



**(DES)VENTURAS DOS JOGOS ESPORTIVOS
COLETIVOS COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA
PARA O ENSINO DO FUTEBOL NA ESCOLA**



**Universidade Federal
do Espírito Santo**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS**

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL

CAMPUS DE GOIABEIRAS, VITÓRIA – ES

(DES)VENTURAS DOS JOGOS ESPORTIVOS COLETIVOS COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DO FUTEBOL NA ESCOLA

REALIZAÇÃO/ EXECUÇÃO

VALDIONE DOS SANTOS RIBEIRO

SUPERVISÃO GERAL

UBIRAJARA DE OLIVERIA

*FOTOS EXTRAÍDAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR – PESQUISADOR
DEVIDAMENTE AUTORIZADAS PELOS RESPONSÁVEIS LEGAIS.*

**VITÓRIA – ES
2022**



Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP) (Biblioteca
Setorial de Educação Física e Desportos da Universidade
Federal do Espírito Santo, ES, Brasil)

Ribeiro, Valdione dos Santos, 1989-
R484d (Des)venturas dos jogos esportivos coletivos como prática
pedagógica para o ensino do futebol na escola [recurso eletrônico] /
Valdione dos Santos Ribeiro, Ubirajara de Oliveira. -
Dados eletrônicos. – 2023.
26 f. : il.

Produto Técnico (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede
Nacional-PROEF) – Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de
Educação Física e Desportos ; [coordenação] Universidade Estadual
Paulista Júlio de Mesquita Filho.

Modo de acesso:

https://drive.google.com/file/d/19cjJbbIhXrBmrs9fvZhhI4nj-L8QAAYA/view?usp=share_link

1. Futebol. 2. Jogos. 3. Escolas – Exercícios e jogos. 4. Professores de
educação física. I. Oliveira, Ubirajara de. II. Universidade Federal do
Espírito Santo. Centro de Educação Física e Desportos. III. Universidade
Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. IV. Título.

CDU: 796

Elaborado por Bruno Pacheco Coelho Leite – CRB-6 ES-765

Referência da Dissertação:

RIBEIRO, Valdione dos Santos. **(Des)venturas de um professor com os jogos esportivos coletivos como prática pedagógica para o ensino do futebol na escola.** Orientador: Ubirajara de Oliveira. 2022. 134 folhas. Dissertação Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF – Universidade Federal do Espírito Santo – UFES, Centro de Educação Física e Desportos – CEFD, Campus Goiabeiras, Vitória – ES, 2023.

Sumário

APRESENTAÇÃO	7
OI, EU SOU O FUTEBOL!.....	8
PIQUE PEGA NÍVEL 1	8
PIQUE-PEGA NÍVEL 2	8
PIQUE PEGA NÍVEL 3.....	9
ENTÃO NÃO VAMOS JOGAR FUTEBOL, PROFESSOR?	10
BOLA QUEIMADA NÍVEL 1	10
BOLA QUEIMADA NÍVEL 2	12
BOLA QUEIMADA NÍVEL 3	14
VINGADORES... AVANTE!	15
PIQUE BANDEIRA NÍVEL 1	16
PIQUE BANDEIRA NÍVEL 2	17
PIQUE BANDEIRA NÍVEL 3: O GUERRA DE INVASÃO	18
SOU O ESCUDO QUE DEFENDE O REINO DOS HOMENS	19
QUEIMADA COM ANJO NÍVEL 1.....	20
QUEIMADA COM ANJO NÍVEL 2.....	21
QUEIMADA COM ANJO NÍVEL 3.....	22
QUEIMADA COM ANJO NÍVEL SUPREMO.....	23
REFERÊNCIAS.....	27

APRESENTAÇÃO

A primeira vez que li a frase “o tempo brincar nunca passa” de João Batista Freire, confesso que fiquei chocado pelo tamanho da força que essas simples palavras causaram em mim. Acredito que se todo mundo parasse um pouquinho para analisar com calma, sentiria que essa é uma verdade quase absoluta (empiricamente falando, já que no meio científico, não existe verdade absoluta).

Pensando nisso, eu, assim como Bilbo Bolseiro, fui institivamente chamado para uma aventura inesperada: ensinar futebol para meus alunos de 9º Anos do Ensino Fundamental, um esporte que particularmente nunca fui muito fã, a partir de jogos. Essa aventura me pareceu no início se tratar de uma barca fadada a afundar, com muitos buracos e fiquei bem apreensivo que naufragasse assim que começasse a navegar, mas confesso que, e me desculpem o trocadilho piegas, mesmo que no início, começamos capengando, foi uma surpresa que lá no final conseguimos se não correr, ao menos andar rápido.

Então, a seguir aponto os caminhos, atalhos, passos, corridas e claro, os tropeços que demos ao longo dos quase três meses de pesquisa que resultaram nessa unidade temática sobre o futebol, espero que possam ao menos se divertir com as presepadas que possam vir a aparecer com os jogos propostos a seguir.

OI, EU SOU O FUTEBOL!

Claro que todo mundo em algum momento da vida já ouviu falar em futebol e não foi diferente com meus alunos. Estranho mesmo foi ver que quando entramos na quadra eles não sabiam quais as linhas que delimitam o espaço de jogo do futebol.

A primeira etapa consiste em aprender minimamente as regras de jogo do futebol, então começaremos com um jogo de pega-pega a fim de que os alunos possam “sentir” o espaço de jogo, conforme sugere Martins e Colaboradores (2020).

PIQUE PEGA NÍVEL 1:

As regras são simples:

1. Um pegador e os demais devem correr, quando alguém for colado, se tornará o pegador;
2. Só pode correr dentro dos limites das linhas da quadra de futebol.

Aqui é interessante chamar à atenção dos alunos sobre as dimensões de uma quadra de futsal, o espaço de jogo e posicionamento dos jogadores na quadra. E seus alunos forem iguais aos meus durante minha pesquisa, mostre quais são as linhas que marcam a quadra de futebol, ou se eles forem espertinhos, é sempre bom lembrar.

PIQUE-PEGA NÍVEL 2

Conhecido a quadra, pode parecer ridículo, mas o futebol é um esporte coletivo, logo, é de bom tom que os jogos tendam a serem trabalhados de forma coletiva: então nessa segunda parte, vamos alterar um pouco as regras do jogo:

1. Dividimos os alunos duas equipes: uma será a equipe pegadora e a outra deve correr.
2. Quando um jogador for pego, ele deve ser depositado dentro de uma das traves.

A proposta dos JEC apontado por Garganta (2006); Daolio (2002) e Sadi (2008) é de que o jogo deve causar familiaridade com o esporte coletivo que se pretende ensinar, desta forma, as situações vivenciadas durante o jogo podem ser mais facilmente incorporado ao esporte

Essa foi uma sugestão de um de meus alunos para deixar mais parecido com um jogo de futebol. É importante que durante os jogos os alunos façam um nexos entre o jogo em questão e o próprio futebol, para isso, é fundamental que sejam feitas paradas estratégicas, ou *timeout*¹, para abrir espaço para discussão entre os alunos e o professor nesse momento, deve direcionar a roda de conversa a fim de não perder o foco.

PIQUE PEGA NÍVEL 3

Bom, já que os alunos conheceram a quadra, a trave e já entenderam que o futebol joga-se em equipe, vamos mostrar o instrumento de jogo no futebol: a bola. O jogo a seguir tem vários nomes, mas é uma variação do pique pega, mas que aqui, chamamos de pique bola. Normalmente esse jogo joga-se com um pegador, como no pique-pega original, que em posse de uma bola, tenta queimar os demais, e quando isso acontece, aquele que foi queimado deve assumir o lugar de pegador. Contudo, nessa variação, continuaremos com as regras do jogo anterior:

1. Duas equipes, a pegadora e a que deve correr;
2. A equipe pegadora deve estar em posse de uma bola e ao invés de pegar com as mãos, deve boiar com a bola;
3. Quem for boiado, ou nesse caso queimado, deve ir para dentro do gol.

Os alunos devem perceber que uso da bola como sendo o principal elo do pique bola com o futebol e é nesse elo jogo/bola que os alunos podem melhor interligar o jogo do pique bola com o futebol, conforme sugere autores como Scaglia (2017) e Galatti et al (2014; 2017).

Há duas formas de deixar o jogo mais interativo. A primeira é cronometrar quanto tempo a equipe pegadora vai levar para pegar todos os adversários, vencendo quem demorar menos tempo para cumprir a empreitada; a segunda variação, sugerida por um de meus alunos é dar um tempo para cada equipe ser a pegadora, 5 minutos por exemplo, cada vez que a equipe pegadora colocar alguém na trave marca um ponto, a equipe que está correndo pode ir lá no gol e salvar o companheiro, nesse caso, ganha quem mais fizer pontos dentro do tempo limite.

Sobre esses primeiros passos do conhecendo o futebol, algumas questões socioantropológicas podem ser levantadas com os alunos. O professor pode fazer notar os alunos que não tem tanta familiaridade com o esporte e o que pode ter acarretado esse tipo de

¹ Parada momentânea do jogo para roda de conversa com os alunos.

situação; além disso, como é possível que alguns não tenham tanto conhecimento com todo o apelo que o futebol tem na sociedade brasileira.

Aí está uma ótima oportunidade de discussão sobre a influência da mídia no futebol profissional e as implicações no ambiente escolar, uma vez que conforme aponta Araújo e Ramos (2018), mesmo em tempos atuais, há aulas de Educação Física pautadas nos valores do esporte profissional, numa busca da perfeição do movimento em detrimento da preocupação com a formação social.

Já Matias e Mascarenhas (2019) apontam que não é incomum professores reproduzirem esses mesmos discursos em suas aulas, onde falas como “o esporte pode salvar pessoas da marginalização”; “esporte é educação”; “esporte é saúde”, entre tantas outras tantas frases de efeito, que estão presentes nas transmissões de futebol, que faz dele e os esportes em geral, serem vendidos como a cura milagrosa para diversas mazelas sociais.

ENTÃO NÃO VAMOS JOGAR FUTEBOL, PROFESSOR?

Essa é uma pergunta que muitos professores de Educação Física devem escutar de seus alunos. Devo dizer que sou um felizardo, ou amaldiçoado, a depender do ponto de vista. Eu nunca ouvi isso de meus alunos, não ao menos da escola em que trabalho atualmente. Durante a minha pesquisa de mestrado percebi que o futebol não fazia tão parte do universo de meus alunos e que poucos gostavam de jogar bola. Isso foi bom, pois eu pude pegar por partes e desde o início no processo ensino aprendizagem, mas também foi ruim, pois me deu muito trabalho para explicar coisas bem básicas, como por exemplo, os fundamentos técnicos.

Bom, falando em fundamentos técnicos, está na hora de colocar em prática o toque, recepção, condução de bola e chute, afinal, sem eles não há futebol. Para desenvolver esses fundamentos, lancemos mão de um jogo diferente que, assim como o anterior, não é autoral. Eu fui apresentado a ele como “Bola Queimada”.

BOLA QUEIMADA NÍVEL 1

Eu já havia trabalhado com meus alunos em outra oportunidade. O jogo é muito parecido com o beisebol. Então, vamos às regras:

- Dividir os times em duas equipes: uma de ataque e outra de defesa;
- Cada equipe tem 5 minutos para atacar, após isso, trocam de posição;

- Cada jogador da equipe de ataque deve chutar a bola da linha de partida, um por vez, para dentro da zona de defesa e correr para a linha de chegada antes que a equipe de defesa coloque a bola na zona de bola salva marcada com um pneu;
- Se conseguir percorrer todo o caminho, marca um ponto para a equipe;
- Ganha a equipe que mais pontuar dentro do limite de tempo.
- O time de defesa deve se posicionar dentro da zona de defesa.

A figura 1 mostra o esquema do campo de jogo:



Figura 1: Esquema do Bola Queimada

Esse jogo é o nível 1, para aqueles que não o conhecem, mas vai se preparando para aumentar a dificuldade, pois ele ainda tem mais dois níveis! Nesse momento será produtivo ter uma conversa com os alunos sobre as dificuldades enfrentadas por eles. Quando eu propus aos meus alunos, a maior dificuldade foi a dificuldade de execução de toque, o que é absolutamente normal para iniciantes. Contudo, a principal dificuldade de meus alunos e acredito que ora ou outra todo professor enfrenta é a velha e conhecida “fomeagem”².

A proposta dos JEC apontada por Garganta (1995) é de que o time possa achar soluções em conjunto para o problema em comum do time, sem, no entanto, deixar de valorizar as individualidades dos integrantes. Em outras palavras, o time não deve necessariamente excluir o “fominha”³ das jogadas por ele não tocar a bola pra ninguém, pelo contrário, deve englobá-lo dentro do time, fazendo-o perceber-se como pertencente ao grupo e usar suas habilidades da melhor maneira possível a fim de ajudar o time a vencer.

² Expressão popular que designa alguém de um time que quer fazer tudo sozinho, sem a participação dos demais da equipe.

³ Aquele que pratica a fomeagem.

Espero que a turma de você que esteja lendo se saia melhor que a minha, e que consigam ter a visão de que a bola chegaria mais depressa na zona de bola salva se eles tocassem uns para os outros. Já te adianto que não é bom nutrir tantas esperanças que consigam logo de cara, mas confesso que se conseguirem, sintam-se invejados por este que lhe escreve!

Nesse momento, o professor deve chamar atenção dos alunos para que pensem num meio de a bola chegar mais rápido até a zona de bola salva. A melhor maneira é tocando um para o outro, ou então dará mais ao jogador atacante tempo suficiente para correr até a linha de chegada.

BOLA QUEIMADA NÍVEL 2

Para essa etapa, as regras não mudam, mas deixaremos um pouco mais difícil, principalmente para a equipe que vai atacar. Conforme o esquema da Figura 2, acrescentaremos outra base, assim, o jogador de ataque deve chutar a bola, e correr para a linha de chegada, mas antes precisa obrigatoriamente passar pela Base 1:



Figura 2: Bola queimada nível 2

Com essa alteração é possível dar mais enfoque em dois elementos básicos do futebol: o chute e o toque/recepção de bola. Aqui, você professor, deve chamar a atenção com seus alunos a necessidade de tentar um chute com mais força ao passo que para a equipe de defesa, o passe de bola é imprescindível para fazer a bola chegar mais rápido até a zona de bola salva.

Com o aumento do percurso a ser percorrido pelos integrantes do time, eis que surge uma oportunidade de trabalhar estratégia de jogo. Nesse momento, eu sugiro que deixe os alunos ficarem à vontade a princípio, mas assim que possível, um *timeout* levantaria algumas questões pertinentes. Meus alunos à essa altura estavam um pouco perdidos, então, durante uma parada do jogo, levantei alguns questionamentos: a) num time de futebol, o zagueiro

pega a bola e vai conduzindo até a trave adversária?; b) o atacante fica correndo feito um louco de lá pra cá no campo?; c) cada jogador fica onde ele quer no campo ou tem um lugar mais específico para cada membro da equipe?. Esses questionamentos são melhores aproveitados nesse momento para a equipe que está na defesa, mas não significa que os demais não precisarão mais tarde quando os papéis se inverterem.

A proposta de JEC, conforme apontam autores como Galatti e Paes (2006) e Galatti, Paes e Darido (2010), o jogo torna-se protagonista no processo em contrapartida dos métodos ditos tradicionais em que se privilegiam os aspectos técnicos, então professor, lembre-se sempre de que o jogo é a parte mais importante, não o fundamento que se pretende trabalhar com os alunos. Não estou dizendo aqui que os fundamentos devam ser deixados de lado, apenas que eles irão desenvolver-se num segundo plano.

Esse momento é perfeito para apontar para os alunos sobre o posicionamento dos jogadores em campo, onde cada um tem sua função dentro de um espaço do campo de jogo. Claro que eles não devem ficar parados feitos postes a bola ir até eles, mas que se cada um cobrir uma área, a chance de dar certo aumenta.

Para a equipe de ataque, há também algumas considerações que podem ajudar: com a equipe de defesa mais organizada, a chance de percorrer todo o caminho de uma vez diminui, então como subverter essa situação? Foi aqui que um de meus alunos durante a pesquisa desenvolveu uma estratégia para resolver essa situação e passou para os demais integrantes de seu time, técnica essa que não irei falar por enquanto.

O jogo em questão permite o passe de bola entre os integrantes da equipe de defesa de modo que não precisam percorrer grandes caminhos com a bola, ao mesmo tempo, desenvolvia a recepção. Garganta (1995), corroborado por Galatti e Paes (2006); e Galatti et al (2014; 2017) que colocam como os dois princípios básicos do ensino dos JEC, a saber: a) cooperação entre os elementos de uma mesma equipe e; b) o apelo à inteligência. Os alunos precisam refletir juntos sobre o jogo e as falhas não devem ser apontadas como sendo deste ou daquele membro da equipe, pelo contrário, precisam estar direcionadas à equipe, sugerindo a seguir, meios de correção como um todo.

BOLA QUEIMADA NÍVEL 3

Chegamos então ao “Bola Queimada” *nível hard*⁴. As regras não mudam em nada, só aumenta a dificuldade dos alunos em marcar ponto. Veja bem, com meus alunos durante a pesquisa, no nível 1 os times marcavam em média 35 pontos; no nível 2, a média já caiu para 25 pontos; no nível 3 essa média não passava de 17 pontos. Assim como no futebol, quanto mais especializado está o time, menor a quantidade de gols que se faz e/ou leva. A figura 3 mostra o esquema do jogo no ultimo nível:

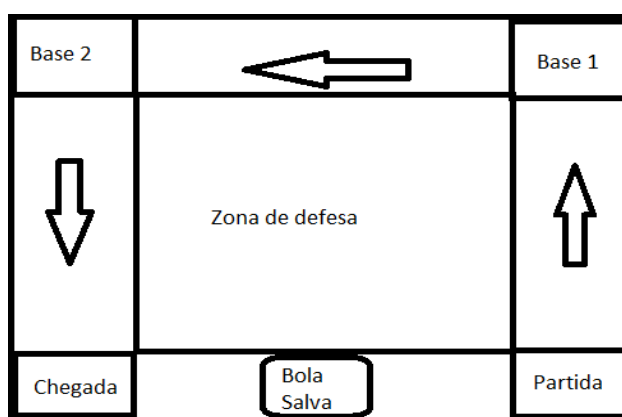


Figura 3: Bola queimada nível 3

Aqui os alunos já devem estar aptos a fazer e/ou sugerir alterações consideráveis no esquema de jogo. Aponto a seguir algumas recomendações para deixar mais análogo ao futebol:

1. O espaço de jogo a ser utilizado pode ser o metade da quadra, deste modo, as base 1 e 2 são colocadas na linha do meio;
2. O espaço de jogo pode ser também a quadra inteira, nesse caso, sugiro colocar mais bases: uma no meio e uma no canto de cada lateral da quadra, assim, ficariam 4 bases além da linha de partida e chegada;
3. A zona de bola salva pode ser simplesmente a trave;
4. Como sugestão de meus alunos (e devo dizer que fiquei muito orgulhoso dessa sugestão), pode ser adicionado um goleiro para receber a bola dentro da zona de bola salva.

A esse nível do jogo, proponho que os tempos de conversa entre uma partida e outra ou os *timeouts* sejam dedicados a instigar nos alunos a apontarem as dificuldades de jogo e

⁴ Expressão usada entre jogadores de jogos eletrônicos que significa muito difícil.

promover estratégias de como superá-las. Deste modo, o apelo à inteligência proposto por Garganta (1995), ou seja, elaborar respostas adequadas aos problemas que surgirem estará sempre em evidência.

Com meus alunos, eu tive uma equipe, por exemplo, que em determinado momento não fazia mais esquema de rodízio entre eles para chutarem a bola, ficando a cargo de apenas um: o que melhor chutava. Deste modo, dificultava a vida dos defensores. Em outro momento, outra equipe fez algo semelhante: o melhor chutador corria também, mas os demais que não chutavam tão bem, faziam de tudo para em suas vezes de chutar, tentarem ficar posicionados na base 2, de modo que quando o melhor “cobrador de falta” chutava, todos os integrantes do time que estavam na base 2 corriam de uma única vez para a linha de chegada! Segundo Garganta (1995); Reverdito, Scaglia e Paes (2009); e Galatti et (2014; 2017) os JEC podem proporcionar a percepção do indivíduo no/do time e utilizar as habilidades individuais em prol da equipe. E como prova disso, cada integrante de cada equipe decidiu em conjunto o grau de contribuição que ele poderia dar ao time.

Não devemos deixar de lado todo o contexto social do futebol, que foi a minha proposta de pesquisa durante o programa de mestrado. À essa altura eu discutia o problema do racismo com meus alunos, mas que acho melhor não apontar em detalhes aqui, pois ele já aparece em detalhes na dissertação que apresentei que oferece melhor aporte para todos aqueles que querem discutir esse tema tão pertinente e infelizmente tão presente em nossa sociedade.

VINGADORES... AVANTE!

O futebol é apontado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como sendo um esporte de invasão, isto é, um time sai de seu campo e invade o campo adversário a fim de fazer o ponto ou gol. Da mesma forma o pique bandeira ou como também é conhecido “rouba bandeira”, ou “guerra de bandeira”, é bem tradicional no país e possui similaridades com os esportes de invasão, como o futebol.

Gostaria nesse momento de falar sobre o esquema ofensivo e para isso lanço mão do tradicional pique bandeira pelas suas características similares aos esportes de invasão. Nesse momento é bom antes mesmo de iniciar a atividade, instigar os alunos a apontarem essas

similaridades e diferenças, o que nos remete ao posicionamento dos JEC da familiaridade entre o jogo e o esporte que se pretende ensinar.

PIQUE BANDEIRA NÍVEL 1

Para essa primeira parte, começamos com as regras básicas do jogo tradicional, Pedi que eles se dividissem em dois times e lembrei a eles como que se joga o pique bandeira: duas equipes, uma de cada lado da quadra de futsal, nos extremos de cada campo coloquei um pneu com um chinelo dentro. O objetivo era que cada equipe invadisse o campo adversário até o pneu, pegasse o chinelo e o trouxesse de volta para seu campo sem ser colado; caso fosse colado, deveria ficar parado até que um companheiro o descolasse; se caso fosse colado àquele que estivesse em posse do chinelo, este deveria ser devolvido ao pneu.

A depender do nível de desenvolvimento dos alunos, o jogo pode ficar mais lento, isto é, com poucas investidas dos times em tentar roubar a bandeira, assim como os meus no início. O professor nesse momento deve ficar atento para que os alunos não fiquem apáticos e na primeira oportunidade, um *timeout* pode ajudar. Como sempre, sugiro começar pedindo que os alunos apontem suas dificuldades no jogo.

Com minha turma, de modo geral, foi que os times estavam “vigilando o caixão”⁵ e que isso dificulta demais entrar no pneu. Além disso, foi apontado por alguns que o campo de jogo era muito longo, de modo que era difícil percorrer todo o caminho sem ser colado. Claro que eu, como um excelente professor que sou (que pretensioso de minha parte dizer isso, não? Kkkkk) poderia ter sugerido já algumas alterações de modo a resolver essas complicações, mas conforme aponta Garganta (2006); Scaglia, Reverdito e Galatti, (2013); e Scaglia (2017); os JEC proporciona aos jogadores que atuem diretamente na resolução de suscetíveis problemas: tão logo um problema que é resolvido e logo outro aparece.

O jogo como deixei claro no desde o início, era para desenvolvermos o ataque, então, quando os alunos apontaram as dificuldades, pedi que focassem sempre no ataque, assim, as soluções apresentadas pelos meus alunos foram adaptadas de modo que o pique bandeira tradicional ganhou uma nova cara que apresento a seguir.

⁵ Termo utilizado para dizer que um membro ou membros do time fica vigiando de perto a base principal, nesse caso o pneu onde estava o chinelo.

PIQUE BANDEIRA NÍVEL 2

“No jogo que jogamos nas últimas aulas era mais fácil marcar pontos porque tínhamos mais bases para que pudéssemos ficar salvo antes da linha final. Dava pra gente correr até a base 1 ou 2 e esperar até o momento certo de correr para a linha final” (MA, 2022, Diário de bordo). Confesso que fiquei muito orgulhoso quando meu aluno fez esse elo com o jogo anterior e pude perceber que estávamos caminhando no caminho certo (viu como eu sou um excelente professor?).

Para o segundo nível manteremos as mesmas regras do primeiro nível e adicionar algumas outras:

1. O espaço de jogo é o mesmo, contudo, adicionar mais 2 pneus dentro de cada campo;
2. Os dois pneus em cada campo não devem conter bandeiras;
3. Os pneus intermediários (sem bandeira) podem ser utilizados pelo times no momento do ataque, contudo, há um tempo limitado em que um jogador possa ficar dentro dele;
4. Somente um jogador por vez pode ficar dentro dos pneus intermediários;
5. A bandeira, pode a partir de agora ser passada entre os membros de uma mesma equipe, mas somente se for entregue em mãos, nunca arremessada.

Ainda nessa fase, os dois times precisam além de defender sua bandeira, invadir o campo adversário a fim de pegar a bandeira adversária. Aqui como sugestão, digo que as bandeira podem ser bolas a fim de criar um pouco mais de similaridade com o futebol.

Pode parecer estranho que nesse jogo não utilizamos os fundamentos técnicos trabalhados no jogo anterior, mas se antes eu não tinha certeza que funcionaria, agora, após a conclusão da pesquisa posso afirmar que funcionou bem para meus alunos. Os apontamentos feitos por autores como Scaglia, Reverdito e Galatti (2013); Scaglia (2017); e Galatti et al (2014; 2017) afirmam que a proposta pedagógica de ensino através dos JEC é um importante instrumento para garantir o processo de aprendizado dos elementos técnicos/táticos por meio de situações problemas que tendem a acontecer no esporte em si, desse modo, as situações oferecidas pelo jogo em questão tinham o foco o esquema ofensivo.

PIQUE BANDEIRA NÍVEL 3: O GUERRA DE INVASÃO

Esse terceiro nível do jogo resultou na criação de um jogo autoral que dei o nome de “Guerra de invasão”. As regras estão dispostas a seguir:

1. Duas equipes, sendo uma de ataque e a outra de defesa;
2. Dentro do campo de defesa, dentro da área do goleiro, colocar três pneus sem bandeira dentro;
3. O objetivo agora não é pegar uma bandeira, mas sim que o time de ataque, dentro do tempo estipulado de 5 minutos, consiga ter um integrante dentro de cada pneu;
4. Marca ponto a equipe que preencher todos os pneus antes dos 5 minutos, caso não consiga, as equipes trocam de posição e marca ponto aquela que tiver preenchido o maior número de bases.
5. Em caso das duas equipes conseguirem preencher os pneus, marca ponto a que o fizer no menor tempo.
6. Cada pneu só pode ser ocupado por um jogador;
7. O jogador que entrar em um pneu pode sair à vontade, mas fora do pneu se aplica a regra geral e pode ser colado;

Essa etapa final do pique bandeira é a parte em que de fato se trabalha diretamente o esquema ofensivo e indiretamente o esquema defensivo. A equipe de ataque deve pensar numa estratégia eficaz de modo que consiga realizar a proposta de preencher os pneus vazios.

Bem, se os seus alunos forem competitivos como os meus, acredito que a equipe de defesa irá marcar as bases de perto, sem deixar espaço para que os adversários entrem nos pneus, daí surge a necessidade de estipular uma linha imaginária de distância dos pneus. Já a equipe de ataque, vai tentar passar de maneira individualista, isto é, é cada um por si, ao menos foi assim com os meus.

Pontuei com eles durante um *timeout* sobre o processo de construção de um esquema ofensivo numa partida de futebol: o time atacante geralmente posiciona os jogadores mais perto da área adversária e ia tocando a bola entre eles até que num lance rápido tentava a finalização chutando a bola para o gol, mas que isso só é possível quando o time posiciona os jogadores de forma estratégica.

Quando se fala em ensino através dos JEC, o professor deve sempre instigar nos alunos o protagonismo de tomada de decisão em conjunto, insto é, em prol do time, valorizando as individualidades, conforme sugere Garganta (1995) e Scaglia (2017). A estratégia de jogo é apresentada por Garganta (1995) como o apelo à inteligência, que é a

capacidade de resolução de problemas a medida que eles se apresentam, ou em outras palavras, adaptar-se as necessidades em jogo.

Meus alunos, por exemplo, apontaram que no futebol a melhor maneira de fazer um gol é manter a bola no campo de ataque e tentar achar uma brecha na defesa e atacar num movimento rápido e assim eles fizeram. Um time de ataque reuniu-se no meio do campo, sendo marcado à distância pelo time de defesa. Num movimento rápido, a equipe inteira, com exceção de um, atacou de vários lados com movimentos rápidos, de modo que a equipe de defesa atrapalhou-se na marcação um a um deixando caminho livre para dois atacantes conseguirem passar facilmente até as bases. Por outro lado, dois integrantes da equipe de ataque foram colados: um bem próximo da linha do meio e o outro lá no fundo, perto de uma das bases.

Após eles preencherem duas bases, eles foram mudando de uma base para outra até que finalmente conseguiram descolar o que estava no campo de ataque e preencheram a terceira base.

Esse jogo no nível 3 pode ser moldado para oferecer ainda mais dificuldade. Por exemplo, inserir mais pneus, de modo que somente um do time atacante fique “livre”, em outras palavras, se time estivesse com 6 integrantes, haveria 5 pneus, ou de fosse uma equipe de 5 jogadores, deveria haver 4 pneus. Há ainda a possibilidade de utilizar bolas e ao invés apenas entrar nas bases, os alunos podem levar bolas e depositar nas bases, mas que infelizmente eu não tive tempo de trabalhar com meus alunos durante a pesquisa.

Se quiser dar uma conferida no que meus alunos aprontaram nesse jogo, basta clicar no link abaixo:

https://drive.google.com/drive/folders/14fQzNM4hCMxaurKsswZPibazTgvckY8o?usp=share_link

SOU O ESCUDO QUE DEFENDE O REINO DOS HOMENS

Bem, tratado sobre o esquema ofensivo, chegamos então à última parte da unidade didática do ensino do futebol: o esquema defensivo. É importante abrir essa parte com uma conversa aberta com os alunos sobre a importância de um bom esquema defensivo, pois de seus alunos forem assim como os meus, é uma parte pouco valorizada. Quer fazer um teste rápido? Pergunte aos seus alunos o nome de alguns dos melhores jogadores de futebol e veja quantos goleiros ou zagueiros irão aparecer.

Seguindo a proposta de ensino dos JEC através de jogos condicionados proposta por Garganta (1995; 2006), para trabalhar o esquema defensivo, irei propor um jogo autoral, variação da tradicional queimada: a “Queimada com anjo”.

QUEIMADA COM ANJO NÍVEL 1:

Conforme eu disse anteriormente, é uma variação do jogo tradicional, mas com regras bem específicas:

1. Cada equipe possui um integrante em posse de uma raquete de frescobol, o anjo;
2. O anjo deve usar a raquete para desviar a bola de seus companheiros;
3. O anjo não pode ser queimado;
4. Se a bola bater em qualquer parte do corpo do anjo e atingir um colega de equipe, este não será queimado;
5. O anjo pode ser trocado, sem limites de alterações entre os membros de uma mesma equipe;
6. O anjo não pode queimar os adversários.

Se seus alunos forem tão críticos como os meus, espero que eles te questionem o porquê de usar um jogo como esse para o ensino do futebol, uma vez que, ao contrário do futebol que se joga com os pés, o jogo é jogado com as mãos. Ou talvez, você que esteja lendo faça essa mesma pergunta antes mesmo de tentar aplicar o jogo com seus alunos, pois bem, acerca desse questionamento, digo que sobre os esportes coletivos têm aspectos em comum e que um bom esquema defensivo faz parte de toda equipe de qualquer esporte coletivo. E lembre-se: jogo com unidades funcionais faz parte da prática de ensino através dos JEC.

Espero sinceramente que seus alunos façam uma bagunça durante o início do jogo e que o anjo seja “deixado de lado”, isto é, que os companheiros de equipe não vejam importância alguma em ter um anjo no time. Não me leve a mal, é para o próprio bem do andamento do jogo! Se isso acontecer, durante o primeiro *timeout* já lance logo algumas intrigas entre seus alunos:

1. Peça que eles arranjem um jeito de ajudarem o anjo em sua difícil tarefa de proteger os seus companheiros;
2. Fazendo um nexos com o futebol, pergunte a eles o que era mais importante numa partida, fazer gols ou não tomar nenhum gol?. Acredito que as respostas irão girar

em torno de fazer gols. Claro! O ponto mais alto de uma partida sempre será o gol, contudo, tão importante quanto fazer gols é não tomar gols;

3. De que maneira seria mais fácil do goleiro defender seu time: com a trave presa num único lugar ou se caso a trave ficasse mudando de lugar? Ou pior, e se tivesse que defender duas ou três traves em lugares diferentes do campo?

Espero que seus alunos consiga desenvolver uma estratégia eficaz para ajudar o anjo a proteger o time. Uma das equipes de meus alunos desenvolveu uma estratégia que se mostrou eficaz: formaram uma fila indiana atrás do anjo. Com todos os integrantes em uma fila atrás do anjo, a equipe adversária encontrou dificuldade em queimar alguém. Ao perceber o funcionamento da estratégia, a outra equipe logo copiou e ambas as equipes passaram a se posicionar atrás do anjo.

QUEIMADA COM ANJO NÍVEL 2

Se seus alunos pensaram numa estratégia para o anjo conseguir proteger o máximo de companheiros possível, estamos caminhando em direção ao destino certo que é eles perceberem as vantagens de um bom sistema defensivo numa partida de futebol. Acho que já pode pedir a eles, se caso ainda não tenham feito esse elo, dizer que o anjo é como o goleiro, que atua quase exclusivamente para defender seu time.

Devo dizer que a estratégia de enfileirar-se atrás do anjo mostrou-se eficaz, eficaz até demais! Adotada essa estratégia, ninguém conseguia queimar ninguém e o jogo começou a entrar num estupor. Se isso acontecer, está na hora de um novo *timeout* e propor alguma regra para esse sistema de defesa. Conforme desenvolvido com meus alunos, criamos novas regras para o jogo:

1. As equipes não podem ficar enfileiradas atrás do anjo desde o início da partida, somente quando houver apenas dois integrantes para serem queimados;
2. O anjo pode ser trocado a qualquer momento durante a partida, desde que sempre aja um anjo na equipe;
3. O time pode ficar o mais perto que conseguir do anjo, desde que não faça uma fila indiana.

Como pode ter ficado evidente, esse nível 2 é apenas para correção se caso acontecer atitudes que impeçam o bom andamento do jogo, mas não se desespere, ainda teremos algumas mudanças pra frente que farão o jogo pegar fogo!

QUEIMADA COM ANJO NÍVEL 3

Espero que a essa altura, você já tenha conseguido a façanha de fazer os alunos enxergarem que a defesa é tão importante quanto o ataque. Como eu disse anteriormente, meus alunos desenvolveram uma estratégia defensiva em que queimar ficou praticamente impossível, e por isso foi necessário que algumas regras fossem adicionadas. Daolio (2005) aponta que esse processo possibilita um time tecnicamente inferior lançar mão de um esquema totalmente defensivo e num único lance fortuito ganhar a partida, como tantas equipes profissionais.

Pensando nisso, decidi então dar um pouco de ênfase nesse tipo de estratégia defensiva, com destaque para o contra-ataque. À queimada com anjo foi adicionado novas regras de modo que mesmo que eles tenham em mente a defesa, esta está numa posição de conseguir ajudar o ataque do time. É sempre bom direcionar os alunos de modo que eles façam o elo entre o jogo e o esporte em si, como eu já disse anteriormente, corroborado com os autores especialistas em JEC (Garganta (1995; 2006); Scaglia (2017); Scaglia, Reverdito e Galatti (2013); Galatti et al (2014; 2017)).

Dessa vez, fui eu a inserir as novas regras de modo que possibilitasse a reflexão acerca do contra-ataque:

1. O anjo agora pode queimar, contudo, somente se for num rebote;
2. Será considerado rebote a jogada que o anjo rebater a bola com a raquete e imediatamente pegar a bola e lançar no adversário;
3. Para ser considerado válido, o anjo precisa soltar a raquete antes de lançar a bola;
4. No momento em que o anjo soltar a raquete, outro pode pegar, assumindo assim o papel de anjo.

Talvez essas regras sejam as mais difíceis até o momento de serem colocadas em prática, principalmente com relação ao tempo de resposta entre o rebater e lançamento da bola pelo anjo. Se seus alunos forem parecidos com os meus, haverá muita reclamação que o anjo demorou demais nesse intervalo de tempo, o que é absolutamente normal.

Vale aqui deixar bem claro durante o momento de *timeout* que isso é relativo à jogada em questão e que o árbitro é quem deve dar o veredito, de acordo com sua interpretação. O que pode ajudar os alunos a entenderem, por exemplo, a figura de autoridade do árbitro durante uma partida. Uma solução plausível para esse possível impasse, sugiro que o movimento seja válido quando o anjo pegar a bola e “jogar de primeira”, como numa partida de futebol, isto é, pegar a bola e jogar, não tendo direito de ameaçar de jogar e não fazê-lo.

Essa adição de regras de poder queimar através do anjo oferece uma boa oportunidade dos alunos perceberem que o contra-ataque num jogo de futebol é o momento em que a defesa organiza-se para que assim que a bola for recuperada, o time deve ir ao ataque com rapidez, de modo que encontre a defesa adversária desorganizada. Reitero ainda que está de acordo com a proposta dos JEC de proporcionar situações problemas que devem ter nexos com o esporte em que se queira ensinar, conforme aponta Galatti et al (2014; 2017).

Abaixo dá pra conferir o jogo de queimada com anjo através do link:

https://drive.google.com/file/d/1WnBe8SbI_0K8mNPmxt2dRJzsOFpcWLOM/view?usp=share_link

QUEIMADA COM ANJO NÍVEL SUPREMO

Aqui finalmente chegamos ao nosso último nível de nosso jogo, assim como ao último jogo de nossa jornada. Como o nome já diz: esse é o nível supremo! De antemão já vou logo avisando que esse é de longe o jogo mais difícil de todos os apresentados até aqui, pois vai exigir um pouco de cada coisa que vimos até então.

Quero acreditar que após esse jogo, os seus alunos estarão um pouco mais aptos a jogarem um futebol minimamente bem. Aqui, deixo claro que concordo plenamente com Freire (2011, p. 9, 10), que o ensino do futebol na escola deve perpassar por 4 pontos essenciais, a saber: : (1) ensinar futebol a todos, isto é “qualquer pessoa pode aprender a jogar futebol”; (2) ensinar bem o futebol a todos, pois “não basta apenas ensinar, é preciso ensinar bem” para que “ao longo do tempo ele possa expressar habilidades para jogar futebol de boa qualidade”; (3) ensinar mais que futebol a todos, “não pensamos só no craque; pensamos, mais que isso, na sua condição humana”; (4) ensinar a gostar do esporte, pois “se a pessoa não gosta do que está fazendo, por qual motivo incorporaria essa prática aos seus hábitos de vida?”.

Para essa última etapa, iremos utilizar todas as regras do jogo até aqui com a adição de outra bola! Aqui o bicho vai pegar! A priori deixe o jogo rolar da maneira que seus alunos conseguirem, assim como fiz com os meus. No meu caso, cada time que estava em posse das duas bolas escolhia o momento certo para usar, de modo que o time que defendia-se estava sempre em alerta, uma vez que a chance de ser queimado poderia vir dos dois lados a qualquer momento.

O jogo irá funcionar numa boa durante um tempo, até que, acredito eu, um mesmo time tenha a posse das duas bolas, mas quando as bolas forem separadas, o jogo pode perder o sentido por duas razões distintas: 1) cada equipe poderá optar por manter sua bola em poder esperando o outro atacar; e 2) as duas bolas serem lançadas ao mesmo tempo, o que foge completamente do propósito de associação ao futebol.

Quando as bolas foram separadas, durante alguns minutos o jogo ficou frenético, uma verdadeira zona de guerra: os dois times no calor do momento lançavam a bola tentando queimar o time adversário, enquanto o anjo defendia ferozmente seus companheiros. Confesso que dá vontade de deixar seguir assim do jeito que está, mas assim sendo, foge completamente da proposta e infelizmente precisa ser parado novamente. Depois de alguns lançamentos, finalmente alguém foi queimado e rapidamente pegou a bola e se dirigiu à “zona dos queimados”, contudo, antes que chegasse lá, um segundo jogador foi queimado, dessa vez do time adversário. Então, com uma bola em posse do jogador queimado de cada time, ambos os times decidiram que iriam organizar suas defesas e esperar a jogada do outro time na possibilidade de um contra-ataque.

(RIBEIRO, Valdione dos Santos; Diário de Bordo; Linhares, [s. I.] 2022).

Quando paramos para conversar sobre, cada time defendeu-se que só jogaria a bola no momento que achasse melhor, afinal, segundo eles, o contra ataque deve ser feito no momento em que a defesa do time adversário estiver mais vulnerável (esse foi um bom argumento e caramba! eu estava criando monstros!).

Para que esse impasse não ocorra e acabe com o jogo, sugiro as seguintes regras:

1. Duas bolas de cores diferentes;
2. Sinalize uma bola como sendo a principal e a outra como secundária;
3. A equipe que estiver em posse das duas bolas pode usá-las a bel prazer e qualquer uma das duas pode queimar;
4. A bola secundária só pode ser usada para queimar se a equipe tiver em seu poder a bola principal;
5. Qualquer equipe pode manter a posse da bola secundária, mas para queimar, segue a regra anterior;
6. A bola principal não pode ser mantida guardada por nenhuma equipe, ou seja, sempre precisa estar em jogo;
7. Quando alguém for queimado, ambas as bolas serão dadas para o que foi queimado que deverá levar a bola consigo para a “área dos queimados”;
8. Ambas as bolas devem ser coladas em jogo por aquele que foi queimado;
9. A bola secundária só poderá ser usada para queimar se caso o lançador recém-queimado colocar a bola principal em jogo;

Sei que são muitas regras, mas após o aprendizado delas, o jogo será de uma ferocidade que dá orgulho de ver. Para se ter um gostinho, o link a seguir contém um vídeo de um pedaço de uma partida:

https://drive.google.com/file/d/1w8Ka1B9COC6rTViRMOPhPME2oEvvz6RI/view?usp=share_link

Como foi possível perceber, o professor estava no meio da partida, pois não sei como é você como professor, mas eu não consigo dar aula se eu não estiver no meio de meus alunos, no meio da farra! Até parece que eu vou deixar só meus alunos se divertirem!

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, L. F.; RAMOS, A. R. O esporte na/da escola: limites e possibilidades para a formação humana. In: Anais V CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/48075>>. Acesso em: 07/09/2022 18:11.

DAOLIO, J. Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos - modelo pendular a partir das ideias de Claude Bayer*. Revista Brasileira de Ciência e Movimento, Brasília v. 10 n. 4 p. 99-104, 2002. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RBCM/article/view/478>. Acesso em 09/08/2021.

DAOLIO, J. A superstição no futebol brasileiro. In: DAOLIO, J. (Org). *Futebol, Cultura e sociedade*. Campinas: Autores Associados, 2005.

FREIRE, J. B. **Pedagogia do futebol**. Autores Associados, 2011.

GALATTI, L. R. et al. Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. Revista da Educação Física/UEM, 25, 153-162, 2014. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/21088>. Acesso em 23/05/2022

GALATTI, L. R., et al O ensino dos jogos esportivos coletivos: avanços metodológicos dos aspectos estratégico-tático técnicos, Pensar a Prática, Goiânia, v. 20, n. 3, jul./set. 2017. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/39593>. Acesso em: 09/08/2021.

GALATTI, L. R.; PAES R. R. Fundamentos da Pedagogia do Esporte no Cenário Escolar; Movimento & Percepção, Espírito Santo do Pinhal, SP, v. 6, n. 9, jul./dez. 2006. Disponível em: ferramentas.unipinhal.edu.br/movimentoepercepcao/viewarticle.php?id=79. acesso em 07/09/22 às 18:20h

GALATTI, L. R.; PAES R. R.; DARIDO S. C. Pedagogia do Esporte: livro didático aplicado aos jogos esportivos coletivos. Motriz, Rio Claro, v.16 n.3 p.751-761, jul./set. 2010. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5016/1980-6574.2010v16n3p751>. Acesso em 24/05/2022

GARGANTA, J. (Re)Fundar os conceitos de estratégia e tática nos jogos desportivos colectivos, para promover uma eficácia superior. Rev. bras. Educ. Fís. Esp., São Paulo, v.20, p.201-03, set. 2006. Suplemento n.5. Disponível em:

<https://pt.scribd.com/document/392063505/Re-Fundar-Os-Conceitos-de-Estrategia-e-Tactica-Nos-Jogos>. Acesso em 24/05/2022.

GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In: GRAÇA, A. & OLIVEIRA, J. (orgs.). O ensino dos jogos desportivos: FCDEF-UP: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos, p. 11-25, 1995.

MATIAS, W. B.; MASCARENHAS, F. . “Olho no lance”: a relação entre mídia e futebol . Tropos: comunicação, sociedade e cultura, nº 8(2), 2019. Disponível em: periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/2952. Acesso em 01/11/2022 às 16:29h.

REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J.; PAES, R. R. Pedagogia do esporte: panorama e análise conceitual das principais abordagens. Motriz, Rio Claro, v.15 n.3 p.600-610, jul./set. 2009. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/2478/2477>. Acesso em 07/09/22 às 18:23h.

SADI, R. S. Ensino/aprendizagem de esportes coletivos a partir de um jogo de queimada. Efdeportes.com/Revista Digital, Buenos Aires, 2008. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd119/esportes-coletivos-a-partir-de-um-jogo-de-queimada.htm>. Acesso em 09/08/2021.

SCAGLIA, A. J. Pedagogia do Jogo: O processo organizacional dos Jogos Esportivos Coletivos enquanto modelo metodológico para o ensino. Revista portuguesa de ciências do desporto, S1A, p. 27–38. 2017. Disponível em: <https://rpcd.fade.up.pt/entradaPT.html>. Acesso em 24/05/2022

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