

O ENSINO DO VOLEIBOL A PARTIR DO  
***TEACHING GAMES***  
***FOR UNDERSTANDING***

Regiane Maria Anzolin da Luz  
Michel Milistetd



The background of the entire page is a photograph of a volleyball game. In the foreground, a player in a white jersey is seen from the side, reaching up with both hands towards a white volleyball. In the background, another player in a dark blue jersey is also reaching up. A volleyball net is positioned between them, with the words "SECOND BAPTIST EAGLES" printed on the top edge of the net. The scene is set in a gymnasium with a dark background.

Caros alunos,

Esse ebook é um pdf interativo. Para conseguir acessar todos os seus recursos, é recomendada a utilização do programa Adobe Reader 11.

Caso não tenha o programa instalado em seu computador, segue o link para download:

<http://get.adobe.com/br/reader/>

Para conseguir acessar os outros materiais como vídeos e sites, é necessário também a conexão com a internet.

O menu interativo leva-os aos diversos capítulos desse ebook, enquanto as setas laterais podem lhe redirecionar ao índice ou às páginas anteriores e posteriores.

Nesse *pdf*, o professor da disciplina, através de textos próprios ou de outros autores, tece comentários, disponibiliza links, vídeos e outros materiais que complementarão o seu estudo.

Para acessar esse material e utilizar o arquivo de maneira completa, explore seus elementos, clicando em botões como flechas, linhas, caixas de texto, círculos, palavras em destaque e descubra, através dessa interação, que o conhecimento está disponível nas mais diversas ferramentas.

Boa leitura!

# SUMÁRIO


# 1. APRESENTAÇÃO

Caros acadêmicos, este material de apoio tem como objetivo contextualizar os conteúdos abordados na disciplina de Voleibol, apresentando uma proposta de ensino por meio do método *Teaching Games for Understanding* (Ensino dos Jogos para a Compreensão). Essa investigação é resultante da participação da professora Regiane Anzolin da Luz no Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE) do estado do Paraná, sob minha orientação na Universidade Estadual do Centro-Oeste, UNICENTRO, campus Irati nos anos de 2010 e 2011.

## 2. INTRODUÇÃO

O esporte moderno é considerado um fenômeno histórico-cultural. Surge no séc. XVIII, na Inglaterra, e se expande para o restante do mundo. Está presente no dia a dia dos alunos, predominantemente nas aulas de educação física. No ambiente escolar, entre outras instituições sociais, ele é considerado um importante espaço de debates e ações voltados para o processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Estaduais (DCEs) da educação física (2008, p.63) “[...] o esporte é entendido como uma atividade teórica e um fenômeno social que, em suas várias manifestações e abordagens, pode ser uma ferramenta de aprendizado para o lazer, para o aprimoramento da saúde e para integrar os sujeitos e suas relações sociais.”

Tendo em vista que os esportes coletivos predominam nas aulas de educação física e apesar dos esforços dos professores em desmistificar o ensino das modalidades esportivas de maneira tradicional mecanicista, ainda há uma grande necessidade de avançar e inovar.

Segundo Correa, Silva e Paroli (2004), uma das principais preocupações de professores que ensinam as habilidades esportivas, é a forma de promover uma aprendizagem eficiente. Qual o professor que nunca se questionou sobre este aspecto?

De acordo com as DCEs da educação física (2008, p.51) “[...] pensar a Educação Física a partir de uma mudança, significa analisar a insuficiência do atual modelo de ensino, que muitas vezes não contempla a enorme riqueza das manifestações corporais produzidas socialmente pelos diferentes grupos humanos.” Os jogos desportivos coletivos na escola, ao longo de sua existência são ensinados, treinados e investigados, de acordo com diferentes perspectivas que, por sua vez, subentendem distintas focagens e concepções dissemelhantes a propósito do conteúdo do jogo e dos contornos que assume o processo ensino aprendizagem (GARGANTA, 1994).

Para Bayer (1994) apud Pinho (2009), existem duas correntes de ensino para os jogos esportivos coletivos: uma utiliza os métodos tradicionais, decompondo os elementos que constituem o esporte em partes; a outra corrente destaca os métodos ativos que levam em conta os interesses dos jovens que, a partir de situações vivenciadas, iniciativa, imaginação e reflexão favorecem a aquisição de um saber adaptado às situações causadas pela imprevisibilidade. Portanto a metodologia tradicional, baseada na repetição, apenas automatiza a criança, não oferece oportunidade de refletir sobre a prática no contexto do jogo.

Assim, considerando a problemática que envolve o ensino tradicional de esportes na escola, é importante conhecer várias abordagens de ensino para oferecer aos alunos uma aprendizagem mais eficiente e de maior qualidade.

Garganta (1998) defende que o processo de ensino dos jogos esportivos coletivos não é a transmissão de um conjunto de habilidades técnicas e capacidades de forma isolada e descontextualizada do jogo. Também oportuniza a formação do jogador inteligente, isto é, um atleta com capacidade de tomar decisões corretas que se adaptem às condições que o jogo impõe.

Neste sentido, é preciso que esses conteúdos sejam assimilados e apreendidos na totalidade já que o esporte promove benefícios físicos, psicológicos e sociais. Para tal, Mesquita et al (2009), acrescenta que na competição há que enfatizar, acima de tudo, o clima que a rodeia e que, por ela, a criança adquira o gosto pela prática e confira à competição o justo valor e significado.

Milistetd (2007) afirma que a escola prevê a formação desportiva da criança adotando métodos de organização em atividades de diferentes modalidades, orientadas para o desenvolvimento da aptidão motora e desportiva geral. Portanto, todos esses elementos são constitutivos da leitura feita sobre o papel do esporte e sua vivência na escola, nas aulas de Educação Física, sendo necessário que o professor conheça várias metodologias de ensino que envolvam a iniciação esportiva, só assim diversifica e melhora sua prática.

Deste modo, o objetivo é aplicar o método de ensino TGFU para o ensino do voleibol nas aulas de educação física.

## 3. REVISÃO DE LITERATURA

### 3.1 VOLEIBOL

O voleibol é criado nos Estados Unidos, no ano de 1895, por Willian George Morgan. Nos primeiros anos o voleibol não tinha uma bola específica, era praticado com uma câmara da bola de basquete. A rede era improvisada, usada nas partidas de tênis. O esporte era conhecido como Minonnette. Com o passar do tempo ganhou o nome popular de Volleyball.

O voleibol atualmente é praticado numa quadra de 18x9m dividida por uma rede, sendo necessárias duas equipes de seis jogadores em cada quadra. O objetivo do jogo é fazer com que a bola caia no chão do lado adversário.

É uma modalidade coletiva, tem normas específicas que a distinguem das demais. É bastante praticado em escolas, nas ruas, o que mostra a grande aceitação do esporte. Segundo Moutinho (1998), para atingir o objetivo do jogo, os jogadores executam ações individuais. Os jogos constam de procedimentos técnicos com uma estrutura específica, subordinados ao denominado pensamento tático. Segundo Milsted (2007, p. 23):

No Brasil, o voleibol possui grande reconhecimento, estando no momento atual em pleno desenvolvimento, visto que a sua prática é a cada ano maior entre as crianças e jovens. Tal reflexo é fundamentalmente atribuído aos excelentes resultados conquistados pelas seleções adultas e da grande divulgação.

Como procedimentos tático-técnicos, no voleibol, entende-se o serviço, a recepção de serviço, a distribuição, o ataque e a defesa. Para isso, são aplicados princípios da tática individual e sistemas de organização tática coletiva. E como procedimentos técnicos no jogo de voleibol, são identificados os gestos técnicos: as posições fundamentais, os deslocamentos, o saque, a manchete, o levantamento, o ataque colocado, o bloqueio e defesa baixa. Porém, é importante salientar que as ações individuais relacionam-se a um projeto de organização coletiva, no qual o entrosamento e a cooperação fazem parte da obtenção do êxito da partida.

O jogo de voleibol na sua especificidade, de acordo com Mesquita (1995, p.155), tem características sintetizadas em 4 aspectos fundamentais: a ausência de contato direto; a impossibilidade de agarrar a bola; a queda da bola implica ruptura do jogo e as irregularidades técnicas são punidas pelas regras.

Acrescenta-se também a estas características, o espaço muito extenso da área do jogo, o contato da bola pouco frequente. As ações dos jogadores são isoladas, o que torna a aprendizagem desestimulante.

Ainda para a autora, verifica-se um nível hierárquico de aprendizagem do voleibol: 1º nível de jogo - jogo estático: nesse nível as ações como o toque, serviço e

recepção, ataque e defesa, são limitados, observa-se a imobilidade dos jogadores, que não têm noção de espaço e, na maioria das vezes, o jogo é de apenas um toque. 2º nível de jogo – jogo anárquico: há uma pequena evolução nas ações. Na dinâmica coletiva, o reenvio da bola é ainda no 1º toque, esporadicamente ocorre o 2º toque, o serviço e recepção são executados com falhas, o ataque não é eficaz e a finalização não segue um processo. A defesa é, normalmente, estática, a reação é somente dos braços. 3º nível de jogo – realização rudimentar dos 3 toques: ocorre uma organização coletiva das ações, os alunos situam-se no espaço do jogo com funções determinadas e a bola não cai com tanta facilidade. 4º nível de jogo – execução elaborada dos 3 toques: as ações e funções dos jogadores, neste nível, são identificadas e organizadas. O dinamismo do jogo e dos jogadores melhora, o ataque e a defesa são mais eficazes e mais elaborados.

Apesar de ser o jogo o elemento principal, observa-se que a maneira como o voleibol é trabalhado na iniciação esportiva, ou seja, 6X6, os alunos permanecem num mesmo estágio de aprendizagem, muitas vezes não avançam do 2º nível e dessa forma o jogo deixa de ser uma atividade lúdica e prazerosa, portanto o mais importante é oferecer as possibilidades para as crianças e os jovens sentirem prazer em jogar.

### ***3.2 MÉTODOS DE ENSINO NOS JOGOS DESPORTIVOS COLETIVOS***

A partir de 1990, a preocupação com uma proposta metodológica do ensino dos esportes que contemplasse a interação dos elementos técnicos e táticos proporciona a implantação de novas abordagens no âmbito do esporte. Assim, por meio da preocupação dos docentes em proporcionar o conhecimento e a reflexão acerca de metodologias de ensino na formação inicial e de algumas alterações curriculares, percebe-se mudança gradual no ensino dos esportes coletivos, o ensino da técnica e tática numa perspectiva de construção de experiências e vivências gratificantes para o aluno. (COSTA E NASCIMENTO, 2004).

Para Bayer (1994) existem duas correntes pedagógicas de ensino dos jogos coletivos. Em uma delas usa-se os métodos tradicionais, que decompõem os elementos do esporte em partes. Assim, a memorização e repetição permitem que a criança se adapte ao modelo adulto, chamado também de método analítico. A outra corrente considera métodos ativos, levando em conta o interesse dos alunos. A partir de situações vivenciadas, iniciativa imaginação e reflexão ajudam na aquisição de um saber preparado para situações imprevisíveis, que ocorrem durante a prática dos jogos coletivos, conhecido como método global.

É necessário que os profissionais tenham competência e discernimento para utilização e efetivação das metodologias de ensino dos esportes no contexto pedagógico. Para tanto, evidenciam-se algumas linhas orientadoras. A primeira é a necessidade de organização de iniciativas para a formação continuada dos professores, a segunda, a necessidade de avaliar a estruturação da prática pedagógica na formação inicial, principalmente quando envolve esportes coletivos, o que requer profissionais com um pensamento crítico e reflexivo que exige esforço e dedicação e formação continuada (COSTA e NASCIMENTO, 2004).

### ***3.3 TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU)***

A proposta de ensino teaching games for understanding (TGFU), segundo Bolonhini (2009), foi apresentada, inicialmente, por Bunker e Thorpe (1982), na Inglaterra. Baseia-se em jogos reduzidos e contextualizados. O aluno compreende a essência do jogo e é capaz de tomar decisões, quando solicitado por situações de imprevisibilidade. As adaptações dessa proposta são realizadas próximas às regras do jogo formal, com jogadores, tempos e espaços reduzidos e equipamentos adequados. Para Clemente e Mendes (2011, p. 31):

Neste método, o jogo, objetivado numa forma modificada concreta, é a referência central para o processo de aprendizagem, sendo ele que confere coerência a tudo

quanto se faz de produtivo na aula. Assim, todos os momentos de aprendizagem centralizam-se no jogo e nos seus aspectos constituintes, como a tomada de consciência tática, tomada de decisão, a exercitação necessária, entre outros.

Este modelo de ensino, de acordo com Mesquita, Pereira e Graça (2009), compreende seis fases: (1) escolha do jogo; (2) apreciação do jogo; (3) consciência tática; (4) tomada de decisão (o que fazer; como fazer); (5) execução das habilidades; (6) desempenho.

Para Graça, Mesquita (2009), a ideia dessas adaptações é deixar de ver o jogo como um momento de aplicação da técnica, para vê-lo como um espaço de resolução de problemas. Para isso, é preciso tornar as formas de jogo apropriadas, de acordo com o nível de entendimento e capacidade de intervenção do aluno durante o jogo. Costa (2010) afirma que alguns princípios pedagógicos são considerados: o jogo (como ambiente de aprendizagem); a representação (jogos com mesma estrutura tática); exagero (adaptação de regras para gerar problemas táticos específicos); a complexidade tática (de acordo com o desenvolvimento do aluno); e os desafios táticos e questionamentos (como forma de vivência e racionalização das decisões tomadas no jogo, e dos critérios que levam a tomar tais decisões).

Ao jogar, a criança aprende com as situações de companheirismo, de adversidade, de cumprimento de regras. O jogo proporciona desenvolvimento que vai além dos aspectos físicos, pois abrange aspectos cognitivos e sociais que ajudam na formação de sentidos e da subjetividade de cada indivíduo. Porém, é importante salientar que o jogo, reduzido a si só, não torna fácil aprendizagem. É preciso que o professor ajude o aluno a estabelecer uma ligação entre o objetivo do jogo e a sua forma adaptada, para que o processo de aprendizagem se torne produtivo durante a aula. Assim, Costa (2010) salienta que todas as ações ocorrem em situação de jogo, as estratégias individuais e coletivas são desenvolvidas para a prática. O saque, por exemplo, não é somente um movimento, mas

uma possibilidade de prever, presumir estratégias de recepção, levantamento e defesa. Dessa forma, o jogo é não um fim em si mesmo, mas um elemento mobilizador de um objetivo maior de desenvolver no sujeito a visão antecipada dos eventos, adquirindo dinamismo e capacidade de elaborar estratégias de ação que maximizem o potencial de jogo, individualmente, ou em integração com o grupo.

O método TGFU, de acordo com Sadi, Costa e Pimentel (2008), aproxima-se do contexto da educação física escolar, na qual é de fundamental importância que os jogos propostos em aula sejam adequados ao nível dos alunos e, com o decorrer das aulas, implantar um aumento no nível de complexidade das atividades, de forma a promover o desenvolvimento na percepção tática e compreensão do jogo, por parte dos alunos. Nessa abordagem de complexidade crescente, o aluno vivencia o jogo, com as normas e regras de assimilação, tornando-o mais atraente e menos excludente. Clemente & Mendes (2011, p. 32) enfatizam que:

O papel do professor na aplicação deste método (Turner e Martinek, 1999) reside em: a) o professor estabelece a forma do jogo; b) o professor observa o jogo ou a exercitação; c) o professor e os alunos investigam o problema tático e as potenciais soluções; d) o professor observa o jogo e intervém para ensinar; e) o professor intervém para melhorar as habilidades.

O *teaching games for understanding* (TGFU), na tradução, é um modelo de ensino do jogo para a compreensão e esta abordagem, segundo Souza et al. (2010), coloca o aluno como construtor ativo da aprendizagem, ao apresentar o jogo como uma ferramenta de ensino e utilizar o questionamento na resolução de problemas. O ensino dos jogos é feito pelo entendimento da tática, ao invés da técnica descontextualizada. O papel do professor é encorajar o aluno a pensar sobre o desempenho, realizado por meio de questionamentos, oportunizando discutir, refletir e comentar a tática do jogo em si e a necessidade de aperfeiçoar a técnica.

Segundo Morales (2007), o TGFU desenvolve, nas aulas de educação física na escola, um método que enfatiza os processos conscientes e intencionais da aprendizagem cujo objetivo é aquisição de um adequado nível tático para a solução de diferentes problemas com que o participante defronta-se no contexto de um jogo. O aluno aprende os princípios táticos básicos do jogo de forma intencional, oportunizando uma aproximação mais consciente da ação na realização do pensamento tático que a precede.

## 4. INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

O presente estudo fundamenta-se teoricamente nos princípios pedagógicos do *teaching games for understanding* (TGFU). Para realização da proposta, participaram 34 alunos da 5ª série, com idade média de 11 anos, de uma escola pública estadual, durante 15 aulas.

Inicialmente, a primeira aula foi um diagnóstico dos saberes anteriores dos alunos em relação ao objeto de estudo: o voleibol. Esse levantamento, feito por meio do diálogo entre professor e alunos, abriu espaço para contribuições e trocas de experiências, servindo de estímulo para a construção dos aprendizados posteriores, de forma mais elaborada. Assim foram propostas atividades adequadas ao nível dos alunos.

Após o momento de interação, os alunos representaram, por desenhos, o jogo do voleibol e suas produções foram dispostas no mural da escola.

De acordo com as Diretrizes Curriculares da educação física (2008), o esporte é entendido e trabalhado como uma atividade teórico-prática e um fenômeno social que, em suas várias manifestações e abordagens, é uma ferramenta de aprendizado para o lazer, para o aprimoramento da saúde e para integrar os sujeitos nas relações sociais.

Sob essa ótica, realiza-se o trabalho para evidenciar o voleibol como um esporte interativo em que a socialização é construída e subjetividades são formadas. Segundo Bolonhini e Paes (2009) a vivência esportiva tem sentido quando encarada como uma prática que envolve o aluno na sua integralidade, nos aspectos sociais, culturais, psicológicos, cognitivos e emocionais.

Na primeira etapa do trabalho, observa-se que os alunos têm pouco conhecimento sobre o jogo de voleibol. Nem todos tiveram oportunidade de participar de um jogo, para conhecer suas regras e fundamentos.

Na segunda aula os alunos assistiram ao filme: Turma da Mônica jogando voleibol, com o objetivo de apresentar, de forma simples e com uma linguagem acessível as generalidades do esporte. A partir das observações empreendidas com base neste recurso, os alunos registraram a sua compreensão sobre o filme, atentando para as relações com o jogo formal.

É de fundamental importância que o processo de iniciação esportiva seja marcado pela variedade de atividades realizadas durante a aula. Para contribuir com o aprendizado, na terceira aula, os alunos também assistiram a um vídeo sobre a história do voleibol e suas características, a fim de contextualizar o conteúdo trabalhado. Dessa forma, com uma dinâmica específica, foram produzidas formas de significação efetivas a respeito do voleibol.

Na quarta aula ocorreu a iniciação do método com a prática do jogo 1X1 cujo objetivo era enviar a bola por cima da rede. Para isso, utilizou-se de situações facilitadoras da sustentação da bola, com a diminuição das dimensões da quadra e uso de uma bola mais leve.

Durante a aula, observou-se um jogo estático e com interrupções constantes, quando o professor precisou intervir em vários momentos. Ao final da aula os alunos foram mobilizados a comentar e opinar sobre o jogo. A receptividade foi positiva, porém, devido

ao grande número de alunos, foi necessária a repetição das explicações. Nesta aula, o sol atrapalhou em alguns momentos a execução das atividades e também houve reclamação dos alunos na duração da partida, até 7 (sete) pontos, pois queriam continuar jogando mais.

Na quinta aula, foram apresentadas e aplicadas as variações do jogo 1X1, usando o método de ensino TGFU. Reuniu-se os alunos e explicou-se o modo como enviar a bola sobre a rede para o outro campo, observando o campo adversário. A bola é agarrada e passada em toque para o outro lado.

De acordo com Bolonhini e Paes (2009) essa proposta não se pauta no ensino de determinada habilidade, mas em uma forma de pensar o jogo como um contexto de tomada de decisão e reflexão.

No início da atividade, alguns alunos apresentaram dificuldades de assimilar o uso do toque, deixando a bola cair, por várias vezes. Neste momento o professor não modificou a atividade, embora esta não estivesse se desenvolvendo como era esperado. Os alunos então foram questionados, para perceberem que é necessário criar outras formas para a eficácia da atividade. A partir daí a maioria dos alunos compreendeu estratégia de ação aplicada.

A pedido dos alunos essa atividade foi repetida na aula seguinte. O aluno, de acordo com Kirk, Brooker e Braiuka (2000), não chega à aula como uma página em branco e é comum que tenha algum tipo de contato com o esporte fora do contexto da aula, seja pela televisão, ou pela própria prática em outros espaços. Foi, então, proposto pelos alunos que a bola fosse colocada em jogo pelo saque.

Percebeu-se então que realmente as técnicas, no método, surgem a partir da apreciação do jogo. Segundo Mesquita (2009) o modelo de ensino do jogo, para a compreensão, coloca a tônica na tática, e o praticante é confrontado com problemas que desafiam a sua capacidade de compreender e atuar.

A sexta aula foi iniciada com comentários e discussões a respeito do jogo de voleibol. A turma foi dividida em duas para a realização da prática do jogo 1X1, em que os alunos tinham que utilizar o toque de dedos como meio prioritário de contato com a bola, permitindo a utilização de um segundo toque consecutivo pelo mesmo jogador, facilitando assim o reenvio, sem precisar agarrar a bola. O jogo teve continuidade na sétima aula quando a bola foi colocada em jogo pelo saque por baixo, embora alguns alunos não conhecessem esse fundamento. O professor teve que lançar um desafio mostrando essa forma de colocar a bola em jogo pelo saque e o êxito foi considerável.

Observou-se que alguns alunos cometeram infrações em face do espírito de competitividade. Interrompeu-se o jogo para explicar que não se tratava de ganhar ou perder, mas de construir um aprendizado significativo sobre o esporte voleibol que tem como princípio na educação física a interação e a socialização dos sujeitos e não a competitividade e o individualismo.

Para Paes (2001) ao jogar, a criança aprende a lidar com os companheiros, com os adversários, com situações de adversidade que requerem inteligência e criatividade para serem solucionadas, aprende a importância das regras, a necessidade de conviver com diferentes emoções que o jogo ocasiona. Enfim o jogo proporciona o desenvolvimento integral do aluno.

A oitava e a nona aula evoluíram para a iniciação no jogo 2X2, consolidando o toque e iniciando a manchete. O objetivo era colocar-se para receber e deslocar-se para reenviar. Os critérios de êxito era a responsabilidade de defender o seu espaço e cooperar com o colega na realização dos três toques.

O espaço para essa prática precisou ser aumentado e nessa etapa surgiram as dificuldades, pois teriam que tomar decisões, reconhecer funções: recebedor e não recebedor tinham que observar o adversário, tomar consciência do espaço a defender.

O professor e os alunos tiveram que buscar soluções para os problemas identificados durante o jogo. Houve uma pequena evolução no aprendizado, porém o professor novamente intervém para ajudá-los a focar e compreender melhor o jogo.

Com a realização dos três toques, discriminando as funções do recebedor e do não recebedor, observa-se que os alunos não reconhecem o papel atribuído a cada um e ainda não há colaboração entre os jogadores. Foi preciso interromper o jogo e juntos encontrar uma estratégia para que pudesse fluir, confirmando assim o que alguns estudiosos relatam que o papel do aluno, neste modelo de ensino, não se limita a um reproduzir mecânico das atividades. E ele assume uma postura crítica em relação à aula.

A partir da décima aula, percebeu-se que podia ser colocado o jogo 3X3. Explicou-se então o jogo com a realização do 3º toque pelo recebedor do 1º, cujo objetivo é organizar o ataque. Nesse momento ocorreu uma pausa para que os alunos entendessem a proposta do jogo e conversassem entre si, sobre o melhor jeito de ocupar o espaço na quadra e a sua função, a fim de conseguir êxito na atividade.

Diante disso, o resultado foi positivo, pois percebeu-se que os alunos valeram-se dos conhecimentos anteriormente adquiridos para determinar a atuação no jogo 3X3. Alguns alunos que, inicialmente, mostravam-se apáticos e desinteressados, agem com maior autonomia e criatividade, sendo visível o crescimento positivo e o desenvolvimento em termos cognitivos e sociais. Romper com a visão tecnicista construindo uma práxis consciente, esse foi um aspecto relevante na realização do trabalho.

Na décima primeira aula, com a extensão do espaço aumentado para 4,5 x 4,5m, utilizando também as bolas normais, os alunos escolheram a forma de jogar o voleibol 1x1, 2x2 e 3x3. A maioria optou por jogar 2x2 e os alunos com maior dificuldade escolheram jogar 1x1 com a bola ainda mais leve, pois assim tinham mais contato com a bola e autonomia nas ações.

Após o preparo dos alunos e a construção do conhecimento sobre o voleibol a partir do método proposto, o *teaching games for understanding*, foi o momento de avaliar, na prática, os resultados das ações empreendidas.

A décima segunda aula foi o momento da organização de um Festival de Voleibol. O professor explicou aos alunos o objetivo e direcionou a formação das equipes para que ficassem homogêneas. Os alunos escolheram a forma de jogo, (1x1, 2x2, 3x3) e foram subsidiados no processo de construção das regras. Esse momento foi bastante significativo, pois mobilizou os conhecimentos trabalhados nas aulas anteriores e os alunos tiveram o feedback dos conteúdos que foram por eles registrados a partir da compreensão subjetiva das especificidades e generalidades do voleibol.

Na décima terceira aula foi realizado o Festival de Voleibol ocasião em que os alunos jogaram todos contra todos dentro da sua opção de jogo (1x1, 2x2, 3x3), fazendo, eles próprios, a contagem dos pontos.

Ao término do festival, observou-se que os alunos estavam empolgados em perceber que a sua participação foi significativa para o desenvolvimento das atividades. A consciência de que o papel de cada um é importante para a integração da equipe é algo que o aluno terá como suporte para a própria vivência em sociedade. Todos os alunos foram vencedores e receberam medalhas para marcar a ocasião. O trabalho bem consciente com o esporte, na sua iniciação, abre muitas portas que desenvolvem habilidades preponderantes para a formação da cidadania. Cabe ao professor direcionar as ações para que sejam condizentes com as necessidades do educando e o instrumentalizem no processo de interação com o outro e no meio do qual faz parte.

Na décima quarta aula foi realizada a avaliação da proposta, com os alunos, registrando-se comentários e discussões para uma posterior análise e reflexão sobre o método. Percebeu-se uma evolução relevante da postura dos educandos em relação à

estratégia e tática do jogo em comparação entre o antes e o depois da aplicação do projeto de intervenção pedagógica.

O encerramento aconteceu na décima quinta aula quando os alunos tiveram oportunidade de vivenciar e participar ativamente da construção dos jogos 1x1, 2x2, 3x3 e da solução de problemas encontrados no decorrer das atividades.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das reflexões conclui-se que o ensino do esporte, nas aulas de educação física, por meio do método diferenciado *teaching games for understanding* não está preocupado exclusivamente no aprendizado da técnica, mas na compreensão do jogo. O aluno é centro da aprendizagem e a questão tática é prioridade.

O que comumente acontece no ensino do voleibol é o jogo em si sem a sua compreensão, valorizando, por vezes, a competitividade e não a qualidade do jogo em nível de compreendê-lo num contexto de tomada de decisão e reflexão.

Durante a intervenção foi possível perceber a resistência dos alunos frente ao modelo TGFU, visto que foi necessário realizar momentos de diálogo para esclarecer o assunto e estabelecer regras para chegar ao objetivo proposto.

Contudo, após o entendimento e a vivência do TGFU no voleibol, os alunos perceberam que a qualidade do jogo melhorou significativamente e que esta é a melhor forma de jogar. Os educandos aplicaram os conhecimentos adquiridos nas aulas, na prática do jogo e o resultado foi o esperado.

Em oposição à metodologia tradicional, a partir da vivência do jogo, da consciência tática, o modelo de ensino proposto permitiu aos alunos exercer papel ativo,

independente e criativo durante a prática do jogo de voleibol, alcançando assim uma importantíssima satisfação e motivação no processo educativo.

A experiência demonstra que o modelo TGFU promove a integração do aluno, bem como auxilia no processo de construção da consciência tática. Isso pôde ser percebido durante a realização das aulas. Os alunos que inicialmente eram apáticos e desinteressados em aprender, foram gradativamente participando de maneira mais efetiva, fazendo perguntas e procurando compreender mais sobre as estratégias e táticas do jogo. Isso refletiu em seu rendimento como um todo. O grupo trabalhado passou a participar melhor das aulas, desenvolveram o espírito de equipe, a consciência da colaboração e a habilidade de construir estratégias.

## 6. REFERÊNCIAS

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

BOLONHINI, S. Z.; PAES, R. R. A proposta pedagógica do *teaching games for understanding*: reflexões sobre a iniciação esportiva. Revista Pensar a prática v.12, n.2, p.1-4, 2009.

CLEMENTE, F.; MENDES, R. Aprender o jogo jogando: uma justificação transdisciplinar. Coimbra, 2011. Disponível em: <[www.Exedrajournal.com/docs](http://www.Exedrajournal.com/docs)>, acesso em: 18-05-2012

COSTA, L. C. A.; NASCIMENTO, J. V. Ensino da técnica e da tática: novas abordagens metodológicas. Revista da Educação Física/UEM Maringá, v. 15, n. 2, p. 49-56, 2004.

COSTA, R. R. Aprender a jogar jogando: o modelo do *teaching games for understanding*. In: ARRUDA, I.; REIS, F. P. G. Educação física escolar e pedagogia do esporte em perspectiva. Taubate: Cabral, 2010.

CORREA, V. C.; SILVA, A. S.; PAROLI, R. Efeitos de diferentes métodos de ensino na aprendizagem do futebol de salão. Revista Motriz. v. 10. Rio Claro, 2004.

PINHO, S.T. Método situacional e influência no conhecimento tático processual de escolares. Pelotas: UFPel, 2009.

MESQUITA, I. M. R.; PEREIRA, F. R. M.; GRAÇA, A. B. S. Modelos de ensino dos jogos desportivos: investigação e ilações para a prática. Faculdade de desporto. Universidade do Porto: Portugal. Motriz, V.15, n.4, out./dez., 2009.

MESQUITA, I. O ensino do voleibol: proposta metodológica. In: GRAÇA, A. & OLIVEIRA, J. (ed.) O ensino dos jogos desportivos. 2. ed. Porto: Universidade do Porto, 1998. p. 153-197.

MILISTED, M. As concepções dos treinadores brasileiros experts de voleibol acerca da formação desportiva a longo prazo do jogador de voleibol. Universidade do Porto: Porto, 2007.

MOUTINHO, C. O ensino do voleibol: a estrutura funcional do voleibol. In: GRAÇA, A., OLIVEIRA, J. (ed.). O ensino dos jogos desportivos. Centro de Estudos dos Jogos Desportivos – Faculdade do Desporto e de Educação Física da Universidade do Porto. Porto: 1998.

PARANÁ Diretrizes curriculares da educação básica para a educação física (DCEs). Secretaria de Estado da Educação do Paraná: Departamento de Educação Física, Paraná: 2008.

SADI, R. S., COSTA, J. C. & PIMENTEL, F. C. Sobre os processos de avaliação e compreensão em educação física e esporte. 2008. Disponível em: [www.ceped.ueg.br/anais/IIedipe/pdfs/sobre\\_processos\\_e\\_avaliacao.pdf](http://www.ceped.ueg.br/anais/IIedipe/pdfs/sobre_processos_e_avaliacao.pdf). Acesso em: 02-01-2011.