconhecido

RESUMO

O projeto de extensão “Escola de Esportes”, vinculado ao grupo de pesquisa Laboratório de Estudos Multidisciplinares em Esporte (LEME), da ESEFID/UFRGS, visava estudar as abordagens contemporâneas de ensino dos esportes, planejando, implementando e avaliando este processo por meio de unidades didáticas (UDs) de esportes de rede/parede, de invasão e mista. Entretanto, o planejamento e a implementação precisaram ser repensados por causa da pandemia de Covid-19 e do isolamento social adotado a partir de março de 2020. Este relato de experiência aborda as tentativas e as dificuldades encontradas na criação e no desenvolvimento de alternativas para dar seguimento ao projeto em formato remoto, por meio da produção de vídeos conceituais e de atividades.

Palavras-chave: Ensino dos Esportes. Ensino Remoto. Pandemia Covid-19.

ABSTRACT

The extension project “Escola de Esportes”, linked to the research group Laboratory of Multidisciplinary Studies in Sport (LEME), from ESEFID/UFRGS, aimed to study contemporary approaches to teaching sports, planning, implementing and evaluating this process through network/wall, invasion, and mixed sports teaching units (UDs). However, planning and implementation needed to be rethought because of the Covid-19 pandemic and the social isolation adopted from March 2020. This experience report addresses the attempts and difficulties encountered in creating and developing alternatives to provide follow-up to the project in remote format, through the production of conceptual videos and activities.

Keywords: Sports Teaching. Remote Teaching. Covid-19 pandemic.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: O mapa dos esportes segundo González e Bracht (2012, p. 27).....	19
Figura 2: Plano de Aula do dia 09 de março de 2020	24
Figura 3: Plano de Aula do dia 11 de março de 2020	25
Figura 4: <i>Print Screen</i> do perfil do LEME no Instagram	26
Figura 5: <i>Print Screen</i> de uma tela do canal do YouTube do LEME	33
Figura 6: Vídeo com tutorial da confecção da raquete de mão	35
Figura 7: <i>Print Screen</i> do vídeo sobre os esportes de rede e parede	39
Figura 8: <i>Print Screen</i> da segunda parte do vídeo sobre os esportes de rede e parede com a atividade referente.....	39
Figura 9: <i>Print Screen</i> do vídeo sobre os esportes técnico-combinatórios.....	40
Figura 10: <i>Print Screen</i> do vídeo sobre os esportes de combate.....	41
Figura 11: <i>Print Screen</i> do vídeo com as atividades de rede e parede	41
Figura 12: <i>Print Screen</i> do vídeo com as atividades de rede e parede	42
Figura 13: <i>Print Screen</i> do vídeo sobre a atividade dos esportes de combate.....	42
Figura 14: <i>Print Screen</i> do vídeo dos esportes de invasão	43
Figura 15: <i>Print Screen</i> do vídeo com a atividade dos esportes de invasão	43

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Esboço do cronograma de trabalho.....	34
--	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 OBJETIVO	14
3 MARCO TEÓRICO	15
4 MÉTODO	22
5 RELATO DA EXPERIÊNCIA	24
6 ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA	45
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
ANEXOS	53
REFERÊNCIAS	56

1 INTRODUÇÃO

“A doença, a pandemia, o isolamento e tudo o mais que envolve o que vivemos hoje, são e serão pautas de estudo, pesquisa, trabalho em várias áreas, por muito tempo” (MAIA, 2020, p. 156-170).

Em novembro de 2019 instaurou-se uma endemia em Wuhan, província de Hubei, China, de um vírus que causava uma síndrome respiratória aguda grave e que mais tarde veio a ser batizado de Sars-CoV-2, também conhecido como Covid-19 (FIOCRUZ, 2020). Logo o vírus havia ultrapassado as fronteiras e se alastrado pelo mundo, ganhando o status de pandemia. No Brasil, o primeiro caso foi registrado em fevereiro de 2020, em São Paulo-SP, e não demorou muito para que estivesse em todo o país (BRASIL, 2020). Sendo assim, algumas medidas sanitárias foram tomadas, seguindo-se os protocolos do Ministério da Saúde e da Organização Mundial da Saúde (OMS), como o uso de máscaras e de álcool em gel para higienização. Rapidamente a Covid-19 tomou grandes proporções e o isolamento social e a quarentena foram adotados. Portas fechadas e apenas empresas/serviços/produtos considerados essenciais, como mercados, farmácias e postos de gasolina, passaram a operar com horário reduzido. Famílias em casa e uma nova realidade ia surgindo. Muitas empresas foram adaptando o trabalho para que este continuasse de maneira remota, assim como as escolas.

Após a publicação do Parecer CNE nº5/2020 (BRASIL, 2020), em 28 de abril, que trata das atividades escolares não presenciais durante a pandemia, a compreensão de diferentes segmentos foi de que as escolas deveriam mesmo estabelecer a aproximação virtual com crianças e responsáveis.

Maia (2020) afirma que após as primeiras semanas do isolamento físico-social, duas opções surgiram: a adesão a propostas de atividades pedagógicas remotas, retomando as discussões sobre uma possível Educação à Distância – EAD, ou a espera do fim da pandemia, aguardando o retorno às escolas.

Muitas escolas, especialmente privadas, rapidamente buscaram alternativas para estabelecer uma rotina de atividades remotas para os alunos e os governos também se apressaram para garantir o ensino remoto (MAIA, 2020).

Para além da escola, outros contextos educativos são imprescindíveis para o desenvolvimento do brincar e da cultura lúdica, a exemplo de ambientes não formais (e.g. oficinas culturais e escolinhas de esportes) e informais (e.g. ruas, praças, parques e ambiente familiar), como evidenciam os estudos de Seixas, Becker & Bichara (2012), Fabiani (2016), Spolaor et al. (2019) e Zaim-de-Melo & Golin (2019) (FABIANI et al, 2021, p. 197).

Neste campo extra escolar encontra-se a “Escola de Esportes”, o projeto de extensão oferecido na Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança (ESEFID) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Este surgiu como parte de uma pesquisa maior, qualitativa e quantitativa, que tinha como objetivo implementar e a avaliar as novas abordagens de ensino dos esportes na prática pedagógica de professores/treinadores, pois as práticas pedagógicas tradicionais do esporte, centradas na execução do gesto técnico (GRAÇA; MESQUITA, 2007) e com a execução motora descontextualizada da tarefa, parecem ter uma aprendizagem menos efetiva quando comparada ao ensino por meio do jogo (BUNKER; THORPE, 1986). Sendo assim, as novas abordagens pedagógicas para o ensino dos esportes têm o foco na lógica interna das modalidades.

A Escola de Esportes foi ofertada para crianças de 6 a 12 anos, que participaram voluntariamente do projeto, realizado nas quadras poliesportivas ESEFID/UFRGS, duas vezes por semana, durante 1h30min, onde as crianças vivenciavam diferentes esportes de invasão e de rede e parede por meio da sua lógica interna. Este projeto iniciou no primeiro semestre de 2019 e teve sequência no segundo semestre, contando com dois monitores (professores/treinadores: alunos do curso de Educação Física) e com dois professores responsáveis que juntos planejaram, organizaram, implementaram e avaliaram o processo de ensino de unidades didáticas (UDs) de esportes de rede/parede, de invasão e mista, por meio de uma pesquisa-ação. No início dos semestres era realizada uma filmagem diagnóstica para guiar a elaboração do planejamento das UD's e das aulas, que eram revisadas após as reuniões semanais da equipe técnica, de acordo com as necessidades dos alunos. A cada aula eram produzidos dados por meio de observações participantes e não participantes, registradas nos diários de campo. Além disso, ocorriam reuniões de reflexão sobre a prática, que eram gravadas e posteriormente transcritas. A aprendizagem tática e técnica foi avaliada com o instrumento Game Performance Assessment Instrument (GPAI) e analisados estatisticamente. Já os dados qualitativos, produzidos nas reuniões e nos registros

das observações nos diários de campo, foram analisados por meio da análise temática (SPARKES; SMITH, 2014).

No início de março de 2020 o projeto retomou suas atividades aproximadamente junto com as aulas da instituição, contando com a participação de dois monitores (Carolina e Iuri, com bolsa de extensão), com uma bolsista de iniciação científica (a autora deste trabalho), além dos dois professores responsáveis (Guy Ginciene e Thiago Leonardi) e com a colaboração da professora Aline Miranda Strapasson. Mais adiante tivemos a participação de mais uma bolsista de extensão (Gabriela) e a contribuição de um ex-participante do projeto, Daniel. A suspensão das aulas da Escola de Esportes, em consequência da pandemia, ocorreu em 13 de março de 2020, como todas as atividades da UFRGS (UFRGS, 2020). Para este trabalho, chamaremos a equipe mencionada acima de equipe técnica.

As aulas da graduação na UFRGS foram retomadas em formato remoto apenas no dia 19 de agosto de 2020, como ficou estabelecido em sessão do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Cepe) da instituição, no dia 27 de julho, onde foram definidas as diretrizes do Ensino Remoto Emergencial (ERE) (UFRGS, 2020). Além do reinício das aulas do semestre 2020/1, definiu-se a regulamentação da modalidade de ensino na forma não presencial. Sendo assim, o semestre iniciado em março e interrompido pela pandemia do coronavírus foi concluído no dia 2 de dezembro de 2020 (UFRGS, 2020). As atividades presenciais na UFRGS só viriam a acontecer dois anos depois, dia 16 de maio de 2022, através da portaria 2.239, de 29 de abril de 2022 (UFRGS, 2022).

2 OBJETIVO

O projeto de extensão Escola de Esportes, vinculado ao Grupo de Pesquisa Laboratório de Estudos Multidisciplinares em Esporte (LEME), foi criado em 2019, com objetivo de implementar e avaliar as novas abordagens de ensino dos esportes na prática pedagógica de professores/treinadores, identificando as particularidades desse processo. As aulas ministradas pelos alunos da graduação e coordenadas pelos professores tinham por finalidade a iniciação multiesportiva de crianças e jovens.

Em 2020 vivemos um ano diferente, quase tudo precisou ser alterado devido à pandemia causada pelo coronavírus (COVID-19). As relações sociais mudaram, assim como as práticas pedagógicas e, sendo assim, buscamos algumas estratégias para dar continuidade à Escola de Esportes de maneira remota durante este ano de distanciamento social e regras de segurança.

Visto isso, o objetivo deste trabalho é relatar e descrever as experiências e as mudanças ocorridas no projeto durante o período de isolamento social e as tentativas de continuação do trabalho por meio de vídeos conceituais e de atividades.

3 MARCO TEÓRICO

Para Gallati et al. (2014, p. 153-162) “o esporte é um dos fenômenos mais importantes desse início de século XXI” que se desenvolveu junto com as transformações sociais e por isso recebeu atenção da ciência, a qual teve um papel importante para a sua evolução. Ainda, dentre as áreas de conhecimento que estudam o esporte, a pedagogia do esporte trata do “processo de ensino, vivência, aprendizagem e treinamento do esporte, acumulando conhecimento significativo a respeito da organização, sistematização, aplicação e avaliação das práticas esportivas nas suas diversas manifestações e sentidos” (GALLATI et al., 2014, p. 153-162).

Pensando nas alterações do modo de vida nas últimas décadas, algumas reflexões e adaptações para o ensino do esporte se fizeram necessárias. Machado et al. (2015) pesquisaram sobre o tratamento educacional dado para o esporte em um projeto social, examinando os objetivos de ensino e os conteúdos ensinados pelos professores, além da percepção dos alunos quanto aos mesmos. O resultado do trabalho apresentou que dos 40 alunos entrevistados, 40 afirmaram que praticam esporte fora do projeto social (PEEJ) e apenas cinco não praticam.

Dentre os alunos que praticam esporte fora do PEEJ, 26 afirmaram que o fazem na escola (65%), dez (25%) participam de aulas na educação não formal, como clubes e centros de treinamentos, e apenas seis (15%) disseram que participam de práticas esportivas na rua, ou em casa – educação informal (MACHADO et al., 2015, p. 405-418).

Cabe salientar que apenas 15% praticam esportes na rua ou em casa. Esta realidade de Taubaté-SP, apresentada no referido estudo, pode ajudar a entender como “a rua” quanto ambiente de aprendizagem perdeu “seus alunos”.

As crianças que antigamente chegavam às aulas com essa bagagem da rua possivelmente obtinham sucesso em aulas tecnicistas, pois já apresentavam habilidades e noções acerca dos jogos. Esta mudança de panorama também influenciou algumas reflexões sobre a pedagogia do esporte.

As propostas de ensino a partir de jogos foram alicerçando-se nas décadas de 1960 e 1970, a partir da crítica ao ensino tecnicista (CÓSSIO-BOLAÑOS et al, 2009; BOLONHINI; PAES, 2009; GRAÇA; MESQUITA, 2007). Bunker e Thorpe (1982), Hopper (2002) e Holt, Streat e Bengoechea (2002) consentem quanto à insipiência do tecnicismo como método de ensino

esportivo, ao ressaltarem o insucesso na realização das “inflexíveis” ações do jogo, a falta de criticidade quanto ao esporte e seus princípios inerentes, a baixa autonomia dos alunos e o reducionismo quanto à compreensão da especificidade da Educação Física como área de conhecimento (FAGUNDES; RIBAS, 2020, p. 01-22).

Ainda, Clemente (2012) afirma que alguns modelos surgiram para repensar as abordagens tradicionais de ensino dos esportes.

Assim, modelos como os Teaching Games for Understanding (BUNKER; THORPE, 1986) e a Pedagogia Não-Linear (CHOW et al, 2006) são originadas no sentido de contrapor algumas tendências possivelmente nocivas à aprendizagem através de abordagens tradicionais de ensino, destacando: i) uma grande percentagem de jovens obtinha escasso sucesso como consequência da ênfase técnica; ii) os alunos ensinados através de modelos analíticos conheciam superficialmente o jogo e, por conseguinte, demonstravam fragilidade na forma de como abordar o mesmo; iii) os alunos com elevadas qualidades técnicas possuíam escassa capacidade de decisão em jogo e; iv) escassez de criatividade e reflexão sobre o desporto por parte dos agentes do mesmo (HOPPER, 2002; ARAÚJO, 2006) (CLEMENTE, 2012, p. 315-335).

As abordagens tradicionais de ensino dos esportes são centradas na aprendizagem do gesto motor, isolado do contexto do jogo, ou seja, o foco é ensinar “como fazer” e depois “no que fazer”. Nestas aulas encontramos os alunos em filas, repetindo seguidamente o gesto motor. Assim, a compreensão do jogo fica em segundo plano. Por isso, Clemente (2012) fala que o ensino tradicional, centrado no professor, onde as tarefas do jogo são apresentadas em diferentes fases, reforçando o processo analítico, tem vindo a ser cada vez mais “discutido e debatido por novos modelos que centram o processo de ensino no aluno, enfatizando a necessidade de contextualizar a prática procurando exponenciar a participação do aluno na sua própria aprendizagem” (CLEMENTE, 2012, p. 315-335). Como resposta a estas questões, surgiram alguns métodos de ensino dos esportes.

Sendo assim, Bunker e Thorpe sistematizaram oficialmente o modelo Teaching Games for Understanding (TGfU) no ano de 1982 com o objetivo de apresentar uma sistematização didático-metodológica mais coerente com as características da dinâmica dos esportes. A principal contribuição do modelo TGfU foi alterar o enfoque aos elementos táticos e às problemáticas que deles surgem para posterior desenvolvimento das ações de jogo propriamente ditas. A proposta do TGfU é simples e diretiva: desenvolver as ações de jogo a partir de sua relevância tática. Isso se traduz em construir situações-problema, estrategicamente direcionadas, para condicionar a descoberta dos alunos, a qual resultará nas ações que o professor visa desenvolver no processo (FAGUNDES; RIBAS, 2020, p. 01-22).

Visto isso, entende-se que as abordagens atuais para o ensino dos esportes tratam de apresentar um problema dentro de um jogo para que surja uma intencionalidade (tática) e a técnica esteja dentro de um contexto, e deste modo fazer com que o aluno compreenda a lógica interna do esporte e saiba quando e como utilizar determinado gesto motor. Parlebas (2001, apud GONZÁLEZ; BRACHT, 2012, p. 18) define **lógica interna** como “[...] o sistema de características próprias de uma situação motora e das consequências que esta situação demanda para a realização de uma ação motora correspondente”, ou seja, são as exigências do jogo que fazem com que os jogadores atuem de determinada maneira e quando o observemos saberemos distinguir a modalidade. Cabe esclarecer que a lógica externa diz respeito ao significado que uma prática adquire em determinado contexto histórico e cultural (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012).

A lógica interna, de acordo com González e Bracht (2012), possibilita que os professores façam uma leitura das características das modalidades esportivas com base nos desafios motores impostos aos alunos, e para tal utilizam propostas de classificação das modalidades esportivas. Sendo assim, podemos iniciar esta **classificação dos esportes** pelas **relações de colaboração**: os esportes podem ser: i) coletivos, onde há uma equipe; ou, ii) individuais. Também conseguimos pensar nas **relações de oposição**, que diz respeito ao modo como os adversários se enfrentam: i) esportes com interação do adversário, quando o adversário pode interferir diretamente na ação uns dos outros o tempo todo; e ii) esportes sem a interação do adversário, quando não há qualquer tipo de interferência na movimentação corporal dos adversários.

Além disso, a partir das características das modalidades é possível definir o **tipo de esporte**: segundo González e Bracht (2012), para os esportes sem a interação do adversário é preciso observar o que está sendo avaliado quando um atleta ou equipes adversárias se enfrentam, levando em conta o aspecto do movimento; já nos esportes com interação, busca-se o objetivo, ou seja, o que um competidor ou um time precisa fazer para superar o adversário. A partir disso, é possível agrupar os esportes em sete tipos diferentes, três dentro do conjunto sem interação e quatro com interação.

- Tipos de esporte sem interação entre adversário:

- 1) Esportes de marca: são baseados na comparação dos registros dos índices alcançados em segundos, metros ou quilos.
- 2) Esportes técnico-combinatórios: são aqueles onde há comparação no desempenho da beleza plástica (dimensão estética) e no grau de dificuldade (dimensão acrobática) do movimento, respeitando padrões, códigos ou critérios estabelecidos nas regras.
- 3) Esportes de precisão: o objetivo principal desta categoria é arremessar/bater/lançar um objeto (bocha, bola, bolão, flecha, projétil) procurando acertar um alvo específico fixo ou em movimento.
- Tipos de esporte com interação entre adversário:
 - 4) Esportes de combate: caracterizados como disputas nas quais uns tentam vencer os outros por meio de toques, desequilíbrios, imobilização, exclusão de um determinado espaço e, dependendo da modalidade, por contusões, combinando ações de ataque e defesa.
 - 5) Esportes de campo e taco: são os que têm o objetivo de rebater a bola o mais longe possível para tentar percorrer o maior número de vezes as bases (ou a maior distância entre as bases) e, assim, somar pontos.
 - 6) Esportes com rede divisória ou parede de rebote (rede e parede): esportes onde se arremessa, lança ou se bate na bola ou peteca para a quadra adversária (sobre a rede ou contra uma parede) dificultando ou impedindo que o rival devolva o implemento.
 - 7) Esportes de invasão: modalidades em que as equipes tentam invadir a quadra/campo do adversário para marcar pontos (gol, cesta, touchdown), ao mesmo tempo em que têm que proteger a própria meta.

González e Bracht (2012, p. 27) desenvolveram um esquema gráfico para ajudar a entender a classificação dos esportes, o qual chamaram de mapa dos esportes (Figura 1).

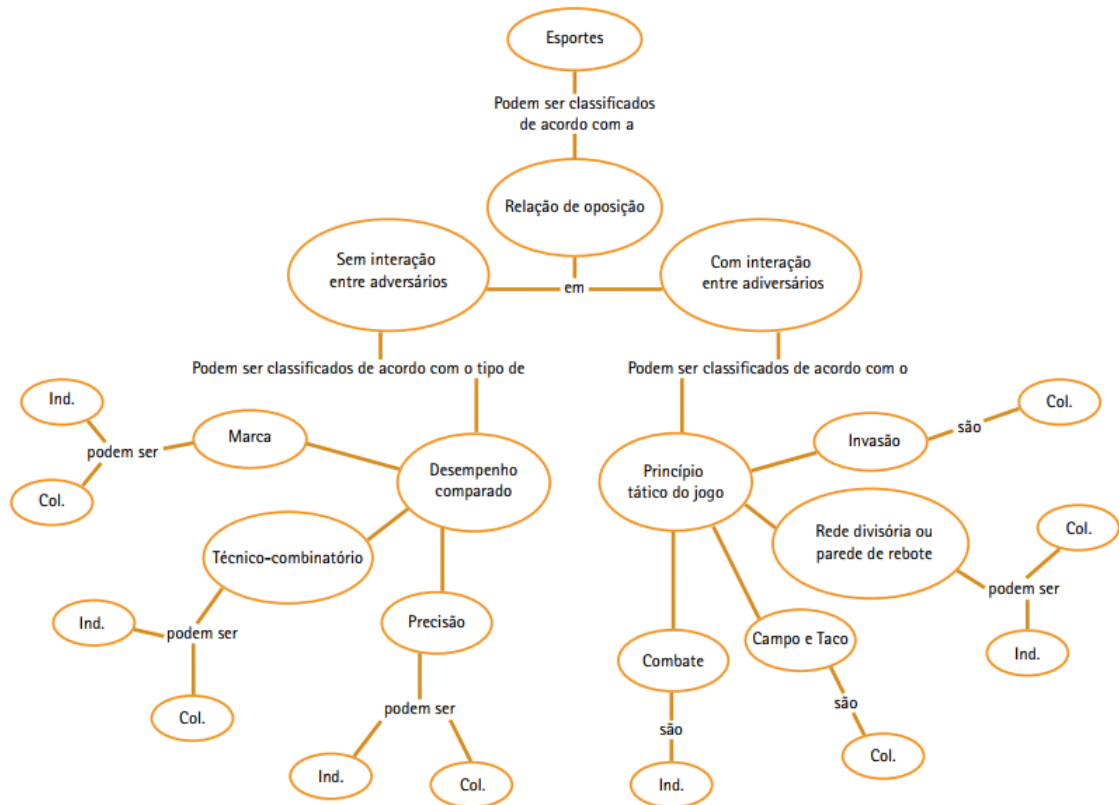


Figura 1: O mapa dos esportes segundo González e Bracht (2012, p. 27)

Entender esta classificação e a necessidade de cada turma, e conhecer os métodos de ensino e suas especificidades contribui para a construção de um planejamento e para a elaboração de uma boa aula.

Para González e Bracht (2012) a bibliografia apresenta distintos métodos de ensino que podem ser utilizados nas aulas; na Escola de Esportes eram utilizados os que priorizam o ensino baseado no jogo. Além disso, observando as propostas de ensino das intenções táticas, vemos que,

“[...] apesar das diferenças, há coincidência em pelo menos três dimensões referentes à forma como o trabalho pode ser encaminhado: a) o uso privilegiado de tarefas com interação entre adversários; b) o incentivo à reflexão e à verbalização dos alunos sobre o que fazer e quando fazer o que se tem para fazer no jogo (intervenção que favorece a indagação); e c) o protagonismo dos alunos na resolução dos desafios colocados pelo jogo, por meio da busca, negociação e testagem de hipóteses sobre as ações de jogo (papel ativo)” (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012, p. 84).

Além de buscar o método adequado, cabe ao professor “*ensinar bem o esporte, ensinar bem a todos, ensinar a gostar de esporte e ensinar mais do que esporte*” (FREIRE, 2002; apud, LEONARDI et al. 2021, p. 4). Para tanto, a literatura apresenta uma proposta para auxiliar professores(as)/treinadores(as) a

pensarem nos conteúdos das aulas a partir de três referenciais: técnico-tático (nova denominação para o “referencial metodológico”), socioeducativo e histórico-cultural (MACHADO et al., 2014; apud LEONARDI et al. 2021).

Essa proposta ampliou o conceito de ensino dos esportes associado apenas à prática do movimento, corroborando a premissa de buscar contribuir para o desenvolvimento integral do indivíduo e, ao mesmo tempo, ensinar o esporte a partir de seu significado contemporâneo, ao associar a prática do jogo (referencial técnico-tático) com condutas e formas de comportamento (socioeducativo) e a compreensão da evolução e valorização cultural da modalidade (histórico-cultural) (LEONARDI et al. 2021, p. 5).

O **referencial técnico-tático** diz respeito ao desenvolvimento de questões motoras, físicas, fundamentos e sistemas de cada modalidade; o **referencial socioeducativo**, trata dos valores, dos modos de comportamento e do estímulo à cidadania; e o **referencial histórico-cultural** apresenta a história do esporte e das modalidades e fala sobre os elementos culturais, o papel da mídia, a evolução das regras, etc. (MACHADO; GALATTI; PAES, 2015).

A pandemia de Covid-19 alterou a educação básica no nosso país, afetando as rotinas e os processos educacionais, os quais precisaram recorrer às tecnologias digitais para a realização de atividades pedagógicas que tratassem de aproximar o contexto escolar, estudantes e famílias (FABIANI et al, 2021). A partir disso, foi necessário pensar em uma nova Educação Física, mediada por telas. Para Dutra et al (2020), os processos de ensino, vivência e aprendizagem remotos tentaram minimizar os efeitos nocivos do distanciamento físico, além de fomentar a cultura lúdica das crianças, mesmo que de maneira restrita e/ou adaptada.

A cultura lúdica na infância e as conexões afetivas tiveram seu *modus operandi* ressignificados durante o isolamento, mas foi possível identificar certo grau de semelhanças na articulação das relações didático-metodológicas entre escolas, famílias e crianças (Maia, 2020; Sá et al., 2020). Durante a pandemia, os professores iniciaram as aulas remotas dentro dos saberes conceituais e com o passar do tempo, um avanço para os saberes corporais (MACHADO et al., 2020).

De acordo com os Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997) os conteúdos da Educação Física devem ser apresentados segundo sua categoria, dentro de três dimensões: 1) conceitual, referente ao que saber, envolvendo fatos, conceitos e princípios; 2) procedimental, ligados em como fazer; 3) atitudinal, referentes às

normas e valores dos conteúdos e às atitudes esperadas. De acordo com o estudo de Machado et al. (2020), a construção dos saberes atitudinais, que são estabelecidos a partir da interação entre os sujeitos, foram enfraquecidos pela falta de contato durante a pandemia, com as aulas remotas.

Além disso, tentativas para prosseguir com os conteúdos da EF foram surgindo ao longo do período de isolamento social. O site do TGfU (*Teaching Games for Understanding*) apresentou o *TGfU at home* com o intuito de que a comunidade criasse vídeos curtos (com menos de 5 minutos) de jogos (invasão, rede e parede, campo e taco, ou alvo) que poderiam ser jogados em casa (TGfU, 2020). O objetivo era manter as pessoas física e mentalmente ativas, especialmente para os alunos que estavam sem Educação Física ou esportes devido ao COVID-19, de acordo com o site. Para que os vídeos tivessem o cunho educacional foram propostos os elementos-chave do TGfU fossem mantidos: i) Jogos "jogáveis": jogos que não possuem grandes limitações técnicas e que permitem ao aluno jogar de verdade desde o início; ii) O jogo deve ser um problema que destaque o componente de tomada de decisão acima da dificuldade motora; iii) Jogo + reflexão + jogo: uma vez que as crianças tenham experimentado o jogo e entendido suas regras, é indicado que se façam perguntas para uma descoberta guiada, que foquem na resolução dos diferentes problemas que ocorrem no jogo, tanto defensivos quanto ofensivos. Além disso, foi indicado um esquema para o vídeo: i) Apresentação: nome do jogo; ii) Explicação das regras básicas (as secundárias poderiam permanecer subentendidas, podendo ser intuídas ao assistir ao vídeo, ou, deixadas para os jogadores combinarem, o que também é educativo); iii) Perguntas para descoberta guiada; iv) Possíveis modificações para o uso de outros espaços ou materiais e jogadores com diferentes níveis de habilidade.

4 MÉTODO

Este relato de experiência foi elaborado a partir das vivências como bolsista de iniciação científica no projeto de extensão Escola de Esportes durante uma parte do período de isolamento social, de março a dezembro de 2020 e serve como requisito para a conclusão do curso de Educação Física, habilitação em Licenciatura. A Escola de Esportes é um trabalho do grupo de pesquisas Laboratório de Estudos Multidisciplinares em Esporte (LEME), da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança (ESEFID), da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

No dia 21 de maio de 2021 ocorreu a primeira reunião com meu orientador, professor Guy Ginciene, pelo aplicativo *Google Meet*. Falamos sobre a estrutura do trabalho, recebi indicação de busca de referencial teórico e conversamos sobre possíveis temas que poderiam nortear a pesquisa. Dia 28 de maio, na segunda reunião, apresentei alguns artigos selecionados, relacionados a este projeto, e decidimos realizar uma reunião com os demais participantes da Escola de Esportes, a fim de fazer uma entrevista e ouvir o relato de cada um a respeito de suas experiências para obter mais ideias sobre os temas. Esta reunião aconteceu no dia 29 de junho de 2021, pelo *Google Meet*, onde abordamos algumas das dificuldades que tivemos, como: engajar os alunos durante o ensino remoto emergencial (ERE); tecnologias utilizadas durante o período de isolamento e as possibilidades emergentes; e desafios para seguir com o objetivo do projeto, ensinar por meio da lógica interna dos esportes sem a possibilidade de interação com o adversário. Além disso, solicitei um relato por escrito, de maneira mais livre, em um documento no Google Drive que continha a seguinte sentença: “Descreva suas percepções sobre o projeto Escola de Esportes no modo ERE e as diferenças entre o ano anterior (se possível), relatando as dificuldades e desafios”. Os nomes dos meus colegas foram substituídos por nomes fictícios.

Ademais, foram realizadas as seguintes pesquisas: artigos acadêmicos em bases de dados; consultas nos documentos da Escola de Esportes (atas de reunião, planos de aula e referências); nas conversas do aplicativo de mensagens *WhatsApp*; e nas redes sociais do LEME (*YouTube* e *Instagram*). Por motivos pessoais este trabalho foi interrompido algumas vezes e retomado em abril de 2022. Visto isso, algumas informações que estavam em conversas do *WhatsApp* foram perdidas.

Além disso, houve diálogo com meu orientador via e-mail e dentro do documento deste texto, no *Google Drive*, por meio da ferramenta de comentários do aplicativo.

5 RELATO DA EXPERIÊNCIA

No dia **02 de março de 2020** tivemos a nossa primeira reunião do ano, na sala do LEME (Laboratório de Estudos Multidisciplinares em Esporte), localizada no Laboratório de Pesquisa do Exercício (LAPEX) da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança (ESEFID), para o planejamento do primeiro semestre. Decidimos que começaríamos com uma unidade didática mista (UD), a fim de apresentar para os alunos as diferenças entre os esportes de rede e parede e os de invasão; as aulas aconteceriam nas segundas e quartas-feiras, das 15h30min às 17h. Em **05 de março**, quinta-feira, foram retomadas as atividades na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Em **09 de março**, numa segunda-feira, retornamos empolgados com as aulas da Escola de Esportes e com um número maior de alunos - na primeira aula participaram 17 crianças, com o plano de aula abaixo (Figura 2).

Aula 1- Mista						
Data Prevista: 9/3 Data da Aula: 9/3	Problema Tático:			Tema: Aula de apresentação		Papéis Planejamento da aula: Camila Professor/Treinador: Camila Auxiliar: Ivan, Mari, Gian e Laura Observação:
Motivo da mudança:	Objetivo: Conhecer os alunos e apresentar as diferenças entre rede/parede e invasão.			Materiais: bolas e cones.		
Parte da aula	Objetivo	Tempo	Participantes	Materiais	Descrição	Mudanças Reunião
Roda Inicial	Introduzir o projeto	20	Todos	papel e caneta	- Apresentação do projeto para os alunos e os pais. - Atividade individual: alunos devem escrever em um papel os esportes que conhecem, já jogaram, já viram alguém jogar. - Conversa sobre os esportes de invasão e rede e parede	
Jogo 1					Queimada normal - Variação: a bola precisa dar um quique - Queimada: bola deve chegar a linha de fundo.	
Jogo 2					- Bandeira traicional: pega a bola e volta - Leva a bola na endzone	
Parte Principal						
Jogo Inicial						
Conscientização						
Tarefa						
Jogo Final						
Roda Final						
Alunos presentes:						
Observações:						

Figura 2: Plano de Aula do dia 09 de março de 2020

Na quarta-feira, dia **11 de março**, o objetivo da aula foi o mesmo, conforme a Imagem 2, e participaram 19 crianças.

Aula 2- Mista						
Data Prevista: 11/3 Data da Aula: 11/3	Problema Tático:		Tema: (Mãos - Peteca e Vôlei). Invasão pés.		Papéis Planejamento da aula: Ivan Professor/Treinador: Auxiliar: Observação:	
Motivo da mudança:	Objetivo: Apresentar as diferenças entre rede/parede e invasão.	Materiais: Bolas de vôlei, petecas, bolas de futsal e cones				
Parte da aula	Objetivo	Tempo	Participantes	Materiais	Descrição	Mudanças Reunião
Roda Inicial	Conceituar a diferença dos grupos de jogos.	5 min	Todos		1. Conversa para re lembrar os conceitos de invasão e rede/parede 2. Explicar em quais esportes a aula foi inspirada e verificar se eles conhecem.	
	Proporcionar contato com a bola de vôlei a fim de conhecer suas características que seriam aplicadas no jogo de newcom.	10 min	Todos	Bolas de vôlei e petecas	Jogar para cima e segurar a bola de vôlei.	
Primeiros Movimentos 2	Vivenciar o controle de bola	10 min	Todos	Bolas de futsal	Pega a pega com os pés. Dois pegadores são os pegadores e devem conduzir a bola e pegar os colegas estando com a bola em seu domínio.	
Parte Principal						
Jogo Inicial	Vivenciar os dois tipos de jogos rede e jogo de invasão para experimentar as suas diferenças.	15 min	Todos	Bola de vôlei, petecas, bolas de futsal e cones	1. Jogo de end zone com os pés, em quartetos tocar a bola até passar pela end zone com ela dominada. (só pode roubar a bola na trajetória do passe). 2. Simular com cones uma rede em quartetos tocar a bola por todos os jogadores da equipe e jogar para a quadra adversária com as mãos (newcom).	
Conscientização		10 min	Todos		entre os jogos	
Tarefa						
Jogo Final						
Roda Final	Fechar os conceitos sobre os jogos vivenciados e sobre a categoria que eles se encaixam				Perguntas da conscientização: Em qual grupo de esportes esse jogo se encaixam? Qual era o objetivo do jogo? Como o ponto era marcado? Em que esporte esse assemelha? O que é preciso fazer para pontuar nos jogos? Conhecem os esportes que são parecidos com os jogos de hoje? Diferenças observadas nos jogos?	
Alunos presentes:						
Observações:						

Figura 3: Plano de Aula do dia 11 de março de 2020

Entretanto, os noticiários não traziam bons presságios: a pandemia, iniciada em novembro de 2019 na China, provocada pelo vírus SARS-CoV, conhecido como coronavírus, causador da síndrome respiratória aguda grave, havia chegado a todos os cantos do planeta. No dia **13 de março** as atividades de extensão da UFRGS para os grupos de risco foram suspensas e surgiu a dúvida se seguiríamos com o nosso projeto: os alunos não faziam parte do grupo de risco, mas é comum que as crianças fiquem sob o cuidado dos avós. Por outro lado, nós imaginávamos que em algum momento o projeto também pararia. No dia **15 de março** os coordenadores do projeto decidiram que por medidas preventivas seria melhor interromper as aulas; uma mensagem foi enviada ao grupo de pais do WhatsApp. Entretanto, neste mesmo dia 15, às 21h10min a UFRGS publicou uma nota no site institucional suspendendo as aulas presenciais a partir do dia **16 de março** (UFRGS, 2020).

No Brasil várias incertezas pairavam pelo ar... as escolas suspensas, as profissões se adequando para o formato remoto, *home offices* sendo improvisados, os estabelecimentos não essenciais temporariamente fechados, empresas consideradas essenciais (como supermercados e farmácias) operando em horário reduzido e a dúvida de quando a pandemia acabaria.

Ficamos na expectativa de que a pandemia acabaria logo, mas a cada dia as notícias mostravam que a situação sanitária do país se agravava. Então, conversamos pelo WhatsApp e pensamos em criar um canal de comunicação online para a divulgação do trabalho desenvolvido no projeto e também como uma possibilidade de prospecção de alunos. Ademais, diversos grupos de pesquisa e instituições públicas sentiram essa mesma necessidade, de entrar para o mundo digital e, assim, percebemos o surgimento de vários perfis novos em redes sociais. Por isso, no dia **1º de abril** criamos um perfil na rede social Instagram para o LEME (Figura 4).

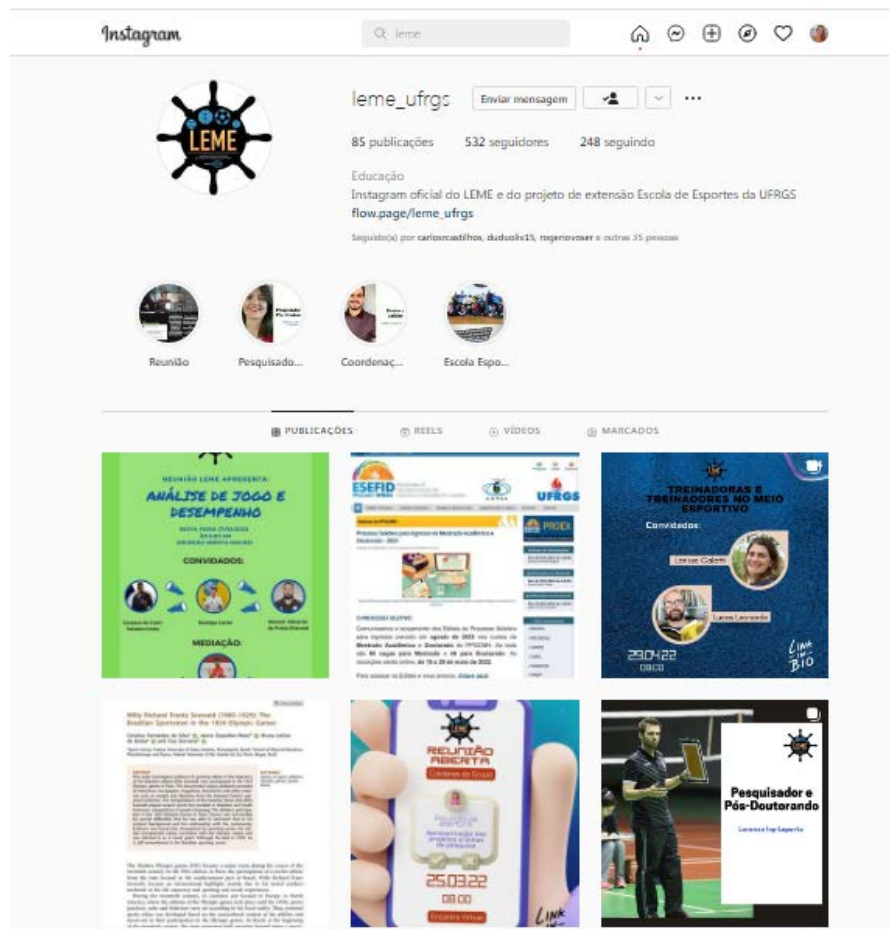


Figura 4: Print Screen do perfil do LEME no Instagram

Vale ressaltar que o trabalho relatado neste projeto, feito pela equipe técnica, foi realizado por alunos que também estavam se adaptando ao novo cenário, isolados em suas residências e tendo que dar conta das aulas da graduação no formato remoto, onde os professores da instituição também tratavam de encaixar suas aulas para este modelo, o qual demandava mais tempo e dedicação de ambas as partes.

No dia **10 de junho** tivemos a entrada de um novo membro no projeto (uma bolsista de extensão - Gabriela). A partir disso, percebemos que talvez a pandemia não fosse acabar tão cedo e que teríamos que pensar em atividades remotas para esta nova fase. No dia **26 de junho** realizamos uma reunião online com a equipe técnica para conversarmos sobre as possibilidades de trabalho. A professora Aline Miranda Strapasson nos aconselhou que seria melhor perguntarmos aos pais e responsáveis a real necessidade das crianças antes de planejarmos qualquer coisa. Sendo assim, definimos que o primeiro passo seria entrar em contato com os responsáveis e verificar o interesse e a disponibilidade para encontros remotos ao vivo e/ou o envio de vídeos com atividades. Então, enviamos a seguinte mensagem via e-mail e também pelo aplicativo de mensagens Whatsapp no grupo dos pais:

“Oi pessoal, tudo bem com vocês?
Esperamos que estejam todos bem e em segurança.
Demoramos para entrar em contato, pois estávamos aguardando um posicionamento da UFRGS.
Gostaríamos de saber se vocês teriam interesse em realizar atividades semanais em casa. Temos várias ideias legais para levar divertimento aos seus filhos, sem a intenção de sobrecarregá-los.
Por isso, a primeira pergunta é: vocês têm interesse em participar?
Se a resposta for sim, quais materiais esportivos vocês têm em casa? Qual espaço para brincar as crianças têm?
Outra pergunta importante é: o que vocês gostariam que a gente propusesse?”

No dia **30 de junho** realizamos uma reunião interna para conversarmos a respeito do retorno à nossa mensagem: a maioria dos pais foi favorável à volta das aulas e relatou que gostaria de atividades que fizessem com que as crianças se movimentassem, já que elas estavam paradas em casa de quarentena¹. Além disso, levantamos as possibilidades de operacionalização do projeto em formato remoto, se utilizaríamos uma plataforma específica (como o Google Classroom), se

¹ Quarentena, termo utilizado durante o distanciamento social, onde há a reclusão de indivíduos ou animais sadios pelo período máximo de incubação de uma doença, de acordo com a Wikipédia (2020). Disponível em: <https://www.wikiwand.com/pt/Quarentena>

seguiríamos com o WhatsApp, pelo YouTube, etc. Inicialmente pensamos em atividades dentro da dimensão conceitual, como, por exemplo, cenários táticos, filmes, vídeos e alguma pesquisa de jogos desconhecidos dos alunos, que envolvessem a tática e a técnica de modalidades; e outras dentro da dimensão procedimental, como a criação de jogos pelos alunos, a confecção de materiais alternativos e propostas de “desafios” em formato de vídeo - que seriam atividades utilizando os materiais confeccionados por eles, propondo a superação de cada um dentro dos seus limites, mas sem a obrigatoriedade. Ademais, pensamos que a frequência seria de uma vez na semana. Por outro lado, decidimos marcar um encontro remoto com os pais e com os alunos para que eles nos dessem uma indicação de qual seria o melhor formato para os nossos encontros, já que as crianças recém estavam se acostumando às aulas escolares remotas. Esta reunião ocorreu no dia **6 de julho**, às 16h, onde participaram 7 alunos e 2 mães; O retorno que tivemos é de que as crianças preferiam atividades gravadas uma vez por semana, além disso, a mãe de um aluno, que é professora, informou que a escola que ela trabalha utiliza o Google Classroom e que apenas 45% dos alunos estava acessando a plataforma e que usar outra opção para o nosso projeto sobrecarregaria os alunos e os pais, sendo mais fácil o envio de vídeos pelo WhatsApp ou a disponibilidade no YouTube. Nesta oportunidade, perguntamos às crianças se elas estavam fazendo alguma atividade física em casa. Duas meninas relataram que estavam fazendo coreografias de músicas do Youtube; outra disse que tinha pouco espaço em casa; e outras duas, irmãs, estavam fazendo as atividades da escola e andando de bicicleta. A seguir, perguntamos se os alunos lembravam o que são os esportes de invasão e as respostas foram:

Aluna I: “Esportes que tem que ir na área do inimigo.”

Aluna Y: “Esportes que entra na quadra do outro [sic]”.

Complementamos a explicação acerca dos esportes de invasão, de que são aquelas modalidades em que as equipes tentam ocupar o setor da quadra/campo defendido pelo adversário para marcar pontos (gol, cesta, touchdown), ao mesmo tempo em que têm que proteger a própria meta (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012). Após, perguntamos se eles lembravam o que eram os esportes de rede e parede.

Aluna I: “Esportes de rede ou parede é, por exemplo vôlei, tem que jogar a bola por cima da rede e acertar o chão do adversário [sic]”.

Aluna Y: “Tênis, vôlei...”

Aluna B: “Basquete.”

Assim, retomamos o conceito dos esportes de rede e parede, que de acordo González e Bracht (2012), são modalidades em que se arremessa, lança ou se bate na bola ou peteca sobre a rede ou contra uma parede, para a quadra adversária, de tal maneira que o rival não consiga devolvê-la, ou ainda, a devolva fora de nosso campo, ou pelo menos tenha dificuldades para devolvê-la.

Mesmo com apenas sete alunos presentes, questionamos quais eram as atividades que mais gostavam durante as nossas aulas no projeto. As respostas foram: vôlei, queimada, basquete.

Perguntamos se eles haviam praticado algum esporte de rede e parede nesse período e/ou se tinham assistido a algum evento esportivo ou filme que contivesse alguma dessas modalidades, mas a resposta foi negativa. Eles assistiram a desenhos animados em canais de streaming e a notícias sobre o coronavírus. E por fim, perguntamos se eles gostariam de receber alguma atividade nos moldes das reflexões que aconteciam nas aulas; mesmo a resposta sendo “acho que sim”, percebemos que este tipo de proposta não despertou o interesse das crianças, passando a impressão de ser apenas uma resposta que precisava ser dada. Deixamos o espaço aberto para contribuições finais e a mãe das alunas E e B sugeriu: “atividades mais lúdicas, como pilates, brincadeiras para lugares menores. Talvez fazer online, mas deixar gravado para quem quiser fazer depois. Usar bola é muito complicado em casa. Usar brincadeiras para motivá-las [sic]”.

Depois da reunião mencionada acima, o grupo técnico da Escola de Esportes realizou a reunião semanal, via WhatsApp, no dia **08 de julho de 2020**. Conversamos sobre o que foi discutido na reunião anterior e passamos a refletir se seria possível manter um projeto com aulas práticas de maneira remota. O professor Guy lembrou que o objetivo do projeto não é apenas o movimento, mas sim o esporte e por isso seria possível dar continuidade às aulas. Porém, ressaltou que seria interessante pensarmos em uma proposta com algumas atividades envolvendo o movimento corporal. Além disso, propôs que precisaríamos pensar em um objetivo de que gostaríamos de ensinar e de que maneira isso poderia ocorrer. A professora Aline questionou: “será que é ensinar ou desenvolver?” e salientou que manter um vínculo com as crianças seria importante naquele momento. A partir disso, definimos que iríamos propor desafios para os alunos realizarem em casa,

pois poderia ser uma maneira de estimular os alunos. Para seguir a lógica do que havíamos planejado para as aulas presenciais, o professor Guy propôs utilizarmos os esportes de precisão para transferir o aprendizado para os esportes de invasão, como, por exemplo, acertar um alvo, já que os alunos poderiam realizar este tipo de atividade sozinhos.

Também pensamos que os esportes de rede/parede ficariam mais fáceis de serem praticados em casa. Uma opção seria passar um vídeo para que as crianças pudessem produzir a raquete de mão em casa e que, na posse do material, eles criassem uma brincadeira com ela. Paralelamente, iríamos mandando vídeos com ideias de como brincar com a raquete. E assim, a partir dos resultados desta proposta, verificaríamos se eles estariam gostando da ideia e já aproveitaríamos para ir pensando e testando atividades para as próximas unidades didáticas da quarentena. Outra ideia seria o resgate de jogos e brincadeiras populares.

Eu levantei a questão sobre o entendimento dos pais e responsáveis acerca do objetivo do projeto, por se tratar do início de um novo semestre e com vários alunos novos, visto que foi solicitado por eles na reunião atividades de ginástica e outros conteúdos que não fazem parte da Escola de Esportes. Por isso, sugeri a gravação de um vídeo, explicando o objetivo do projeto, alguns conceitos que o norteiam e exemplos de atividades que teriam relação com a lógica interna dos esportes, para ser enviado aos pais/responsáveis e, assim, esclarecer que os alunos realizariam movimentos corporais, mas não da maneira pedida. Conversamos sobre o conteúdo deste vídeo, se seria adequado falar sobre as novas abordagens do ensino dos esportes. Por fim, decidimos que o professor Guy gravaria o vídeo, a Gabriela e o Iuri editariam e o enviaríamos no grupo da Escola de Esportes do WhatsApp. Após, mandaríamos a tarefa da confecção da raquete de mão e pediríamos para que os alunos enviassem os vídeos brincando com ela. E para animá-los, enviaríamos vídeos nossos, do grupo técnico, brincando com as nossas raquetes. E assim foi feito nos dias seguintes.

Na reunião do dia **14 de julho** abordamos o fato de não termos recebido retorno no grupo dos pais no WhatsApp da nossa proposta de atividade, então pensamos em estratégias para promover o engajamento das crianças. Foram levantadas as possibilidades de fazer mais vídeos com as nossas raquetes de mão, utilizando bolinhas alternativas, para eles se inspirarem e terem mais opções. Ficaram definidas como próximas ações: i) reforçar e solicitar o pedido da execução

da tarefa com um prazo, pois primeiramente não colocamos uma data limite; ii) produzir alguns vídeos nossos, com os professores (monitores) confeccionando bolinhas e raquetes; iii) pensar na relevância de desenvolver vídeos conceituais sobre esporte, retomando as questões da lógica interna e da diferença de esportes de rede e parede e de invasão, por exemplo, para a exibição em redes sociais e plataformas de compartilhamento de vídeos (Facebook, Instagram e YouTube). Além disso, concordamos com o conteúdo do primeiro vídeo: tratar das diferentes abordagens para o ensino dos esportes, demonstrando atividades com interação e sem interação com o adversário, global x analítico e escrever um roteiro para isto. Ainda, sugeri que enviássemos um vídeo ou fotos dos materiais recebidos na ESEFID para as aulas presenciais, com o fim de manter a empolgação das crianças.

Na reunião seguinte, **21 de julho de 2020**, o professor Guy estava de férias e a Carolina guiou a reunião. Seguem as 2 ideias de roteiros para o vídeo que criamos. A opção 1 foi pensada em um diálogo entre nós:

Gabriela (G): Como você aprendeu algum esporte? Essa experiência foi legal?

Iuri (I): É comum ver atualmente ainda o esporte sendo ensinado dando foco prioritariamente para os gestos técnicos do esporte, e posteriormente exigindo que essa técnica seja aplicada no contexto do jogo.

I: Percebe a problemática do ensino da técnica isoladamente? Ensina-se ela separadamente do contexto do jogo, dificultando uma transferência do aprendizado para este.

Eduardo (D): Sabe que existem diversas maneiras de ensinar esporte?

D: Hoje, especificamente, vamos falar dos aspectos técnicos e táticos e dentro disso explicar, falar sobre o ensino dos esportes priorizando a interação ou não.

D: Ficou confuso? Nunca ouviu falar disso? Calma que vamos explicar!

Carolina (C): Vamos pensar no passe no futsal. Os alunos podem ficar um em frente ao outro trocando passes. Mas será que na hora do jogo, com todas as imprevisibilidades que existem, eles vão executar de forma eficiente esses passes? Será que não é mais vantajoso eles aprenderem a passar a bola já dentro do contexto do jogo, com atividades em espaços menores e com número de companheiros ou adversários reduzidos?

Mariana (M): Hoje estou muito empolgada, vou aprender a fazer passes no futsal.

G: Que legal! E aí, como foi a aula?

M: Foi muito boa, troquei 527 passes com a Mariazinha.

M: Meu pai falou que depois de treinar por 10 mil horas eu posso ir pras Olimpíadas.

G: Sério? Mas eu não estou na escolinha. Será que posso chutar a bola na parede? Claro!

Você sabe o que os grandes estudiosos a respeito da pedagogia do esporte falam? Você sabe qual a melhor maneira de ensinar e aprender esportes?

Diferentes abordagens: Na Escola de Esportes utilizamos as construtivistas nos baseando nos conceitos do TGFU.

Explicar o que é o TGFU sinteticamente.

Dar exemplo de atividade com interação e sem interação.

A segunda opção foi uma variação da primeira sem a definição a quem pertenceria cada fala:

Como você aprendeu algum esporte? Essa experiência foi legal?

Quando a gente aprendeu a praticar algum esporte, ficávamos repetindo os gestos técnicos várias vezes. E quando chegávamos na hora do jogo era tudo diferente! Não conseguíamos fazer o que havíamos treinado, porque tinha várias imprevisibilidades, como, o adversário, a pessoa que estava me marcando, o meu colega de time não estava na posição que tínhamos treinado...

É comum ver ainda o esporte sendo ensinado focando nos gestos técnicos do esporte, na repetição, e posteriormente exigindo que essa técnica seja aplicada no contexto do jogo. E qual o problema de ensinar a técnica isoladamente? Porque desta forma é difícil que ocorra a transferência do aprendizado para o jogo.

Por isso que na Escola de Esportes nós optamos por seguir o que os grandes nomes da pedagogia do esporte (como Bayer, Scaglia, Daolio) “falam”, que é mais adequado ensinar por meio do jogo, de uma maneira contextualizada.

Além disso, a gente pode citar alguns estudos que comparam a aprendizagem das crianças quando utilizamos um método tradicional com uma abordagem “global” - citar uns 2 estudos (resumo e resultado). Vamos deixar algumas referências aqui embaixo. Por hoje era isso, pessoal! Até mais!

No dia **28 de julho de 2020** iniciamos a reunião falando sobre o XXXII Salão de Iniciação Científica (SIC) e o XXI Salão de Extensão, que aconteceriam concomitantemente e pela primeira vez de maneira remota, com data prevista de 14 a 18 de setembro de 2020 (UFRGS, 2020), de acordo com a reorganização do Calendário Escolar para o Ano Acadêmico de 2020 (UFRGS, 2020).

Retomamos a pauta sobre a falta de engajamento e de retorno dos alunos, porém pensamos que não havia meios para saber se nossas mensagens estariam chegando até eles, visto que nosso contato era através dos pais/responsáveis. Além disso, ouvimos dos pais na reunião e em várias reportagens nos meios de comunicação sobre a alteração de rotina, que, quando não perdia-se o emprego, precisava-se fazer uma jornada de trabalho em casa, o “*home office*”, e auxiliar nas tarefas escolares.

Levando essas questões em consideração, passamos a pensar em outras alternativas para não pararmos com o trabalho. Então, resolvemos criar conteúdos para exibição nas redes sociais, tendo como público-alvo agora estudantes de educação física e professores. A partir disso, decidimos criar um canal no YouTube com a conta do LEME, como na Figura 5, e organizamos um cronograma inicial

(Tabela 1) com as datas e conteúdos de cada vídeo para esta plataforma e para o Instagram. Decidimos avaliar sobre a frequência das produções, se seriam semanais ou quinzenais, e também enviar um vídeo de um tutorial de como fazer uma bolinha de meia junto a um desafio no grupo do WhatsApp, até o dia 30/07/2020 e, posteriormente, vídeo de bolinhas de desodorante *roll on*, de jornal com meia e uma peteca.

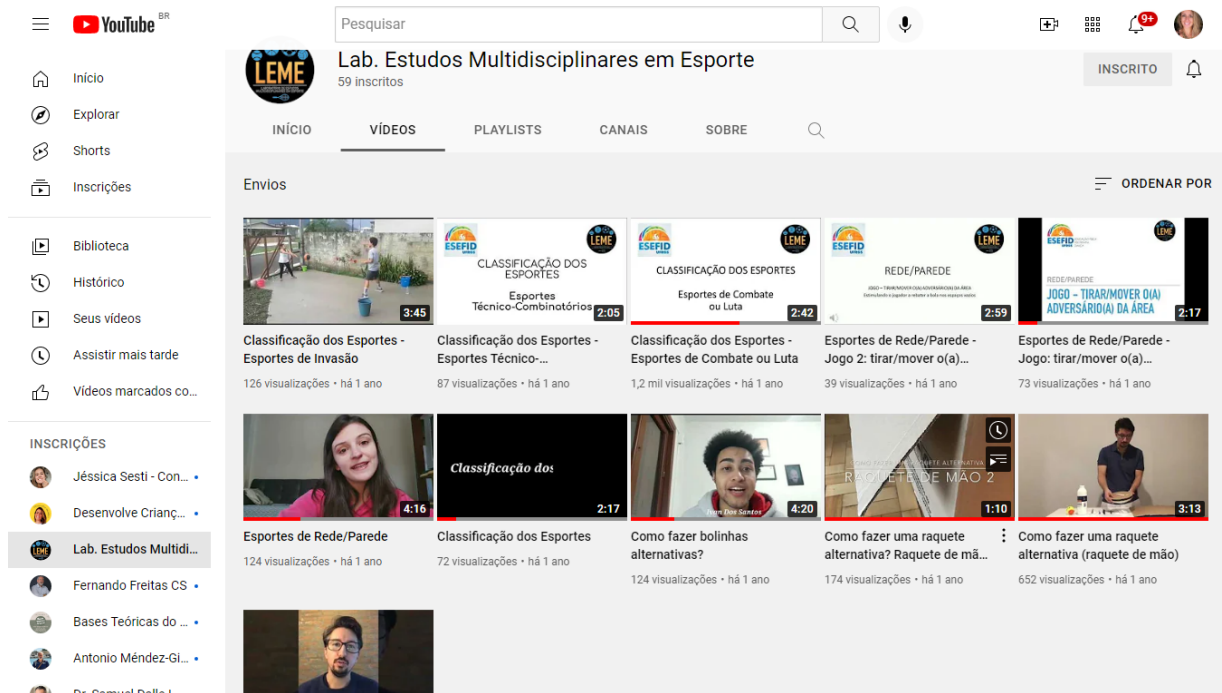


Figura 5: Print Screen de uma tela do canal do YouTube do LEME

Youtube (semanal ou quinzenal)	Datas	Instagram LEME (Story) (semanal)	Datas
Vídeo 1: Guy explicando sobre o projeto	30/07/2020 16h	Repost Meligeni	28/07/2020 (Iuri)
Vídeo 2: raquete de mão (Guy vai postar)	04/08/2020	Desafiar a fazerem raquete de mão nos stories	06/08/2020 (Iuri)
Vídeo 3: Alternativas de como fazer a raquete (frente e verso)	18/08/2020 (vídeo Guy)	Desafio de trocar bolas com a parede stories	20/08/2020 (Iuri)

Vídeo 4: como fazer uma bolinha de meia alternativa	25/08/2020 Discussão sobre os vídeos de setembro: procurar jogos e brincadeiras com relação às diferentes lógicas.	Stories: link do vídeo da bolinha	27/08/2020 (Gê)
Vídeo 5: Classificação dos esportes	08/09/2020	Desafio vai ser trocar passes entre duas pessoas (Gê)	03/09/2020
Vídeo 6: Esportes de rede/parede	22/09/2020		
Vídeo: Bate papo sobre o ensino dos esportes	25/08/2020		ok
Vídeo : propor uma atividade (modelo reduzido? rede parede?)	Conversar na reunião de 04/08/2020		

Tabela 1: Esboço do cronograma de trabalho

Na reunião do dia **04 de agosto de 2020** ponderamos sobre os próximos vídeos. O professor Guy trouxe novamente a ideia de resgatar brincadeiras tradicionais que tivessem relação com o objetivo do projeto. A Carolina trouxe a opção da produção do vídeo das bolinhas alternativas, começando com uma cena dela, usando uma raquete e bolinha oficiais seguindo de cenas dos outros monitores, falando que ninguém tem acesso a esses materiais. Então, apresentar a raquete de mão e cada um de nós com um tipo de bolinha alternativa.

Ademais, alteramos o nome do canal do YouTube para “Lab. Estudos Multidisciplinares em Esporte” e o professor Guy postou o vídeo da confecção da raquete de mão (Figura 6).

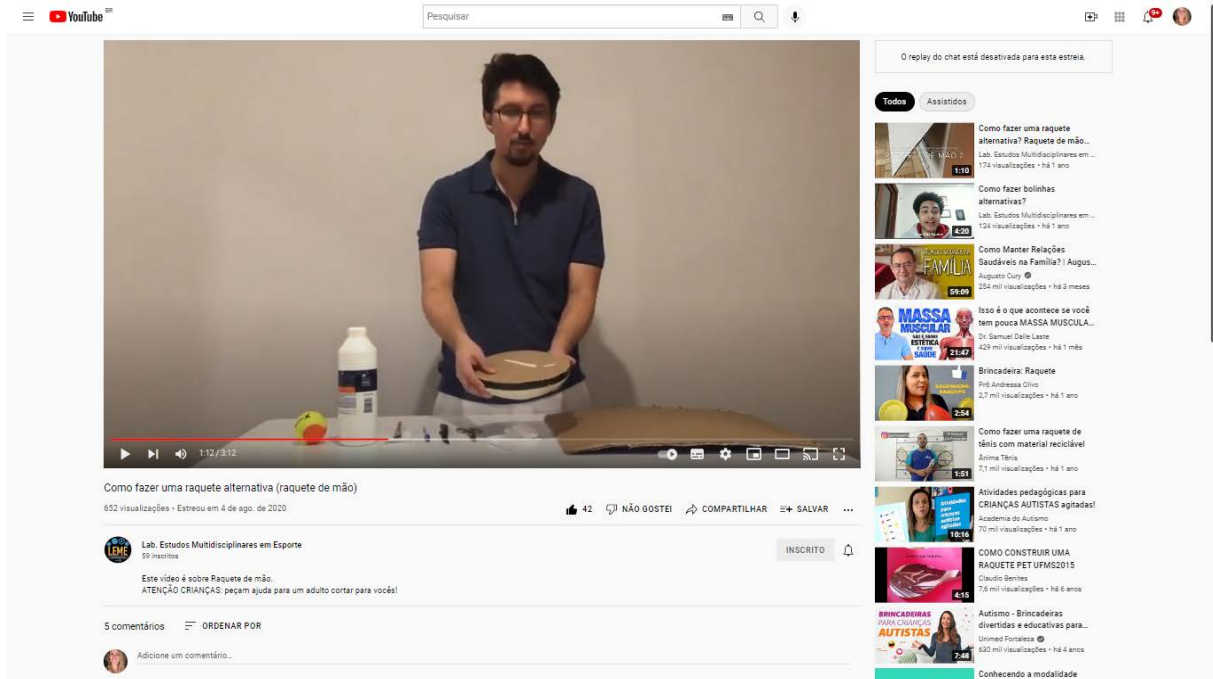


Figura 6: Vídeo com tutorial da confecção da raquete de mão

No dia **11 de agosto de 2020** retomamos o assunto sobre a situação da Escola de Esportes e da falta de retorno no grupo dos pais no Whatsapp. Depois voltamos à tabela do cronograma e dos conteúdos para os vídeos, pensando em ideias para as próximas postagens. Concordamos em fazer vídeos de esportes/jogos de precisão, pois seria possível que as crianças fizessem a atividade sem a necessidade de interação com outrem, e um outro vídeo explicando a lógica interna de jogos. Então, ia ficando cada vez mais clara a dificuldade de criar atividades de jogos que utilizam a interação com adversário para o formato remoto e com as regras de isolamento em vigor. Além disso, ficou estabelecido que cada um traria o nome de uma brincadeira popular para a próxima reunião.

Em **18 de agosto de 2020** conversamos sobre as brincadeiras antigas que pesquisamos, Cinco Marias, Amarelinha e Bocha/Boliche, e tentamos pensar em estabelecer uma relação entre elas e a lógica interna dos esportes que faziam parte das aulas da Escola de Esportes. Encontramos dificuldade neste objetivo, especialmente porque as aulas do projeto contavam com a interação de adversários, o que não era possível no ensino remoto.

Na reunião seguinte, dia **25 de agosto de 2020**, combinamos como seria o “desafio da semana” (atividade para enviarmos para os alunos através do grupo de WhatsApp dos pais), então, definimos que seria o último referente aos esportes de

rede e parede. E a sugestão para isto foi de que eles trocassem passes com alguém que morasse na mesma residência o maior número de vezes possível, utilizando a raquete de mão. Logo começamos a pensar sobre os jogos populares que utilizaríamos para ensinar a lógica interna dos esportes, segundo o sistema de classificação dos esportes de González e Bracht (2012).

Em seguida criamos uma lista de brincadeiras e as classificamos na categoria de esportes que elas pudessem ser relacionadas.

- Polícia e Ladrão - invasão;
- Queimada - invasão;
- Amarelinha - precisão;
- Bolinha de Gude - precisão;
- Cinco Marias - rede/parede;
- Taco - campo e taco.

Nesta etapa nos deparamos com um momento de incerteza: pensaríamos em atividades remotas para o cenário que estávamos vivendo, de isolamento social, ou, planejaríamos outras para quando as aulas presenciais voltassem. Vivíamos um panorama ainda não conhecido por nós, visto que algo semelhante ocorrera em janeiro de 1918 a dezembro de 1920, com a “gripe espanhola”, como ficou conhecida a pandemia causada pelo influenza virus H1N1, a qual estima-se que cerca de um quarto da população mundial na época tenha sido infectada.

Definimos gravar os vídeos explicando a classificação dos esportes seguido de uma atividade/brincadeira para ser realizada em casa, organizados da seguinte maneira: I) explicação sobre a lógica interna do jogo; II) esclarecimento das características em relação à interação com o adversário; III) apresentação de algumas modalidades dentro desta classificação; e IV) uma atividade/brincadeira remetendo às características deste esporte, de maneira adaptada, para ser realizada em casa e de preferência desacompanhado, pensando nos alunos que não tem irmãos e/ou possibilidade de uma companhia para este momento.

Estabelecemos que escreveríamos um roteiro de vídeo para cada classificação dos esportes até o dia 1º de setembro. Além disso, o primeiro vídeo desta série seria gravado pelo Iuri, teria uma introdução sobre a classificação dos esportes e já esboçamos um roteiro que segue:

E aí pessoal, tudo certo? Sabemos que o esporte é um fenômeno complexo e que por vezes é difícil de ser classificado. Mas, Fernando Jaime González trouxe em um artigo publicado em 2004 uma forma de classificar os esportes. Para o bom entendimento vamos nos ater a classificação dos esportes: em função da lógica interna e os princípios táticos da prática esportiva:

Nos esportes **sem interação com o adversário**: O vencedor é definido a partir de análise do desempenho motor. Dentro deste grupo temos três tipos de esportes:

Esportes de marcas: O resultado da ação motora é medido quantitativamente em tempo, distância ou peso;

Esportes estéticos: A qualidade do gesto motor é analisado segundo os padrões técnico-combinatórios;

Esportes "estéticos": são aqueles nos quais o resultado da ação motora comparada é a qualidade do movimento segundo padrões técnico-combinatórios. Os esportes estéticos não têm relação direta com o adversário, podem ser praticados de forma individual ou coletiva. Como exemplos de esportes que fazem parte desta categoria temos: Patinação Artística, Ginásticas (Olímpica e Rítmica), Skate, Saltos Ornamentais, Surf, Nado Sincronizado. Uma brincadeira que pode ser feita relacionando com os esportes estéticos é a "brincadeira do espelho" (uma pessoa faz movimentos e a outra imita os movimentos de forma mais semelhante possível e uma terceira pessoa dá notas para as imitações. Os três participantes devem se revezar nas funções, se tiver mais pessoas podem ter mais juízes.

Esportes de precisão: O resultado do gesto motor busca atingir um alvo ou aproximar-se de um objeto

Nos esportes **com interação do adversário**: São aqueles com disputas que envolvem a utilização de táticas e técnicas para se sobressair ao adversário. Dentro deste grupo temos:

Esportes de combate ou luta: são aqueles caracterizados como disputas em que o(s) oponente(s) deve(m) ser subjugado(s), com técnicas, táticas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço na combinação de ações de ataque e defesa (BRASIL, 1998, p. 70).

Esportes de combate ou luta: são aqueles caracterizados como disputas em que o(s) oponente(s) deve(m) ser subjugado(s), com técnicas, táticas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço na combinação de ações de ataque e defesa (BRASIL, 1998, p. 70). Os esportes de luta ou combate tem oposição direta com o adversário, a maioria deles é individual, mas existe de forma coletiva também. Como exemplos de esportes que fazem parte desta categoria temos: Judô, Karatê, Boxe, Jiu-jitsu, Taekwondo, Luta Greco-Romana. Uma brincadeira que pode ser feita relacionando com os esportes de combate ou luta é a seguinte: Em duplas e um de frente para o outro agachados, o objetivo é desequilibrar o adversário. Variação: os dois em uma área desenhada no chão, ganha 1 ponto extra se desequilibrar e o colega sair do espaço.

Campo e taco : compreendem aqueles que têm como objetivo colocar a bola longe dos jogadores do campo a fim de recorrer a espaços determinados para conseguir mais corridas que os adversários.

Campo e taco: Aqui no Brasil esses esportes não são muito comuns, mas tem um jogo popular que nos ajuda a entender essa classificação: o taco, ou tacobol (também conhecido como bets). Esses esportes são os que têm como objetivo rebater a bola o mais longe possível para tentar percorrer o maior número de vezes as bases (ou a maior distância entre as bases) e, assim, somar pontos. Temos como exemplos: beisebol, brännboll, críquete, laptá, pesapallo, rounders, softbol.

Esportes de rede/parede: são os que têm como objetivo colocar arremessar/lançar um móvel em setores onde o(s) adversário(s) seja(m)

incapaz(es) de alcançá-lo ou forçá-lo para que cometam um erro, servindo somente o tempo que o objeto está em movimento.

Rede/ Parede: São os esportes em que tem o objetivo de arremessar/lançar/rebater a bola ou uma peteca para a quadra adversária, por cima da rede, ou contra a parede, tentando dificultar ao máximo que o oponente devolva, ou que tenha dificuldades para isto. Nesta categoria com rede de divisória entram as modalidades como o vôlei, vôlei de praia, tênis, badminton, pádel, peteca, sepaktakraw, ringo, etc; e os esportes com parede de rebote temos a pelota basca, raquetebol, squash, qo wall handball.

Esportes de invasão ou territoriais: constituem aqueles que têm como objetivo invadir o setor defendido pelo adversário procurando atingir a meta contrária para pontuar, protegendo simultaneamente a sua própria meta.

Invasão: São esportes em que as equipes tentam ocupar a quadra do adversário para marcar um ponto (que pode ser um gol, uma cesta, touchdown), e que ao mesmo tempo tem que proteger a própria meta. Algumas modalidades de invasão são bem conhecidas, como o futebol, o basquete e o handebol, e outras nem tanto, como o corfebol, o frisbee, hóquei na grama, rúgbi, lacrosse, etc.

Dia **1º de setembro** mostramos para o professor Guy as duas opções de vídeos que o Luri fez e os resumos feitos acerca dos esportes. Ele fez algumas considerações e conversamos sobre isso. O vídeo da classificação dos esportes seria publicado no dia 08 de setembro e enquanto isso o Luri faria algumas alterações. Para a próxima reunião ficou designado que traríamos ideias para a atividade/brincadeira dos esportes de rede/parede e tentaríamos apresentar um rascunho deste vídeo.

Na reunião de **08 de setembro** conversamos sobre os próximos vídeos e sobre o primeiro desenvolvido, com a classificação dos esportes, ainda não publicado.

De **14 a 18 de setembro** não tivemos reunião da equipe técnica devido ao Salão da UFRGS, onde foram apresentados os projetos: “Implementação e Avaliação das Abordagens Pedagógicas Atuais no Ensino dos Esportes em uma Unidade Didática”, de minha autoria, “Unidade didática esportes de invasão: Escolas de Esportes 2019”, da Gabriela Peixoto, e “A conscientização tática dentro do processo de iniciação esportiva”, de Luri Oliveira dos Santos, com os resumos no apêndice deste documento.

Dia **22 de setembro** analisamos e concluímos o vídeo de esportes de rede/parede e combinamos para a próxima semana ter variações do jogo oferecido (Figura 7).

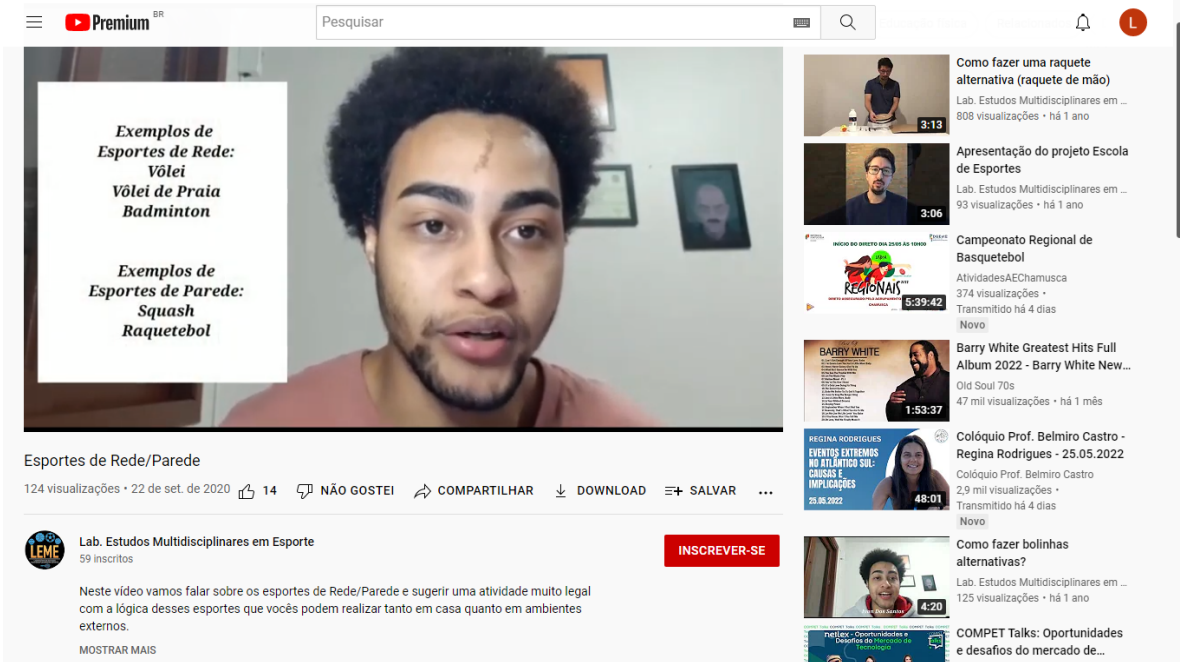


Figura 7: Print Screen do vídeo sobre os esportes de rede e parede

Na reunião de **29 de setembro** olhamos a edição do vídeo com os jogos/brincadeiras de rede/parede (Figura 8).

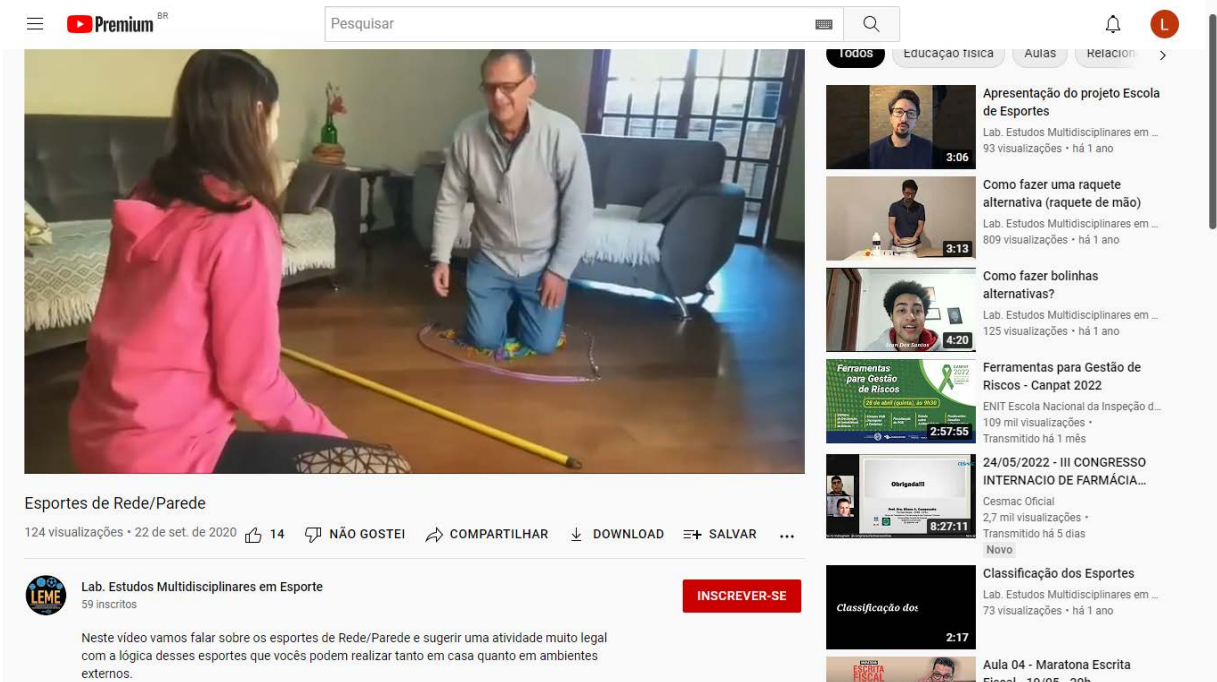


Figura 8: Print Screen da segunda parte do vídeo sobre os esportes de rede e parede com a atividade referente

Na reunião de **06 de outubro de 2020** combinamos de trazer para o próximo encontro, dia 13, o vídeo sobre os jogos de rede/parede pronto com as atividades.

Além disso, assistimos ao vídeo dos esportes técnico-combinatórios desenvolvido pela Gabriela (Figura 9); foi sugerido que ela acrescentasse uma parte conceitual sobre os critérios de avaliação, que por vezes são subjetivos. Também, solicitou-se que ela gravasse novamente o trecho em que ela explica a classificação desse esporte, substituindo o termo “esporte estético” por “técnico-combinatório”.

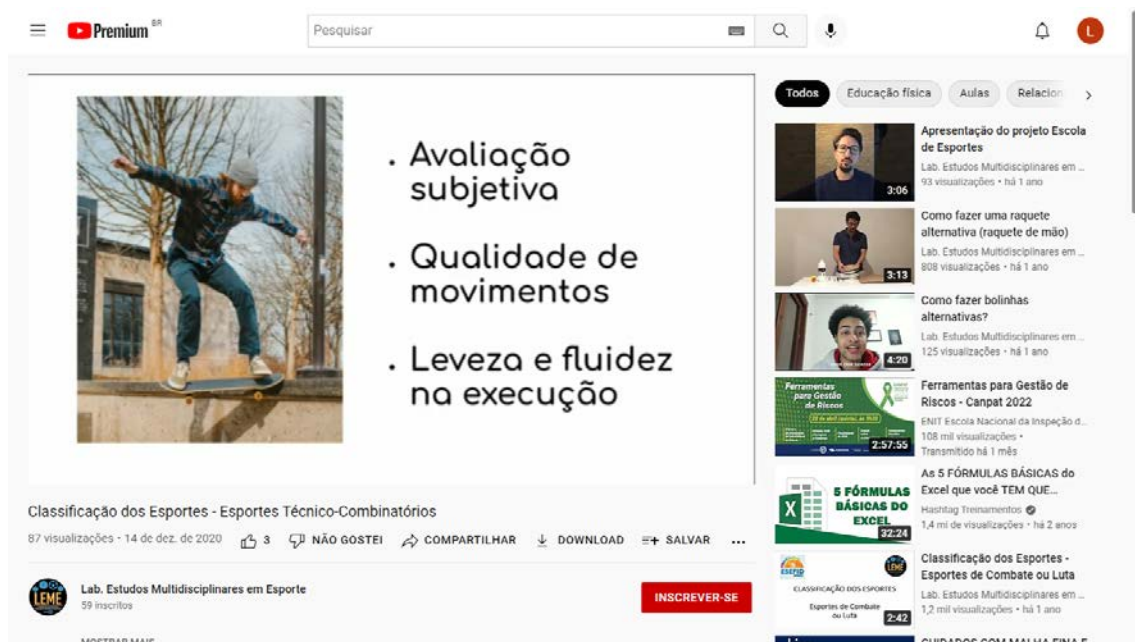


Figura 9: Print Screen do vídeo sobre os esportes técnico-combinatórios

Olhamos o outro vídeo que a Gabriela gravou (Figura 10) a respeito dos esportes de combate e combinamos que eu faria a atividade de lutas para trazer na próxima reunião. Conversamos sobre as possibilidades de atividades/brincadeiras e decidimos juntos qual realizar. Ressaltamos para acrescentar um alerta para que esta atividade seja realizada de forma segura, especialmente pelo ambiente, já que a maioria das pessoas não têm acesso a um tatame.

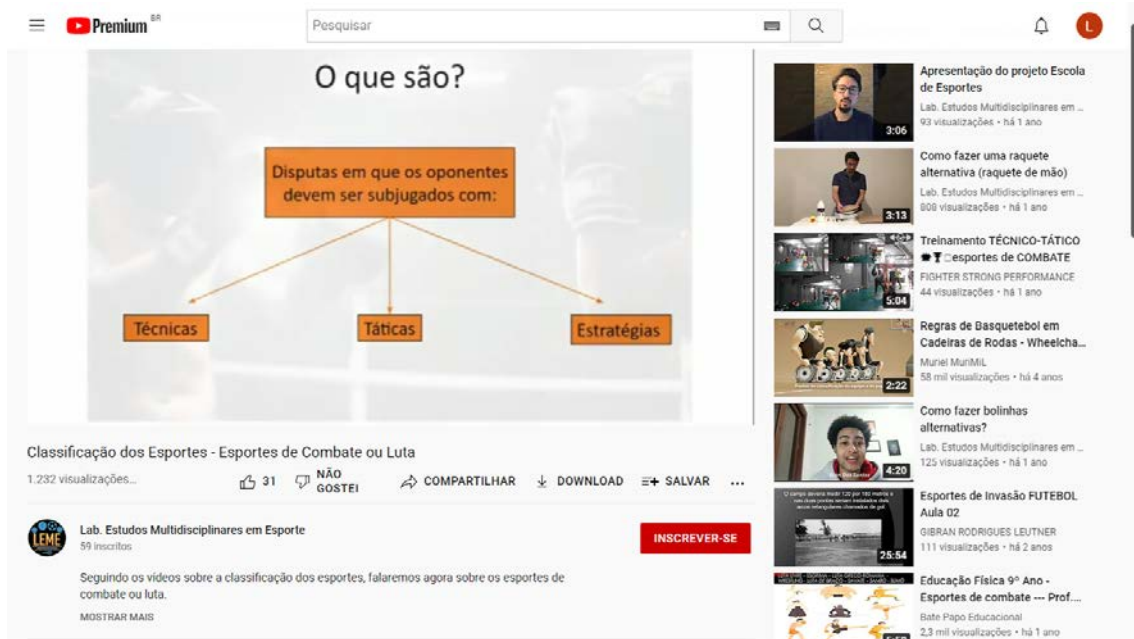


Figura 10: Print Screen do vídeo sobre os esportes de combate

Na reunião do dia **13 de outubro** olhamos vídeo sobre os jogos de rede/parede com as atividades (Figura 11).

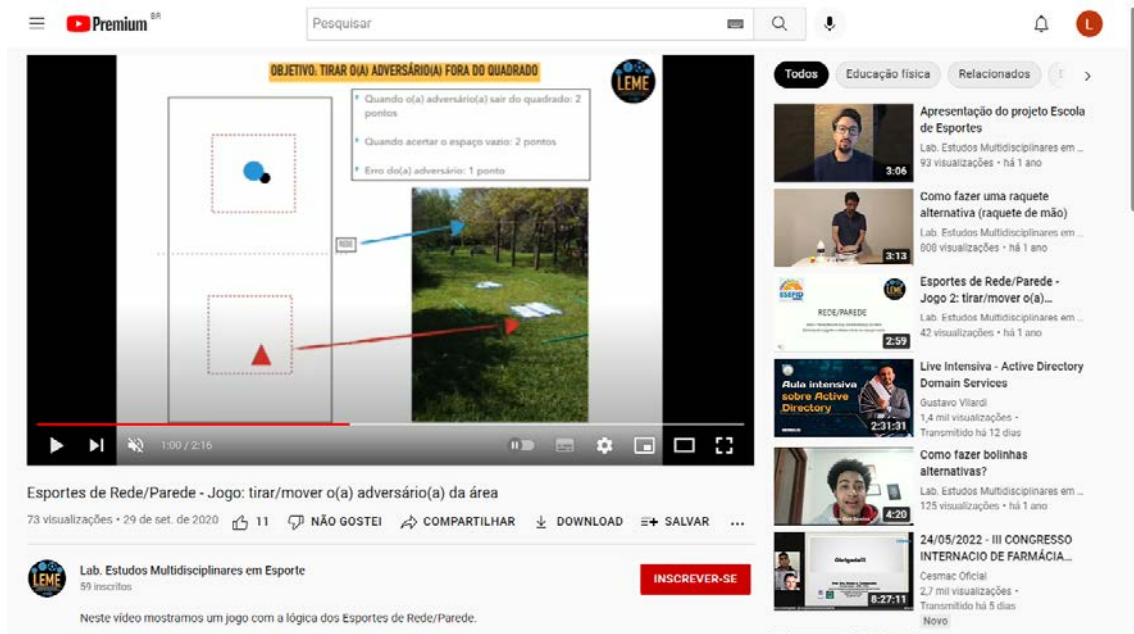


Figura 11: Print Screen do vídeo com as atividades de rede e parede

Na reunião do dia **20 de outubro** assistimos ao outro vídeo com mais uma alternativa de atividade de esportes de rede e parede (Figura 12).

MATERIAS UTILIZADOS

- Raquetes de mão
- Bolinha
- Rede divisória adaptada
- Bases para simular meio da quadra

Esportes de Rede/Parede - Jogo 2: tirar/mover o(a) adversário(a) da área

42 visualizações · 15 de out. de 2020

Lab. Estudos Multidisciplinares em Esporte

Neste vídeo apresentamos uma variação do jogo do vídeo anterior sobre os Esportes de Rede/Parede.

Figura 12: Print Screen do vídeo com as atividades de rede e parede

Na reunião do dia **27 de outubro** olhamos o vídeo com a alternativa de atividade de esportes de combate (Figura 13). E conversamos sobre o próximo vídeo, dos esportes de invasão, para encerrar a série da classificação dos esportes.

Classificação dos Esportes - Esportes de Combate ou Luta

1.232 visualizações...

Lab. Estudos Multidisciplinares em Esporte

Seguindo os vídeos sobre a classificação dos esportes, falaremos agora sobre os esportes de combate ou luta.

Figura 13: Print Screen do vídeo sobre a atividade dos esportes de combate

Na nossa última reunião do semestre, dia **1º de dezembro de 2020**, olhamos o vídeo dos esportes de invasão, com a parte conceitual (Figura 14) e a atividade (Figura 15).

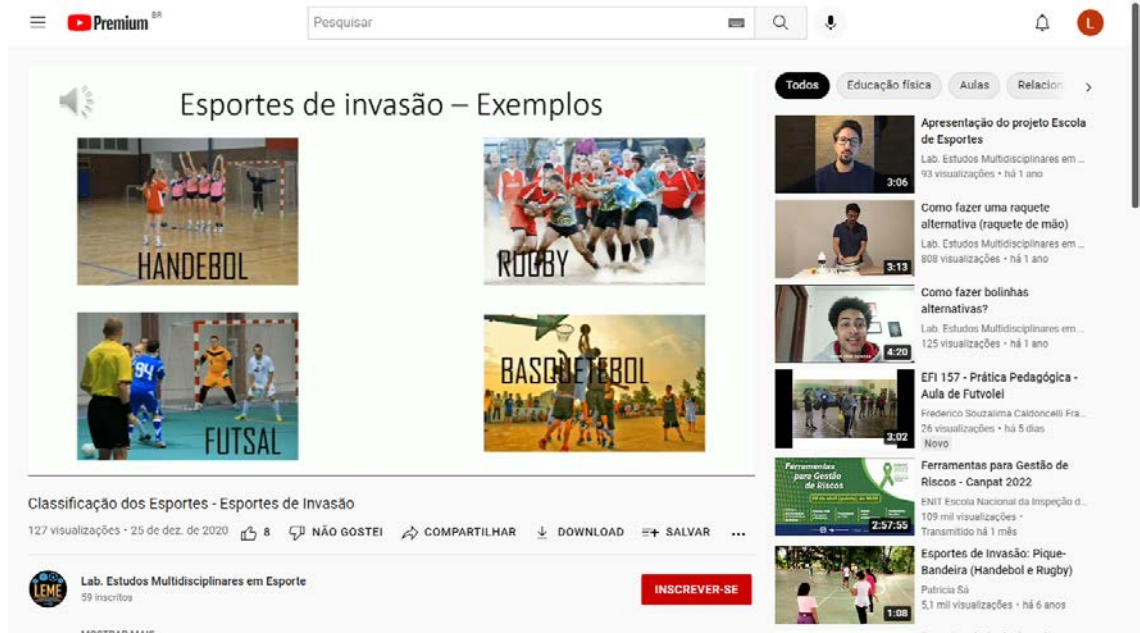


Figura 14: Print Screen do vídeo dos esportes de invasão



Figura 15: Print Screen do vídeo com a atividade dos esportes de invasão

Além disso, o professor Guy conversou sobre o futuro do projeto, já que tudo indicava que no próximo semestre também seguiríamos no modelo remoto, visto que a pandemia estava longe de ser controlada e o início da vacinação se iniciaria apenas no dia 08 de dezembro, no Reino Unido (UNICAMP, 2020). No Brasil, a Agência Nacional de Vigilância Sanitária (Anvisa) aprovaria o uso emergencial das vacinas somente em 17 de janeiro de 2021 (BRASIL, 2021). Por isso, o professor Guy trouxe a ideia de realizar um curso de extensão para os professores, abordando o ensino dos esportes em suas escolas. Conversamos sobre as possibilidades desse modelo de pesquisa e combinamos de pensar em outras opções durante as férias, já que o semestre se encerraria no dia 2 de dezembro de 2020. Entretanto, no início do próximo semestre, o professor Guy juntamente com o professor Thiago resolveram pela não renovação do projeto.

6 ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA

Uma pesquisa de abordagem qualitativa realizada em 2020 com professores que trabalham em escolas do Rio Grande do Sul e atuaram com Educação Física no ensino remoto, durante a pandemia, mostrou que os professores propuseram, inicialmente, levar saberes conceituais aos seus alunos, segundo Machado et al. (2020). O estudo ainda apresentou exemplos, como, a análise histórica das práticas corporais; regras de execução das diferentes práticas corporais; conhecimento sobre federações e organizações esportivas; relações culturais das práticas corporais; conhecimento sobre o corpo, saúde, exercícios, atividade física etc. Da mesma maneira, no nosso projeto, Escola de Esportes, durante o período de isolamento pensamos em retomar as aulas com atividades dentro da dimensão conceitual, com ideias como sugerir desenhos de cenários táticos, filmes com esportes e/ou biografias de atletas, pesquisa de jogos e esportes ainda desconhecidos dos alunos que tratassem de envolver a parte tática e técnica. Entretanto, esta proposta não pareceu despertar o interesse nem dos pais e responsáveis pelos alunos e nem dos mesmos, por isso descartamos esta possibilidade após a nossa reunião de primeiro contato com as crianças.

Ainda, a pesquisa de Machado et al. (2020) demonstrou que com o passar das aulas remotas os professores passaram a produzir aulas dentro dos saberes corporais, *“ensinando e conduzindo a execução de procedimentos; provocando os alunos a movimentar-se; realizando um jogo ou brincadeira; vivenciando uma modalidade de dança; executando um movimento da ginástica; sentindo um movimento de uma luta; realizando o fundamento de algum esporte; etc”* (MACHADO et al. 2020, p. e26081), demonstrando que houve uma mudança, segundo os autores, de um início com foco em saberes conceituais e avanço para saberes corporais. Na Escola de Esportes, se seguissemos as ideias iniciais elaboradas na primeira reunião, também avançaríamos para a dimensão procedimental em um segundo momento, propondo o desenvolvimento de jogos criados pelos alunos, a confecção de materiais alternativos e propostas de “desafios” em formato de vídeo - que seriam atividades utilizando os materiais confeccionados por eles, propondo a superação de cada um dentro dos seus limites, mas sem a obrigatoriedade.

A pesquisa de Machado et al. (2020) aponta algumas das dificuldades que os professores enfrentaram no período de distanciamento social: 1) o desconhecimento e falta de acesso a tecnologias da informação e da comunicação; 2) a valorização de saberes corporais em detrimento de outros; 3) a falta de interação dos alunos.

Em primeiro lugar, os autores abordam o uso da tecnologia nas salas de aula, o qual foi intensificado para mediar o processo de ensino remoto.

“É preciso reconhecer que não foi realizada preparação para trabalhar no modo remoto. Até este momento, identificado como emergencial, o planejamento tinha como foco um ensino presencial, situação que assume outra configuração no distanciamento, desafiando a docência a reinventar-se” (MACHADO et al. 2020, p. e26081).

Esta nova maneira de planejar e ministrar aulas não fazia parte do currículo da Educação Física da UFRGS e acredito que nem da maioria dos cursos de graduação do país. Desta maneira, fomos surpreendidos por este desafio no sentido de propor as atividades e de gravar as aulas. O relato de um dos bolsistas do projeto revela esta dificuldade: *“mas confesso que foi um pouco cansativo fazer os vídeos, editar e postá-los quase toda semana, ainda mais que não é a área que estávamos acostumados e nem o que pensávamos em fazer na bolsa”*. Eu não tinha nenhuma experiência com a edição de vídeos, por isso não pude colaborar com esta função, e, devido às outras tarefas da faculdade e do trabalho, não dispunha de tempo para este aprendizado naquele momento. Por um lado, outro bolsista percebeu um ponto positivo neste processo:

“caminhamos para um lado que atendia a nossa evolução/ formação como professores. Ao começarmos a nos aprofundar em desenvolver conteúdos para o *Youtube* e *Instagram*, concentramos nossas forças em ler artigos e livros para ampliarmos nossos conhecimentos acerca da lógica interna dos esportes e como poderíamos utilizá-la para o ensino dos mesmo” (Iuri).

Corroborando com o depoimento de outro bolsista:

“[...] do ponto de vista teórico tivemos ganhos interessantes, todos puderam aprofundar o entendimento sobre o ensino do esporte e até a compreensão de formas de inserir as tecnologias no processo, para futuros trabalhos esse período remoto foi enriquecedor” (Daniel).

Este ganho de conhecimento comentado pelos participantes da Escola de Esportes foi descrito no artigo de Machado et al. (2020) como a segunda dificuldade apontada pelos professores: a valorização dos saberes conceituais, com um enfoque maior nos conteúdos teóricos, pois não era possível trabalhar de forma

prática. *“Deixaram de ser práticas e estão exclusivamente teóricas” e “uma mudança de foco na forma de apresentar o conteúdo para o aluno; a vivência corporal não se faz mais tão presente”* são frases que aparecem no estudo de Machado et al. (2020. p. e26081). E o terceiro obstáculo foi a falta de interação que os alunos apresentaram durante o período de aulas remotas: *“falar para uma câmera, não ter contato direto com os alunos, planejar e editar os vídeos”;* *“com aulas remotas, as atividades se tornam individuais”;* *“deixaram de ter a socialização que o esporte coletivo e as aulas de Educação Física na escola proporcionam”*, são algumas das falas que aparecem no artigo. Os autores afirmam que os saberes atitudinais são estabelecidos a partir da interação entre os sujeitos e que, portanto, a falta de contato enfraquece a construção desse conhecimento. Na Escola de Esportes a falta de interação dos alunos conosco, os professores, foi um dos pontos mais emergentes nas reuniões e nos depoimentos:

“Inicialmente achei que iríamos conseguir dar continuidade nas aulas à distância, porém, minhas expectativas se foram logo após os primeiros contatos com as crianças e seus responsáveis, percebi que não haveria adesão, muito pela alteração da dinâmica do projeto, uma vez que as aulas seriam completamente diferentes do que era no presencial” (Daniel).

“[...] as mais marcantes (dificuldades) foram a falta de interesse dos alunos e a falta de conhecimento dos pais sobre o que fazíamos na Escola de Esportes. Os alunos não pareciam entusiasmados com as aulas. Nos poucos encontros online que conseguimos, grande parte deles não participou e os que estavam presentes não falaram ou interagiram muito. Achamos que poderia estar pesado para eles acompanhar a escola e mais o projeto de extensão em horário já determinado, e passamos a adotar a estratégia de enviar vídeos para que cada um fizesse a atividade no seu tempo. Para tanto, passamos a utilizar o grupo de Whatsapp ativamente, entretanto, o feedback deles das tarefas era quase zero. Isso foi desmotivador um pouco” (Carolina).

“[...] inclusive sugeriram (os pais e responsáveis) que fizéssemos uma aula síncrona, além do vídeo do professor Guy, mostrando como fazer a raquete. Apenas uma aluna entrou na aula, atrasada e sem saber dos materiais e do que era para fazer. Isso acabou nos desmotivando, mas tentamos pensar no lado das crianças e pais que deveriam estar muito atarefados e com muitas demandas. Tentamos ainda passar algumas atividades via grupo e solicitar retorno em vídeo dos alunos, mas não obtivemos sucesso. Com essa falta de retorno, resolvemos mudar a estratégia, pois não adiantava nos desgastar pensando em atividades para eles se não conseguiríamos retorno, era difícil” (Gabriela).

“Frustração porque as crianças não aderiram a ideia de realizar o projeto de forma EAD [...]” (Luri)

Uma possibilidade apontada por um dos professores da Escola de Esportes é de que os alunos não se sentiram motivados com as nossas propostas: *“também não podemos descartar o fato de o caráter das tarefas ser muito diferente do que seria em uma aula presencial, os alunos podem ter achado desinteressante o que*

propusemos” (Daniel). E outra apontada trata da possível sobrecarga de trabalho dos pais e dos alunos: “*acreditamos que isso se deve ao fato de eles já precisarem cumprir muitas tarefas de outra natureza (escola, atividades extracurriculares)*” (Daniel); “*mas tentamos pensar no lado das crianças e pais que deveriam estar muito atarefados e com muitas demandas*” (Gabriela).

No estudo de Machado et al. (2020) os autores apontam que no ensino remoto a construção dos saberes de ordem atitudinal é enfraquecida devido a falta de interação entre os sujeitos. Para Maia (2020) as crianças sentem falta do contato de afeto com este método de ensino, já que isto é uma das características que elas primam em um relacionamento. Além de ônus como estes, na Escola de Esportes a maior dificuldade encontrada foi adaptar as aulas baseadas em jogos com interação do adversário para o modelo remoto onde não haveria interação, como relatado pelos professores:

"[...] mas sempre fiquei pensando que seria um desafio: manter a lógica e objetivo do projeto com aulas online, a diversidade de crianças e condições, podendo algumas terem companhia para fazer as atividades e outras não."
(Gabriela)

"[...] e nem nós professores, vimos essa forma de ensinar adequada pois, nossa forma de ensinar o esporte exige que exista interação entre os alunos de forma física." (Iuri)

"[...] já ficou estabelecido o primeiro obstáculo da nossa missão: era inviável ensinar o esporte por meio dessa proposta nesse modelo remoto, as modalidades onde a principal característica é a interação com os adversários e companheiros ficaram com a sua prática impossibilitada."
(Daniel)

"O projeto de extensão Escola de Esportes no modo ERE foi um grande desafio. Quando ele acontecia de maneira presencial, as aulas eram planejadas considerando as abordagens atuais dos esportes, ou seja, as atividades eram propostas por meio de jogos e priorizavam tarefas com interação entre adversários e companheiros de equipe. As crianças já estavam acostumadas com esse modelo de aula que era bastante ativo. Quando passamos para o ERE, a primeira dificuldade foi adaptar uma aula que conseguisse manter a linha de ensino que seguíamos (abordagens atuais, ensino por meio de jogos, ensino da tática e do pensamento, etc)."
(Carolina)

O TGfU (*Teaching Games for Understanding*), segundo Fagundes e Ribas (2020), tem enfoque aos elementos táticos e às problemáticas que deles surgem para posterior desenvolvimento das ações de jogo propriamente ditas, com a seguinte proposta: desenvolver as ações de jogo a partir de sua relevância tática. E a iniciativa do *TGfU at home* foi uma tentativa de manter as pessoas ativas durante a pandemia com jogos modificados e adaptados para o ambiente doméstico. O website, até a presente data, contém 20 vídeos com exemplos nos quais há pelo

menos 2 pessoas com jogos com interação de adversário. No caso da Escola de Esportes tínhamos a difícil tarefa de imaginar jogos que pudessem ser jogados com um único jogador, pensando nas crianças que não tinham irmãos e nem outro familiar que pudesse participar, a fim de não causar algum desconforto em um momento tão delicado. O nosso desafio era criar atividades que estivessem dentro do objetivo do projeto, utilizando as abordagens contemporâneas para o ensino dos esportes - através de jogos, com a interação de adversário, o que confrontava a nossa realidade. Pois, ao realizar uma atividade de esportes de interação sozinho, como os de invasão e de rede e parede, que eram o foco do projeto, nossa proposta se distanciaria do ensino pela lógica interna das modalidades e se aproximaria da abordagem tradicional: atividade sem a interação com adversário e gesto motor fora do contexto do jogo.

Além disso, parecia ser muito mais fácil priorizar o gesto técnico, como nas abordagens tradicionais, com um método analítico.

"Por computador, é muito mais fácil priorizar o gesto técnico, uma vez que a criança está sozinha" (Carolina)

"Em comparação com o ano anterior, que podíamos trabalhar presencialmente, a diferença é muito evidente, sobre vários aspectos. Do ponto de vista das crianças, elas perderam a chance de interagir com os colegas, o aprendizado da tática ficaria comprometido, provavelmente se fossemos dar aula as atividades acabariam tomando um rumo que iria priorizar a técnica, dadas as condições do ambiente onde a prática aconteceria" (Daniel)

No estudo de Machado et al. (2020) também encontra-se relato acerca desta mudança de perspectiva da Educação Física e a questão do isolamento favorecer o desenvolvimento do gesto técnico.

"O trabalho em conjunto – de troca, de vibração em grupo, de aprendizagens coletivas – foi deslocado para um trabalho voltado para o individual. A espontaneidade do contato docente e discente foi substituída pela edição dos vídeos. A voz do professor, pela leitura solitária dos textos. O coletivo, pelo individual. O jogo, o esporte, a brincadeira, por gestos isolados" (MACHADO et al., 2020, p. e26081).

Confrontados a nova realidade "[...] percebemos que os docentes optaram por enfrentar as situações adversas por meio da reorganização dos seus planejamentos" (MACHADO et al., 2020, p. e26081), assim como na Escola de Esportes: "[...] decidimos alterar a ideia do projeto, começamos a produzir vídeos onde explicamos

a lógica interna de um determinado conjunto de modalidades e ao final sugerimos atividades que poderiam ser realizadas em casa” (Daniel).

Deparados com o maior desafio, ensinar os esportes com interação do adversário, utilizamos nossa criatividade para buscar alternativas e conseguimos produzir vídeos que tratavam de levar conceitos e atividades para quem os buscasse na internet. Esta foi a maneira que encontramos para resolver as situações impostas naquele momento.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Escola de Esportes visava estudar as abordagens contemporâneas de ensino dos esportes, planejando, implementando e avaliando este processo por meio de UDs de esportes de rede/parede, de invasão e mista. Entretanto, todo o planejamento e toda a implementação precisaram ser repensados por causa de um período tenso e triste no mundo, onde muitas famílias perderam seus entes queridos, a pandemia de covid-19. Fomos surpreendidos por uma realidade não imaginada por nenhum de nós.

Após o início do isolamento social, a equipe técnica da Escola de Esportes aguardou alguns meses, pensando que a situação se resolveria logo. Por outro lado, o quadro sanitário do país (e do mundo) só se agravava, o que nos levou a pensar em possibilidades para dar continuidade ao trabalho, seguindo o modelo de aulas adotado pelas escolas e instituições, o ensino remoto. O planejamento e a organização foram ocorrendo simultaneamente à implementação das ideias, entretanto encontramos várias dificuldades. A primeira delas foi o contato e o engajamento dos alunos, este talvez porque as crianças não tivessem se empolgado com as nossas propostas e aquele pois eram os pais que deveriam repassar nossas mensagens às crianças e não tínhamos como saber se isto estava ocorrendo. Além disso, quando as relações passaram de físicas a digitais não dispúnhamos no país redes de internet que dessem conta desse aumento, por isso era comum que as conexões fossem interrompidas e muito lentas. E também nós não contávamos com conhecimentos de ensino à distância (EAD), ou ensino remoto, e por isso fomos testando as possibilidades durante o processo. A produção e a edição de vídeos foram cansativas naquele momento, onde havia uma urgência de adaptação no modo de vida, o que talvez não fosse tão desgastante em outro contexto. Além disso, meu telefone celular não tinha memória suficiente para que vários quadros e tentativas fossem realizados. Também havia a limitação de que eu não podia contar com outras pessoas para a gravação dos vídeos, somente com meu marido, por causa do distanciamento social, e quando tínhamos a tarefa de gravar uma atividade com duas pessoas faltava outra para fazer a filmagem. Gravamos algumas atividades ao ar livre e pedi ajuda dos meus pais, mas eu ficava com muito medo, não me aproximava e evitava respirar a uma distância menor que 5 metros (deixo

este registro para que o sentimento do que vivíamos e pensávamos não seja minimizado, já que hoje em dia a infecção pelo Covid-19 está se tornando uma virose “comum” e a maioria já não a teme mais). Por outro lado, penso que a experiência de aulas remotas, planejar e gravar vídeos, tenha contribuído para ampliar as minhas possibilidades de trabalho, já que acredito que algumas mudanças tenham vindo para ficar, pois há um aumento da oferta de serviços online a cada dia.

Ensinar esportes de maneira remota se difere em vários aspectos da presencial, primeiramente porque não vemos as relações sociais serem tão próximas, entre os alunos e entre os alunos e os professores, ou seja, não há um desenvolvimento da dimensão atitudinal como nas aulas presenciais. Além disso, não conseguimos encontrar uma solução satisfatória para o ensino da lógica interna de esportes com a interação de adversário, o que também causou um déficit na dimensão procedimental.

Reunindo as informações das nossas tentativas e do que realizamos, percebo que conseguimos produzir conteúdo e conhecimento, mas na época a equipe técnica compartilhava de uma sensação de que não estávamos conseguindo nenhum resultado. Mesmo assim creio que algumas informações e sensações do que passamos ficarão conosco e não se encontrarão em livros ou artigos.

No dia anterior à suspensão das aulas da UFRGS, minha turma e eu tirávamos uma foto do campus da ESEFID, alegres com o início das aulas. Este foi, até então, o último dia que estive lá. Foram dois anos de aulas remotas, dois anos da ausência do carinho dos meus colegas, das ricas trocas entre os excelentes professores e técnicos-administrativos da instituição e daquela vida que tinha na época. “*Nada do que foi será, de novo do jeito que já foi um dia*”, como diz a canção de Lulu Santos, e por isso, aprendi que preciso dar ainda mais valor ao dia de hoje, ao “presente” e ao que tenho. A música ainda diz “*tudo passa, tudo sempre passará*”, e ainda bem que aqueles dias sombrios passaram e que a nossa realidade pode ir se acomodando aos poucos.

ANEXOS

Implementação e Avaliação das Abordagens Pedagógicas Atuais no Ensino dos Esportes em uma Unidade Didática de Invasão

Autora: Mariana Müller Rocha,

Coautora: Carolina Amato

Orientador: Professor Dr. Guy Ginciene

Ensinar e focar as aulas de esportes no desenvolvimento do gesto técnico é o objetivo central das práticas pedagógicas tradicionais. Entretanto, a execução motora descontextualizada da tarefa parece ter uma aprendizagem menos efetiva quando comparada ao ensino por meio do jogo, de acordo com as novas abordagens pedagógicas para o ensino dos esportes, as quais possuem o foco na lógica interna das modalidades.

Visto isso, o objetivo dessa pesquisa foi investigar a prática pedagógica a partir da lógica interna no ensino de uma Unidade Didática (UD) de Esportes de Invasão. Para tanto, quatro monitores (alunos da graduação), dois amigos críticos (coordenadores do projeto) planejaram, organizaram, implementaram e avaliaram o processo de ensino desta UD para crianças de 6 a 12 anos, que participam voluntariamente do projeto de extensão “Escola de Esportes”, realizado na ESEFID/UFRGS. O trabalho foi desenvolvido por meio da pesquisa-ação que aconteceu de forma cíclica nos seguintes momentos: (a) planejamento da unidade de ensino e organização das aulas durante as reuniões semanais, que aconteceram de forma paralela ao processo de implementação; e (b) implementação da unidade de ensino no “Escola de Esportes”. Ainda, no início do semestre foi realizada uma filmagem diagnóstica para guiar a elaboração da UD e das aulas. A cada aula foram produzidos dados por meio de observações participantes e não participantes, resultando em 26 páginas de diário de campo. Além disso, as 10 reuniões de reflexão sobre a prática também foram gravadas, totalizando 17h52min de gravação, que posteriormente foram transcritas para 87 páginas. Depois disso, os dados produzidos nas reuniões e nos registros das observações nos diários de campo foram analisados por meio da análise temática, que foi dividida em 06 fases. Como resultados parciais, até o presente momento, obtivemos os seguintes temas: (1) aluno-aprendizagem; (2) aluno-relação interpessoal; (3) organização-planejamento; (4) conscientização; (5) professor; (6) Sport Education.

Unidade didática esportes de invasão: Escolas de Esportes 2019

Autores: Gabriela Diedrich Peixoto e Iuri Oliveira dos Santos

Coautores: Carolina Amato, Eduardo Rodrigues Oliveira, Mariana Müller Rocha

Coordenadores: Guy Ginciene e Thiago José Leonardi

A Escola de Esportes é um projeto de extensão do Laboratório de Estudos Multidisciplinares em Esportes (LEME), que oportuniza para crianças de 7 a 11 anos de idade a aprendizagem de modalidades esportivas variadas. O projeto é gratuito e teve em 2019 vinte e uma crianças inscritas. As aulas ocorriam duas vezes por semana (terças e quintas), durante 1h40min (15h30 às 17h10), no Ginásio de Esportes do Campus Olímpico.

O projeto no segundo semestre de 2019 teve como objetivo ensinar aos alunos os esportes de invasão, que são aqueles cuja lógica interna é a de invadir a quadra adversária para finalizar em um alvo (gol, end-zone ou cesta). Para isso, 5 alunos(as) da graduação em Educação Física e 2 coordenadores realizaram um processo de pesquisa-ação. Dessa forma, 17 reuniões foram realizadas semanalmente para discussão do planejamento e reflexão das aulas anteriores.

No total, foram realizadas 33 aulas em 2019/2. Na primeira foi realizada um jogo diagnóstico (3v3), para identificarmos os objetivos de aprendizagem. Depois disso, 14 aulas mistas (invasão e rede/parede) foram realizadas enquanto a Unidade Didática (UD) principal, de invasão, composta por 19 aulas, era elaborada.

Ao longo da UD três avaliações (jogos 3v3 filmados para posterior avaliação) foram realizadas para acompanhar a aprendizagem dos alunos. Ao final, observamos que os alunos não só melhoraram sua performance nos jogos, mas construíram relações afetivas com os colegas e monitores ao longo do processo. Esse certamente é um dos fatores que tem contribuído para a permanência de alguns alunos que estão desde o início do projeto, em março de 2019. O que mais nos chama atenção é a continuidade de alunos.

A conscientização tática dentro do processo de iniciação esportiva

Autor: Iuri Oliveira dos Santos

Orientador: Guy Ginciene

Introdução: Às abordagens atuais de ensino, dentre elas o Teaching Games for Understanding (TGFU), buscam proporcionar um ensino global do esporte para o aluno, priorizando o ensino dos elementos tático-técnicos contextualizados com a prática esportiva. Com o objetivo de ensinar o aluno “o que fazer”, “como fazer” e “quando fazer” dentro do jogo, as aulas são construídas com jogos com interação entre os adversários e momentos de conscientização tática, que são estímulos à reflexão e verbalização em relação às suas ações dentro dos jogos a fim de melhorar a tomada de decisões.

Justificativa: Entender a importância do estímulo à reflexão e verbalização no aprendizado. **Objetivo:** Descrever os momentos de conscientização tática e a sua influência na compreensão do jogo/aprendizado das crianças. **Métodos:** O estudo foi realizado no projeto de extensão Escola de Esportes, o qual contou com 21 crianças de 7 a 11 anos de idade. Foram realizadas 19 aulas de ensino dos esportes de invasão, as quais 3 professores/observadores ministraram as aulas e realizaram diários de campos. Estes diários passaram por uma análise de conteúdo realizada por 4 pesquisadores dividida em 4 partes: (1) criação de códigos que identificam os trechos dos diários; (2) junção e categorização dos códigos semelhantes; (3) tematização das categorias; (4) interpretação das categorias relativas à conscientização tática. **Resultados:** O estímulo à reflexão e verbalização nos momentos de conscientização podem proporcionar aos alunos o entendimento de quais ações táticas são positivas e quais podem melhorar, tornando os alunos críticos aos problemas táticos que ocorrem durante a aula, para que possam tomar decisões mais adequadas nas diversas situações de jogo. Isso foi explicitado em verbalizações corretas, melhora tática após a conscientização tática e a demonstração de compreensão do jogo no momento em que os alunos ajudam seus colegas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. MEC/CNE PARECER CNE/CP Nº: 5/2020 - **Reorganização do Calendário Escolar e da possibilidade de cômputo de atividades não presenciais para fins de cumprimento da carga horária mínima anual, em razão da Pandemia da COVID-19.** Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/component/content/article/33371-cne-conselho-nacional-de-educacao/90771-covid-19#:~:text=Parecer%20CNE%2FCP%20n%C2%BA%205,da%20Pandemia%20da%20COVID%2D19>. Acesso em 30 maio 2022.

BRASIL. **Anvisa aprova por unanimidade uso emergencial das vacinas.** Disponível em: <https://www.gov.br/pt-br/noticias/saude-e-vigilancia-sanitaria/2021/01/anvisa-aprova-por-unanimidade-uso-emergencial-das-vacinas>. Acesso em: 30 maio 2022.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. Secretaria de Ensino Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física.** Brasília, DF, 1997.

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC.** Brasília, 2018.

BRASIL. **Coronavírus: Brasil confirma primeiro caso da doença.** Disponível em: <https://www.unasus.gov.br/noticia/coronavirus-brasil-confirma-primeiro-caso-da-doenca#:~:text=O%20Minist%C3%A9rio%20da%20Sa%C3%BAde%20confirmou,para%20lt%C3%A1lia%2C%20regi%C3%A3o%20da%20Lombardia>. Acesso em 07 set. 2022.

Clemente, Filipe. (2012). **Princípios Pedagógicos dos Teaching Games for Understanding e da Pedagogia Não-Linear no Ensino da Educação Física.** Movimento : Revista da Escola de Educação Física. 18. 315-335. 10.22456/1982-8918.27495.

Dutra, J. L. C., Carvalho, N. C. C., & Saraiva, T. A. R. (2020). **Os efeitos da pandemia de COVID-19 sobre a saúde mental das crianças.** Pedagogia em Ação, 13(1), 293-301. Recuperado de <http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/23772>

FABIANI, DJF.; SILVA, LFN; GOES JUNIOR, AL; LIMA JÚNIOR, JBG; SCAGLIA, A. J. **Saltando na pandemia: implicações para a Educação Física a partir do inventário da cultura lúdica.** Educação Física e Ciência , [S. l.] , v. 23, não. 4, pág. e197, 2021. DOI: 10.24215/23142561e197. Disponível em: <https://efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/view/efyce197>. Acesso em: 15 set. 2022.

Fagundes, F. M., Ribas, J. F. M. **Princípios pedagógicos do modelo teaching games for understanding: uma visão praxiológica sobre o ensino para compreensão do esporte.** Motrivivência, (Florianópolis), v. 32, n. 62, p. 01-22, abril/junho, 2020. Universidade Federal de Santa Catarina. ISSN 2175-8042. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2020e67040>.

FIOCRUZ. **Especial Covid-19: Os historiadores e a pandemia.** Disponível em: <https://www.coc.fiocruz.br/index.php/pt/todas-as-noticias/1853-especial-covid-19-os-historiadores-e-a-pandemia.html>. Acesso em 07 set. 2022.

FONSECA, Denise Grosso; MACHADO, Roseli Belmonte. **Educação Física Escolar em tempos de pandemia.** In: MONTE, Emerson Duarte; OLIVEIRA, Marcos Renan Freitas de Oliveira (Org.). Ensino e didática de perspectiva crítica na educação física e no esporte – Belém, PA: CCSE/UEPA, 2020.

FREIRE, João Batista (1998) – **Pedagogia do Futebol.** Campinas: Autores Associados, 2003.

GALLATI, Larissa Rafaela et al. **Pedagogia do esporte: tensões na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos.** Revista da Educação Física, Maringá: UEM, v. 25, n. 1, p. 153-162, 2014.

GONZÁLEZ, F. J.; BRACHT, V. **Metodologia do Ensino dos Esportes Coletivos.** Vitória: UFES, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/298353396_Metodologia_do_Ensino_dos_Esportes_Coletivos

LEONARDI, T. J.; BERGER, A. G.; GINCIENE, G.; BARROSO, A. L. R.; PAES, R. R. **Referenciais da pedagogia do esporte e as dimensões dos conteúdos: interfaces teóricas e aplicadas.** Pensar a Prática, Goiânia, v. 24, 2021. DOI: 10.5216/rpp.v24.68983. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/68983>. Acesso em: 18 ago. 2022.

MACHADO, G. V.; GALATTI, L. R.; PAES, R. R. **PEDAGOGIA DO ESPORTE E PROJETOS SOCIAIS: INTERLOCUÇÕES SOBRE A PRÁTICA PEDAGÓGICA.** Movimento, [S. l.], v. 21, n. 2, p. 405–418, 2015. DOI: 10.22456/1982-8918.48275. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/48275>. Acesso em: 18 ago. 2022.

MACHADO, G. V.; GALATTI, L. R.; PAES, R. R. **Pedagogia do Esporte e o Referencial Histórico-cultural: interlocução entre teoria e prática.** Pensar a Prática, Goiânia, v. 17, n. 2, p. 414-430, jan./mar. 2014.

MACHADO, R. B.; FONSECA, D. G. da; MEDEIROS, F. M.; FERNANDES, N. **Educação física escolar em tempos de distanciamento social: panorama, desafios e enfrentamentos curriculares.** Movimento, [S. l.], v. 26, p. e26081, 2020. DOI: 10.22456/1982-8918.106233. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/106233>. Acesso em: 7 jul. 2022.

Maia, M. (2020). **A construção de memórias afetivas em tempo de pandemia. Práticas em Educação Infantil**, 5(6), 156-170. Recuperado de <https://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/praticasei/article/view/2919/1840>

UFRGS. **UFRGS suspende aulas presenciais a partir desta segunda-feira, dia 16 de março.** Disponível em: <http://www.ufrgs.br/ufrgs/noticias/ufrgs-suspende-aulas-a-partir-desta-segunda-feira-dia-16-de-marco>. Acesso em: 05 abr. 2020.

UFRGS. **Início das aulas do Ensino Remoto Emergencial na UFRGS será em 19 de agosto.** Acesso em: 29 março 2022. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/inicio-das-aulas-do-ensino-remoto-emergencial-na-ufrgs-sera-em-19-de-agosto/>

UFRGS. **XXXII Salão de Iniciação Científica.** Disponível em: <https://www.ufrgs.br/propeq1/sic2020/>. Acesso em 27 abr. 2022.

UFRGS. **XXI Salão de Extensão.** Disponível em: <https://www.ufrgs.br/salaodeextensao/2020/>. Acesso em 27 abr. 2022.

UFRGS. **Confira as adaptações no Calendário Acadêmico 2020.** Disponível em: <http://www.ufrgs.br/ufrgs/noticias/divulgado-o-calendario-academico-2020> e <https://www.ufrgs.br/coronavirus/wp-content/uploads/2020/11/portaria-de-altera%C3%A7%C3%A3o-do-calend%C3%A1rio-acad%C3%AAmico-2020.pdf>. Acesso em 10 maio 2022.

UFRGS. **UFRGS define retorno presencial de 100% das atividades a partir de 16 de maio.** Disponível em: <https://www.ufrgs.br/fce/ufrgs-define-retorno-presencial-de-100-das-atividades-a-partir-de-16-de-maio/>. Acesso em 10 set. 2022.

UNICAMP. **Momento Histórico: Tem início a vacinação contra a Covid-19 pelo mundo.** Disponível em: <https://www.unicamp.br/unicamp/ju/artigos/luiz-carlos-dias/momento-historico-tem-inicio-vacinacao-contracovid-19-pelo-mundo>. Acesso em 30 maio 2022.

TGFU Teaching Games for Understanding. **#TGFU_athome.** Disponível em: <http://www.tgfu.info/tgfu--home.html>. Acesso em 29 jul. 2022.