

# Primeiras aproximações para uma proposta de ensino dos jogos de rede/parede: reflexões sobre o tênis de campo e o voleibol

## First thoughts for an approach to teach net/wall games: reflections about tennis and volleyball

GINCIENE G, IMPOLCETTO FM. Primeiras aproximações para uma proposta de ensino dos jogos de rede/parede: reflexões sobre o tênis de campo e o voleibol. R. bras. Ci. e Mov 2019;27(2):121-132.

**RESUMO:** O ensino dos esportes no Brasil sofre forte influência do modelo de alto rendimento desde a década de 1970. As conquistas internacionais impulsionaram o aumento do número de praticantes no país. O modelo de ensino, pautado sobretudo na valorização do gesto técnico e na fragmentação do jogo, decorre desse período. Tendências atuais para o ensino dos esportes, por outro lado, apontam para a importância da compreensão da dinâmica dos mesmos, antes da especialização dos gestos técnicos. Surgiram ainda propostas de classificação dos esportes que apresentam uma organização das diferentes modalidades de acordo com a lógica interna, ou seja, as características comuns, que exigem dos jogadores uma atuação de modo específico durante sua prática. Atualmente, o documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) indica para a disciplina de Educação Física o ensino dos esportes à partir de uma classificação elaborada com base na lógica interna, ou seja: marca, precisão, técnico combinatório, rede/quadra dividida ou parede de rebote, campo e taco, invasão ou territorial e combate. Partindo de reflexões sobre as tendências atuais da Pedagogia do Esporte para o processo de ensino-aprendizagem do tênis de campo e do voleibol, este trabalho tem por objetivo apresentar alguns apontamentos iniciais sobre as possibilidades de ensino dos saberes procedimentais dos esportes de rede/parede, nas aulas de Educação Física escolar. Entende-se que, procedendo das classificações dos esportes que propõem a organização desses a partir da lógica interna, é possível destacar elementos comuns para o ensino dessas modalidades na fase de iniciação, por meio de jogos que proporcionem aos alunos a compreensão da lógica tática e favoreçam a transferência de aprendizagem de uma modalidade para outra, no momento oportuno.

**Palavras-chave:** Pedagogia do Esporte; Voleibol; Tênis de campo; Esportes de rede.

**ABSTRACT:** Since 1970s the high performance model had influenced the sports teaching in Brazil. The international achievements gain by the country made the number of people playing sports increase. The model of teaching sports (focus on the motor skill and fragmentation of the game) was also suffered from strongly influences from this period. On the other hand, the current pedagogy orientations for teaching sports present a dynamic view of sports, teaching the “what to do” before the motor skill specialization. In this way, some authors start to classify games and sport by their common aspects, in a way to teach sport in this dynamic and global view. This common aspects find were the internal logic of sports and games, which demands similar actions from the player in the game. Nowadays, the curricular document of Brazil, named “Base Nacional Comum Curricular (BNCC)” guides the teaching of sports in physical education classes based on this game classification, that is: that is: performance, precision, combinatorial technique, net / divided court or rebound wall, field and bat, invasion or territorial and combat. Starting from reflections about these current approaches of Sport Pedagogy to the teaching-learning process of tennis and volleyball, the aim of this paper is to present some initial thoughts about a teaching approach of the corporal knowledge of net/wall games in Physical Education classes. It is understood that, proceeding from the sport classifications that proposes the organization of these from the internal logic, it is possible to highlight common elements for the teaching of these sports in the initiation phase, through games, that provide students an understanding of tactical elements and encourage the transfer of learning from one sport to another.

**Key Words:** Sport Pedagogy; Volleyball; Tennis; Net Sports.

Guy Ginciene<sup>1</sup>  
Fernanda M. Impolcetto<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal do Rio Grande do Sul

<sup>2</sup>Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

## Introdução

A Pedagogia do Esporte é uma das disciplinas da Ciência do Esporte que, enquanto área de pesquisa, vem crescendo nos últimos tempos, sobretudo em relação às investigações sobre os denominados Jogos Esportivos Coletivos<sup>1,2</sup>. Na revisão das publicações internacionais sobre a implementação das abordagens centradas nos jogos, os esportes coletivos também dominam grande parte das publicações, em especial os esportes de invasão<sup>3</sup>. Nota-se que modalidades como o voleibol, o tênis de campo, o tênis de mesa, o badminton e o squash, por exemplo, pouco fazem parte desse universo de pesquisas.

Um dos motivos para explicar essa diferença na quantidade de estudos pode ser a tradição das modalidades consideradas de “invasão” em comparação com a dos esportes de “rede/parede”, terminologias que, inclusive, não são de domínio da linguagem utilizada pelos professores, técnicos, atletas e praticantes de esportes no Brasil. Elas decorrem de proposições mais recentes para a classificação das modalidades esportivas.

Alguns autores elaboraram propostas de classificação para os esportes, no sentido de organizá-los a partir do reconhecimento de suas principais características<sup>4-7</sup>. Desse modo, um sistema de classificação pode auxiliar na escolha dos esportes que serão ensinados em determinado contexto - em especial na escola - considerando-se, por exemplo, que existem mais de 500 modalidades esportivas reconhecidas e sistematizadas<sup>8</sup>.

Diversos são os critérios que podem balizar a elaboração de um sistema de classificação, como: a quantidade de participantes (esportes individuais e coletivos); o local de prática (campo, salão, ar livre); os materiais e/ou implementos utilizados (bola, raquete, rodas); as qualidades que se consideram mais solicitadas pelos participantes (força, resistência, flexibilidade), dentre outras possibilidades. Parlebas<sup>7</sup> e González<sup>4</sup> apresentam classificações que têm como critério a lógica interna das modalidades esportivas. Essas correspondem às características de cada modalidade, as quais exigem que os jogadores atuem de um modo específico durante sua prática<sup>9</sup>.

De acordo com González<sup>4</sup>, os esportes podem ser classificados, a partir da lógica interna, em duas grandes categorias: esportes em que não há interação com o adversário e esportes em que há interação. A primeira subdivide-se em quatro subcategorias com base no critério de comparação de desempenho: esportes de marca (atletismo, natação etc.), técnico-combinatórios (ginástica rítmica, ginástica artística, saltos ornamentais etc.) e de precisão (tiro esportivo, arco e flecha etc.). A segunda subdivide-se a partir do critério de objetivos táticos da ação: esporte de combate ou luta (judô, caratê, taekwondo etc.), campo e taco (beisebol), rede/parede (voleibol, tênis de campo, badminton, squash etc.) e de invasão (futebol, handebol, basquetebol etc.). Almond<sup>5</sup> e Griffin, Mitchell e Oslin<sup>6</sup> utilizam uma classificação muito parecida, com referencial nas intenções táticas dos jogos: invasão, rede e parede, campo e taco, além dos com alvo.

Nota-se que alguns critérios de classificação, embora relevantes, não ajudam no processo de sistematização do ensino dos esportes. Por exemplo, ao se utilizar o critério que considera a quantidade de participantes, o voleibol faria parte do mesmo grupo que o futebol, ou seja, dos esportes coletivos. No entanto, a lógica interna não é similar, no voleibol deve-se buscar no saque e no ataque enviar a bola num espaço vazio da quadra adversária ou ao menos dificultar a recepção e devolução da mesma pelo adversário, enquanto na defesa os espaços vazios da quadra devem ser preenchidos. No futebol a lógica relaciona-se a invadir a quadra/campo adversário e atingir a meta para marcar ponto ou gol, enquanto na defesa a equipe se organiza para impedir as ações da equipe adversária. Além disso, a iniciação aos elementos táticos de um não necessariamente contribuirá para a aprendizagem do outro.

Por outro lado, ao olhar para o voleibol pela ótica da lógica interna, nota-se que se aproxima mais de modalidades não necessariamente coletivas, como o tênis de campo<sup>1</sup>, por exemplo, ou seja, em ambas as modalidades o jogador não pode invadir a quadra/campo adversário, a “posse” de bola é alternada entre as equipes, precisa observar e

---

<sup>1</sup> O tênis de campo aqui se refere tanto a modalidade individual como em duplas. Nos dois casos, trata-se de um jogo de oposição, sem a fase de cooperação, mesmo quando disputado em duplas.

reconhecer a ação efetuada para decidir a melhor forma de reagir e pensar ainda em dificultar a devolução da bola ao passá-la para o outro lado da rede.

Diante desse panorama das classificações, o atual documento que orienta a organização curricular da Educação Física nas escolas – Base Nacional Comum Curricular (BNCC)<sup>10</sup> – também apresenta uma classificação dos esportes pautada na lógica interna, ou seja: marca, precisão, técnico combinatório, rede/quadra dividida ou parede de rebote, campo e taco, invasão ou territorial e combate.

Nesse sentido, parece relevante propor uma sistematização comum para o processo de iniciação de modalidades como tênis de campo e voleibol. A partir de um marco conceitual da Pedagogia do Esporte, em especial dos referenciais que se aproximam da classificação dos esportes apresentada pela BNCC, este trabalho de caráter ensaístico-propositivo, tem por objetivo apresentar alguns apontamentos iniciais sobre as possibilidades de ensino dos saberes procedimentais dos esportes de rede/parede, nas aulas de Educação Física escolar.

Entende-se que o ensino dos esportes no contexto desse componente curricular deve abarcar, além dos saberes corporais, os saberes conceituais e atitudinais<sup>9</sup>, no sentido de oferecer aos alunos acesso às práticas corporais e assegurar um conjunto de conhecimentos que os permitam desenvolver autonomia para apropriação dessas práticas em diversas finalidades (saúde, lazer, rendimento, apreciação crítica etc.), favorecendo sua atuação de forma confiante e autoral na sociedade<sup>10</sup>. No presente estudo, no entanto, o foco foi direcionado para o “como ensinar” os esportes de rede/parede na Educação Física escolar a partir da classificação proposta na BNCC.

## **O ensino dos esportes**

Tradicionalmente, o ensino dos esportes nas aulas de Educação Física escolar, tem sido embasado por uma abordagem denominada tecnicista ou tradicional, que se caracteriza pela fragmentação dos aspectos necessários para a prática esportiva, de forma que o aluno é conduzido no processo de ensino-aprendizagem a ter “fluência” em determinadas partes para depois “juntá-las” para jogar<sup>1,11</sup>.

Uma dessas partes, a mais importante na abordagem tradicional, é a técnica, que possui um papel central no processo de ensino. Dessa forma, o aluno primeiramente aprende a “como fazer” (técnica) antes de “o que fazer” (tática), o que dificulta a compreensão do jogo<sup>12,13</sup>.

Diante desse panorama, muitos pesquisadores começaram a repensar o processo de ensino dos esportes e a indicar propostas que consideram aspectos como a compreensão da lógica tática do jogo formal, a utilização de jogos em espaços reduzidos e o jogo coletivo como uma situação-problema apresentada ao aluno<sup>14</sup>. A maior parte desses estudos não tem como foco as aulas de Educação Física escolar, mas os problemas de ensino tanto dentro, quanto fora desse contexto são basicamente os mesmos. Por isso entende-se que as abordagens atuais da Pedagogia do Esporte apresentam elementos que podem ser utilizados na disciplina.

Nesse sentido, o ensino dos esportes em relação aos saberes corporais, não deve centrar-se na transmissão de um grande repertório de habilidades técnicas ou no desenvolvimento de capacidades motoras. É necessário desenvolver nos alunos uma disponibilidade física e mental que supere a simples automatização de gestos e se centre na assimilação de regras de ação e princípios de gestão do espaço de jogo, bem como de formas de comunicação e contra comunicação entre os jogadores<sup>15</sup>.

Com isso, busca-se formar praticantes com uma inteligência de jogo que promova conquistas significativas relativas à tomada de decisões, à reação, à atenção e a outros aspectos relevantes para a obtenção de uma prática significativa nos jogos esportivos.

Greco e Benda<sup>16</sup> apresentam uma metodologia para a iniciação esportiva, que leva em consideração a compreensão do jogo coletivo como uma situação-problema apresentada ao aluno. A compreensão do jogo é

operacionalizada por meio de suas “estruturas funcionais”, com situações derivadas de jogos modificados com relação ao espaço, número de jogadores, dentre outras alterações na dinâmica básica dos jogos tradicionais.

Na mesma linha, verificam-se outras abordagens centradas no jogo, como o *Teaching Games for Understanding* - TGfU<sup>13</sup>, originário da Inglaterra por conta das inquietações de Rod Thorpe em relação à forma de se ensinar o tênis de campo. A proposta, que não se limitou ao tênis de campo, originou diversas outras variações, como *Play Practice* (PP), *Tactical Games Model* (TGM) e *Game Sense* (GS)<sup>3</sup>.

A abordagem do TGfU propõe que as aulas de iniciação esportiva tenham como base os jogos “reduzidos”. Tais jogos podem ter espaço, número de jogadores e tempo reduzidos, além de equipamentos adaptados. É importante, no entanto, que a estrutura tática dessas práticas seja semelhante à do jogo formal. Assim, o aluno compreende a lógica do jogo, sendo capaz de responder de maneira inteligente às situações que surgirem. A finalidade é fazer com que ele compreenda a tática antes de preocupar-se com a aprendizagem dos gestos técnicos<sup>13</sup>.

Cabe ressaltar que não é necessário negar ou abandonar o ensino/treinamento dos fundamentos esportivos. Os gestos técnicos podem ser um meio privilegiado para alcançar outras finalidades educativas e não a única aprendizagem necessária nas aulas de esportes<sup>17</sup>.

Considera-se imprescindível, no entanto, que a aprendizagem dos fundamentos técnicos seja utilizada de forma contextualizada e significativa em função do jogo, no intuito de favorecer a compreensão tática e despertar a inteligência e a criatividade dos alunos para a resolução dos problemas que decorrem de sua própria prática.

### **O ensino do tênis de campo**

As abordagens tradicionais no ensino do tênis de campo não diferem das dos demais esportes, ou seja: aulas centradas no gesto técnico, ensino fragmentado, poucas oportunidades para o desenvolvimento de tomadas de decisão, falta de contextualização dos exercícios com o jogo de tênis e sua lógica interna, poucas oportunidades para a compreensão do jogo<sup>18,19</sup>.

Basicamente, grande parte das atividades que compõem a aula possuem ênfase no desenvolvimento do movimento por meio de exercícios sem interação com o adversário<sup>9</sup> e com o professor, fornecendo especialmente *feedback* sobre o gesto motor<sup>20</sup> e pouco sobre o resultado da sua ação motora. É comum notar dentro desse modelo que muitos professores se posicionam no centro da quadra com um cesto de bolas para lançá-las aos alunos de forma repetitiva.

Considera-se que o grande problema da utilização desse tipo de exercício nas fases iniciais é o uso contínuo e sem progressão de certas atividades (sem interação com o adversário) em detrimento de práticas mais variadas e que proporcionem tomadas de decisão<sup>21</sup>.

No contexto das aulas centradas na técnica, observam-se especialmente dois problemas. Um deles diz respeito à baixa variabilidade dos exercícios, caracterizados mais como cooperativos do que como de oposição. Nesse caso, dois tipos de atividades são comuns: (1) os *drills* - bolas lançadas pelo professor e (2) as trocas de bolas de forma cooperativa<sup>18,19,22,23</sup>.

No primeiro caso, os alunos rebatem bolas lançadas com a mesma velocidade, força e efeito. O mesmo acontece nas trocas de bolas de forma cooperativa, já que os alunos procuram rebater bolas nas mãos dos colegas. Nesses dois casos, os alunos não têm oportunidades e estímulos para “ler” a jogada e responder com a ação motora mais adequada. A variabilidade, portanto, é muito baixa, o que não contribui para o desenvolvimento de habilidades abertas, como a rebatida no tênis<sup>21</sup>. Outro problema nesse tipo de atividade se refere ao fato de que elas não oferecem aos alunos oportunidades de tomada de decisão e, conseqüentemente, não possibilitam que os mesmos desenvolvam a tática individual<sup>24,25</sup>.

É nesse sentido que algumas propostas foram elaboradas para contrapor a abordagem tradicional, de forma a oportunizar uma aprendizagem mais significativa, contextualizada e o ensino dos elementos táticos e a técnica articulados<sup>26-28</sup>. Pesquisas sobre essas abordagens para o ensino do tênis e demais esportes apontam vantagens em relação às abordagens tradicionais, em especial em relação ao desempenho tático e técnico e à própria motivação dos alunos para a prática<sup>29-32</sup>.

Entende-se que o ensino do tênis pode ter por base, num primeiro momento, a compreensão do jogo para depois tratar dos aspectos técnicos de forma contextualizada. A ideia, no entanto, não é a de que o aluno primeiramente domine todo o conhecimento tático do jogo para que somente depois conheça a técnica. A proposta é que isso aconteça de forma articulada, por meio do jogo, no qual, para compreender os princípios táticos, ele desenvolva as habilidades necessárias simultaneamente.

### **O ensino do voleibol**

Como já indicado anteriormente sobre o ensino do tênis de campo e dos esportes coletivos, a abordagem tradicional utilizada no voleibol também privilegia os aspectos técnicos, voltados para a aprendizagem dos fundamentos da modalidade em detrimento da compreensão da lógica do jogo.

O voleibol é considerado como uma modalidade esportiva de complexo aprendizado. Um dos motivos que determinam essa dificuldade, está relacionado ao fato de que voleibol envolve habilidades “não naturais” ou construídas<sup>33</sup>. Em outros esportes, como o handebol por exemplo, correr, saltar e arremessar são as habilidades mais utilizadas. As mesmas são adquiridas pelas crianças no seu processo de desenvolvimento<sup>6</sup>. Já no voleibol, analisando a maneira como a bola é impulsionada, verifica-se que a habilidade predominante é o volear, habilidade pouco estimulada no ensino dos esportes, em especial nas aulas de Educação Física escolar.

Além disso, as maneiras como se realizam o voleio na modalidade, foram elaboradas para atender necessidades específicas. Quando um objeto ou bola é lançada na altura da cabeça de uma pessoa, é esperado que ela se utilize das pontas dos dedos ou os antebraços para enviá-la a determinado local ou pessoa? Portanto, conclui-se que as maneiras de volear usadas nesse esporte foram criadas e progressivamente adaptadas às necessidades técnicas e táticas do voleibol.

O que se observa no caso particular dessa modalidade, mas que pode se estender para o conjunto das modalidades de rede/parede, é que um dos maiores obstáculos encontrados no processo de ensino-aprendizagem relaciona-se ao fato de que as habilidades de volear e rebater não têm o mesmo tratamento das outras no processo de desenvolvimento das crianças, situação verificada especialmente aqui no Brasil, e que pode ser influenciada por aspectos culturais. Quando a habilidade de volear contempla os planejamentos dos professores nas aulas de Educação Física escolar ou de iniciação esportiva, ela geralmente é tratada de maneira muito rápida, de modo tradicional e utilizada em sua forma mais básica, não contando com a criatividade na variação das maneiras de execução ou com a vivência de jogos de volear<sup>33</sup>.

Somam-se à essas dificuldades outras situações encontradas constantemente nos jogos de grupos iniciantes no voleibol. Algo que se observa com frequência: a bola é golpeada no saque, passa sobre a rede e cai na quadra adversária sem que seja interceptada por qualquer praticante. Isso pode ser decorrente de fatores como: os praticantes mais jovens ainda não estão preparados para responder no tempo de voo da bola às exigências motoras de deslocamento dentro de uma área que pode se mostrar muito grande<sup>34</sup>; os alunos não dominam os fundamentos técnicos de recepção e organização de ataque.

Outra situação comum: os alunos frequentemente têm dúvidas quanto ao momento exato de efetuar o rodízio de posições na quadra, que determina quem será o próximo sacador da equipe. Esse fato está diretamente relacionado à compreensão da dinâmica do jogo, ou seja, o rodízio só acontece quando a equipe retoma a posse de bola para o saque

(e não em todo o saque), o que pode ser decorrente ainda de falta de atenção. De qualquer forma, isso evidencia que os praticantes são pouco estimulados a pensar no jogo, a ficar atentos e a resolver as adversidades decorrentes da prática. Nota-se que muitos professores permanecem à beira da quadra ordenando as ações de seus alunos durante o jogo, em vez de estimulá-los a serem autônomos em suas decisões.

Esses problemas (dificuldade de execução dos gestos motores e compreensão da dinâmica do jogo), especialmente na iniciação da modalidade, tornam-se aspectos relevantes para a consideração de que novas metodologias sejam utilizadas.

Os esportes coletivos ainda seguem uma tradição de ensino que reproduz o esporte de alto rendimento, baseados na metodologia tradicional já citada, gerando problemas na compreensão do jogo por parte dos alunos, além da exclusão causada, muitas vezes, pelas práticas repetitivas<sup>13,34</sup>.

Inúmeros autores<sup>15,16,35-38</sup> têm sustentado que a construção do conhecimento nos jogos coletivos deve se edificar a partir de perspectivas que focalizem a lógica interna do jogo e não a transmissão de um grande repertório de habilidades técnicas ou o desenvolvimento de capacidades condicionais e motoras<sup>15</sup>.

### **Tênis de campo, voleibol e os esportes de rede/parede**

O tênis de campo, o voleibol e as demais modalidades de rede/parede são organizadas na mesma categoria de diversas classificações dos esportes<sup>4-7</sup>, por possuírem a mesma lógica interna:

[...] são modalidades nas quais se arremessa, lança ou se bate na bola ou peteca em direção à quadra adversária (sobre a rede ou contra uma parede) de tal forma que o rival não consiga devolvê-la, ou a devolva fora do campo adversário ou pelo menos tenha dificuldades para devolvê-la (p. 61)<sup>39</sup>.

Apesar disso, para atingir essa mesma finalidade existem meios diferentes. No tênis, a rebatida é direta para o outro lado, enquanto no voleibol existe a possibilidade de se passar a bola para os colegas de equipe antes de enviá-la para a quadra adversária. Sendo assim, enquanto o tênis é um esporte de oposição, o voleibol possui características de oposição e cooperação<sup>40,41</sup>.

Outra diferença diz respeito à utilização, ou não, de um implemento para rebater ou volear a bola. Almond<sup>5</sup> classifica especificamente os esportes de rede em dois grupos: com raquetes e com as mãos. Na categoria dos esportes com raquete estão, por exemplo, o tênis de campo, o badminton, o tênis de mesa e o padel. Já na categoria de esportes de rede com as mãos, o autor aponta apenas para o voleibol, mas também pode-se incluir a peteca, o punhobol e o vôlei de praia.

O TGM apresenta uma proposta muito interessante para o ensino dos jogos de rede/parede, por meio da qual as atividades são pautadas primeiramente no “segurar” e “lançar” o objeto, oferecendo a base para a compreensão da lógica interna de todas as modalidades que compõem essa categoria. Num segundo momento, apresentam-se as particularidades de cada modalidade. A sistematização desse processo de ensino inicial dos jogos de rede/parede está detalhada na figura 1<sup>6</sup>.

A figura 1 apresenta intenções táticas para ataque e defesa nos jogos de rede/parede. Diante deles, os autores propõem, ainda, três níveis de aprendizagem<sup>6</sup>:

- No nível I são propostos jogos de lançar e agarrar (*throw-and-catch*) com as mãos, deixando a bola pingar uma vez.
- No nível II, são propostos jogos de golpear com as próprias mãos (com um pingo) e de lançar e agarrar ou jogos sem pingos.
- No nível III, são propostos jogos de rebater as bolas com implementos, deixando ou não pingar (assim como nos esportes badminton, tênis de campo etc.) e volear a bola com as mãos, assim como no voleibol (sem pingos).

<b>Intenção tática</b>	<b>Nível I</b> Jogos de agarrar e lançar com um pingo	<b>Nível II</b> - Jogos de golpear rebater com a mãos e um pingo - Jogos de agarrar e lançar ou sem pingos	<b>Nível III</b> - Jogos de rebater com implementos com ou sem pingo - Jogos de golpear com as mãos
<b>ATAQUE</b>			
Manter o rally	X	x	x
Construir o ataque	X	x	x
Ganhar o ponto		x	x
<b>DEFESA</b>			
Defender o espaço	X	x	
Defender contra um ataque			x

**Figura 1.** Sistematização dos jogos de rede/parede.  
Fonte: adaptado de Mitchell, Oslin e Griffin<sup>6</sup>.

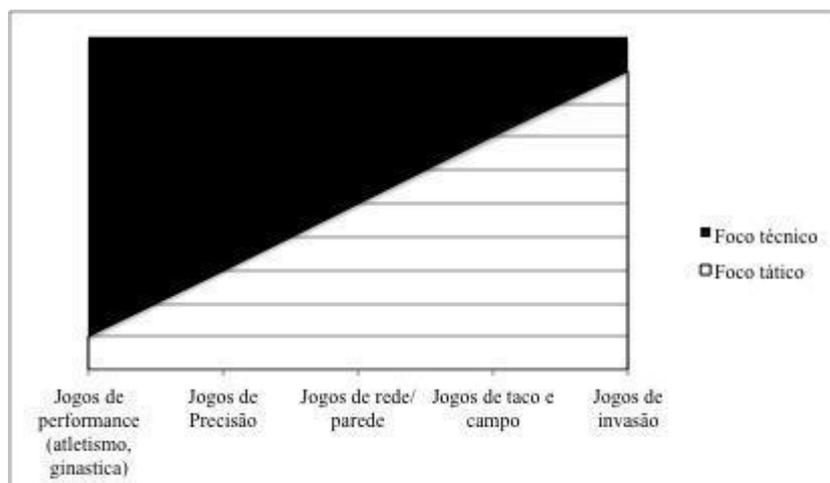
Com essa proposta é possível iniciar o ensino dos esportes de rede/parede por meio dos jogos, sem a necessidade de se focar no desenvolvimento dos fundamentos técnicos das modalidades para uma futura junção dessas “partes”, assim como indicam outros autores para o ensino dos jogos esportivos coletivos<sup>1,42,43</sup>.

Uma das diferenças entre o conjunto de modalidades esportivas, em especial os de invasão e os jogos de rede/parede, que merece destaque é o nível de habilidade necessária para que o jogo aconteça, ou seja: em um jogo de futebol, mesmo que ninguém tenha habilidade técnica para executar o passe ou o chute, o jogo geralmente acontece; já na maioria dos esportes de rede/parede, pelo contrário, se ninguém possui habilidade para passar a bola para o outro lado da rede, o jogo nem se inicia.

As habilidades técnicas dos esportes de rede/parede também são menos vivenciadas na cultura brasileira, em comparação com os esportes de invasão. Elaborar um jogada mantendo a bola no ar, com apenas três toques, para passá-la sobre a rede no voleibol e/ou manusear uma raquete para rebater uma bola são habilidades mais difíceis. E é exatamente nesse aspecto que muitas pessoas resistem quanto à ideia de iniciar os esportes de rede/parede por meio das abordagens centradas nos jogos. Nessa lógica, se o ensino não partir do gesto técnico correto, o aluno não consegue rebater/volear a bola para o outro lado, seja no tênis, no voleibol ou em qualquer outro esporte de rede/parede.

Esse tipo de pensamento possui certa “coerência”, visto que tais modalidades possuem um foco técnico maior que os esportes coletivos de invasão (futebol, basquete, handebol etc.), como verifica-se na figura 2.

Observa-se na figura que modalidades como o atletismo e a ginástica exigem um foco técnico muito maior em comparação com o aspecto tático. São caracterizadas como atividades sem interação com o adversário, nas quais a atuação do praticante não é condicionada diretamente pela ação direta do oponente. Esses esportes dependem da comparação do tipo de desempenho motor (registros quantitativos, padrão técnico-combinatório) para designar o vencedor nas diferentes modalidades<sup>4</sup>. Por isso, o aspecto técnico se sobressai em relação ao tático.



**Figura 2.** Foco técnico e tático.

Fonte: Adaptado de Siedentop, Hastie e Mars<sup>27</sup>.

Do lado oposto, os jogos de invasão possuem uma complexidade tática mais acentuada e o foco técnico menor. González e Bracht<sup>9</sup> apontam que nos esportes de invasão os elementos táticos são compostos por: tática individual, tática de grupo (combinações táticas) e tática coletiva (sistemas de jogo). As propostas para sistematização de ensino, pautada nos problemas táticos dos jogos de invasão apresentadas por Mitchel, Griffin e Oslin<sup>6</sup> e González, Oliveira e Darido<sup>39</sup> reforçam essa complexidade, visto que, em ambos os estudos, são apresentados cinco níveis de ensino, enquanto nos esportes de rede/parede, apenas três níveis.

Os jogos de rede/parede encontram-se exatamente no meio do gráfico, apontando maior equilíbrio entre a necessidade do desenvolvimento de aspectos técnicos e táticos.

Na proposta de Mitchell, Oslin e Griffin<sup>6</sup>, constata-se que as habilidades necessárias para a iniciação dos jogos de rede/parede (nível I) são lançar e agarrar, habilidades básicas assim como o rebater e voar, mas consideravelmente mais fáceis de serem executadas. Nesse formato, ao invés de iniciar o processo por meio dos fundamentos – muitas vezes descontextualizados – parte-se dos jogos, desenvolvendo nos alunos tanto as habilidades técnicas quanto as intenções táticas.

Os estudos que procuraram comparar as duas abordagens não encontraram diferenças significativas em relação a melhora das habilidades. No entanto, as abordagens centradas nos jogos desenvolvem outros aspectos importantes como a movimentação sem a bola, a integração e a autonomia, além de criar um clima mais motivador para a aprendizagem<sup>3,44-46</sup>. Somado a isso, as abordagens centradas nos jogos também contribuem para a aprendizagem tática, ou seja, a compreensão do jogo<sup>24</sup>.

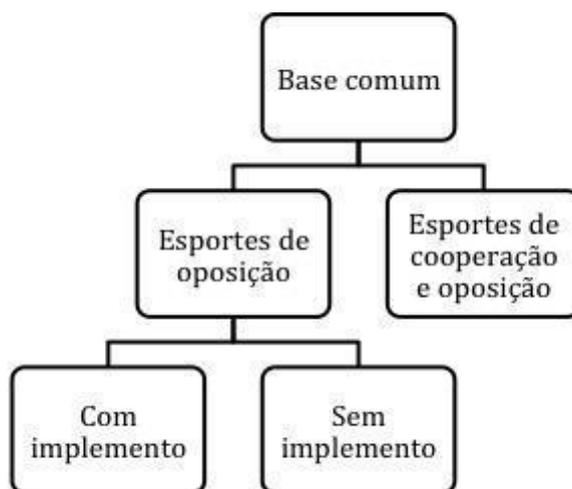
Nessas abordagens, o princípio é “facilitar” o nível da habilidade motora exigido para que o aluno consiga jogar, mesmo que de forma adaptada, o que se verifica, por exemplo, nas propostas que utilizam o jogo de “câmbio”<sup>2</sup> e mini vôlei para iniciar o voleibol e o mini tênis para iniciar o tênis<sup>26,47,48</sup>.

Outro aspecto que fortalece esse tipo de proposta de iniciação comum para o conjunto de esportes de mesma lógica é a “transferência de aprendizagem” proporcionada pelo ensino dos jogos de mesma família, como mencionado nos jogos coletivos<sup>42,49,50</sup> e até mesmo nos esportes de rede/parede<sup>51</sup>. Segundo Mitchell, Oslin e Griffin<sup>6</sup>, nesse tipo de abordagem comum para os grupos dos esportes, os alunos conseguem reter certo grau de compreensão tática e transferir a aprendizagem para os diferentes esportes de mesma lógica.

Diante da proposta desses autores, entende-se que pode existir uma base comum para a aprendizagem dos

<sup>2</sup> Jogo adaptado à lógica e principais regras do voleibol no qual os participantes agarram e lançam a bola com as mãos, conhecido em algumas regiões como "bola presa".

esportes de rede/parede, que respeite a lógica interna desse conjunto e um futuro direcionamento para cada tipo de modalidade esportiva, como indicado na figura 3.



**Figura 3.** Ramificação do processo de aprendizagem dos esportes de rede divisória.

A partir dessa base comum, elaborou-se uma proposta mais simples e adaptada (figura 4) para o ensino das modalidades de rede/parede. Inicialmente, jogos de “lançar e agarrar” podem ser utilizados, passando por estágios de dificuldades (vários pingos, um pingo e nenhum pingo), sempre do mais fácil para o mais difícil. Essa abordagem inicial pode ter tanto uma característica de cooperação quanto de oposição. Na sequência, o ensino prossegue para jogos de golpear/volear a bola com as próprias mãos (ao invés de lançar e agarrar), sem uma técnica específica para isso, deixando o aluno livre para resolver esse “problema” da forma como achar mais eficiente (figura 4).

ENSINO COMUM			ESPORTE
Tipo	Regras básicas	Característica	
Jogos de lançar e agarrar	Vários pingos	Cooperação Oposição	
	1 pingo		
	Nenhum pingo		
Jogos de golpear/volear com as mãos	Vários pingos	Cooperação Oposição	Iniciação do: voleibol, peteca, indiacca etc.
	1 pingo		
	Nenhum pingo		
Jogos de rebater com implementos	Vários pingos	Cooperação	Iniciação do tênis, tênis de mesa, badminton etc.
	1 pingo	Oposição	
	Nenhum pingo		

**Figura 4.** Base comum para a aprendizagem dos esportes de rede.

Estabelecida essa base de aprendizagem da lógica de funcionamento dos jogos de rede/parede (base comum), segue-se o processo de ensino dos conjuntos mais específicos dos esportes:

- Esportes de rede/parede de oposição e cooperação: voleibol, vôlei de praia, biribol etc.;

- Esportes de rede/parede de oposição;

- Sem implementos: peteca, indíaca etc.;
- Com implementos: tênis de campo, tênis de mesa, badminton.

Buscou-se, portanto, refletir sobre a possibilidade do ensino dos esportes de rede/parede nas aulas de Educação Física escolar, a partir das abordagens atuais da Pedagogia do Esporte, que consideram a lógica interna como um elemento que facilita a organização do processo de ensino-aprendizagem por meio dos jogos reduzidos e privilegiam a aprendizagem da compreensão da dinâmica de tais modalidades, relacionada aos princípios táticos.

Entende-se que, especialmente nas fases iniciais, é essencial que o aluno compreenda a dinâmica do jogo, vivencie situações-problema e analise sempre sua própria participação. É necessário deixar que o ele decida sobre os problemas apresentados e aqueles decorrentes do próprio jogo, além de permitir a integração tática dos participantes.

### Considerações finais

Existem diferenças entre a prática do tênis de campo e do voleibol, como número de jogadores, regras, ações de ataque e defesa durante o jogo, apenas para citar algumas. No entanto, também encontram-se aspectos comuns, como o fato de que ambos possuem o mesmo objetivo ou lógica interna: rebater ou voar a bola num espaço vazio da quadra adversária, de modo a marcar um ponto ou dificultar a devolução da mesma pelo adversário. A partir dos elementos comuns, buscou-se nesse artigo, destacar possibilidades para o ensino do tênis de campo e do voleibol, que se estendem ainda para as outras modalidades com a mesma lógica interna. A proposta apresenta uma base comum de aprendizagem pautada nas intenções táticas e se inicia com jogos de lançar e agarrar, segue para jogos de rebater/volar com as próprias mãos e por fim o ensino dos conjuntos de jogos mais específicos: esportes de rede/parede de oposição e cooperação e dos esportes de rede/parede de oposição (com e sem implementos).

Corroborar-se, ainda, a afirmação de Leonardo, Scaglia e Reverdito<sup>42</sup>, quando apontam que nas fases iniciais não há necessidade de enfatizar uma ou outra modalidade, mas de desenvolver um processo de ensino pautado nos jogos de mesma “família”. Para além dos jogos coletivos, proposto no estudo citado e em outros, o presente trabalho buscou indicar possibilidades para o processo de ensino dos jogos de rede/parede nas aulas de Educação Física escolar, sem desconsiderar, no entanto, a necessidade de unir aos saberes corporais (ênfatisados nesse texto) o ensino dos elementos relacionados à lógica externa dessas modalidades, que contemplam os saberes conceituais e atitudinais.

Diante das ideias apresentadas, entende-se que existe a necessidade de avançar na proposta de iniciação do ensino das modalidades de rede/parede. Vale destacar que esta é uma proposição inicial, pautada em um marco teórico delimitado sobre o ensino desse conjunto de modalidades. Portanto, a proposta não está fechada, pelo contrário, espera-se que este trabalho fundamente experiências práticas, pesquisas de campo e debates (favoráveis ou não) à proposta. Mais adiante, outro passo seria apontar como pode ser a continuidade desse processo a partir das características de cada uma das modalidades que compõem essa categoria.

### Referências

1. Galatti LR, Reverdito RS, Scaglia AJ, Paes RR, Seoane AM. Pedagogia do Esporte: tensão na ciência e o ensino dos Jogos Esportivos Coletivos. *Rev da Educ Física/UEM*. 2014; 25(1): 153.
2. Rufino LGB, Darido SC. A produção científica em Pedagogia do Esporte: análise de alguns periódicos nacionais. *Conexões*. 2011; 9(2): 110-32.
3. Harvey S, Jarrett K. A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. *Phys Educ Sport Pedagog*. 2013; (January 2013): 1-23.
4. González FJ. Projeto curricular e Educação Física: o esporte como conteúdo escolar. In: Rezer R, editor. *O fenômeno esportivo: ensaios crítico-reflexivos*. Chapecó: Argos; 2006.

5. Almond L. Reflecting on themes: a games classification. In: Thorpe R, Bunker D, Almond L, editors. Rethinking games teaching. Leicestershire: Univesity of Loughborough; 1986.
6. Mitchell SA, Oslin JL, Griffin LL. Teaching Sport Concepts and Skills. 3. ed. Human Kinetics; 2013.
7. Parlebas P. Los universales de los juegos desportivos. Rev Praxiol Mot. 1996; 1: 15-30.
8. Tubino MJG. Dimensões sociais do esprte. São Paulo: Cortez; 2001.
9. González FJ, Bracht V. Metodologia do Ensino dos Esportes Coletivos. Vitória: UFES; 2012.
10. Brasil. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Ministério da Educação; 2017.
11. Stolz S, Pill S. Teaching games and sport for understanding: Exploring and reconsidering its relevance in physical education . Eur Phys Educ Rev. 2014; 20(1): 36-71.
12. Kirk D, MacPhail A. Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorpe model. J Teach Phys Educ. 2002; 21: 177-92.
13. Thorpe R, Bunker D, Almond L. Rethinking games teaching. Leicestershire: Univesity of Loughborough; 1986. 79 p.
14. Reverdito RS, Scaglia AJ, Paes RR. Pedagogia do esporte: panorama e análise conceitual das principais abordagens. Motriz. 2009; 15: 600-10.
15. Garganta J. O ensino dos jogos desportivos colectivos. Perspectivas e tendências. Mov. 1998; (8): 19-27.
16. Greco PJ, Benda RN. Iniciação esportiva universal: da aprendizagem motora ao treinamento técnico. Belo Horizonte: UFMG; 1998. 230 p.
17. Rodrigues HDA, Darido SC. A Técnica Esportiva em Aulas de Educação Física: um olhar sobre as tendências sócio-culturais . Mov Porto Alegre. 2008; 14: 137-54.
18. Crespo M, Reid MM. Metodología de la enseñanza del tenis para principiantes. Rev Stad. 2005; (192).
19. Unierzyski P, Crespo M. Review of modern teaching methods for tennis. (Análisis de los métodos actuales de enseñanza del tenis.). RICYDE Rev Int ciencias del Deport. 2007; 3: 1-10.
20. Schmidt RA, Wrisberg CA. Aprendizagem Motora e performance motora. Porto Alegre: Artmed Editora; 2010.
21. Williams AM, Hodges NJ. Practice, instruction and skill acquisition in soccer: Challenging tradition. J Sport Sci. 2005; 23(6).
22. Duaigües J, Fuentes-Guerra J. Metodología de enseñanza utilizada en la enseñanza del tenis durante la etapa de iniciación. Retos Nuevas tendencias en. 2010; 18: 60-5.
23. Gonçalves GHT, Assmann AB, Ginciene G, Balbinotti CAA, Mazo JZ. Uma história do tênis no Brasil: apontamentos sobre os clubes esportivos e seus métodos de ensino. Educ Física y Cienc. 2018; 20(3): 0-14.
24. Hastie P, Sinelnikov O, Guarino J. The development of skill and tactical competencies during a season of badminton. Eur J Sport Sci. 2009; 9(3): 133-40.
25. Turner A, Martinek TJ. Teaching for Understanding: A Model for Improving Decision Making During Game Play. Quest (National Assoc Phys Educ High Educ. 1995; 47(1): 44-63.
26. Crespo M. Mini-tenis: un medio para el aprendizaje del tenis. Apunt Educ física y Deport. 1996; (44): 42-50.
27. Siedentop D, Hastie P, Mars H Van Der. Complete Guide to Sport Education. 2. ed. Human Kinetics; 2011.
28. Tennant M. Principios del aprendizaje aplicados a los adultos. Coach Sport Sci Rev [Internet]. 2013; Available from: <http://en.coaching.itftennis.com/media/153978/153978.pdf#page=15>
29. Griffin L, Brooker R, Patton K. Working towards legitimacy: two decades of teaching games for understanding. Phys Educ Sport Pedagog. 2005; 10(January 2015): 213-23.
30. Gubacs-Collins K. Implementing a tactical approach through action research. Phys Educ Sport Pedagog. 2007; 12(2): 105-26.
31. Turner AP, Martinek TJ. An Investigation into Teaching Games for Understanding: Effects on Skill, Knowledge, and Game Play. Res Q Exerc Sport. 1999; 703: 286-96.
32. Zetou E, Vernadakis N, Derri V, Bebetos E, Filippou F. The Effect of Game for Understanding on Backhand Tennis Skill Learning and Self-efficacy Improvement in Elementary Students. Procedia - Soc Behav Sci. 2014; 152: 765-71.
33. Bizzocchi C. O voleibol de alto nível: da iniciação à comptição. 2. ed. Barueri: Manole; 2004.
34. Bento A. Rediscutindo o ensino do esporte coletivo na aula de Educação Física escolar. Universidade Estadual

Paulista (UNESP); 2003.

35. Bayer C. O ensino dos desportos colectivos. Lisboa: Dinalivro; 1994.

36. Daólio J. Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos - modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer. *Rev Bras Ciências e Mov.* 2002; 10(4): 99-103.

37. Bolonhini SZ, Paes RR. A proposta pedagógica do Teaching Games for Understanding: Reflexões sobre a iniciação esportiva. *Pensar a Prática.* 2009; 12(2): 1-9.

38. Kröger C, Roth K. Escola da Bola: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos. São Paulo: Phorte; 2005.

39. González FJ, Darido SC, Oliveira A. Esportes de marca e com rede divisória ou muro/parede de rebote: badminton, peteca, tênis de campo, tênis de mesa, voleibol, atletismo. 2. ed. Maringá: Eduem. Maringá: Eduem; 2017. 2 v.

40. Méndez Giménez A. Diseño e intencionalidad de los juegos modificados de cancha dividida y muro. *Rev Digit Lect Educ Física y Deport.* 2000; 18.

41. Méndez AG. Modelos actuales de iniciación deportiva: Unidades didácticas sobre juegos y deportes de cancha dividida. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva; 2011.

42. Leonardo L, Scaglia AJ, Reverdito RS. O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos jogos. *Mot Rio Claro.* 2009; 15(2): 236-46.

43. Scaglia AJ, Reverdito RS, Leonardo L, Lizana CJR. O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. *Movimento.* 2013; 19(4).

44. Gray S, Sproule J. Developing pupils' performance in team invasion games. *Phys Educ Sport Pedagog.* 2011; 16(1): 15-32.

45. Gray S, Sproule J, Morgan K. Teaching team invasion games and motivational climate. *Eur Phys Educ Rev.* 2009; 15(1): 65-89.

46. Memmert D, Koenig S. Teaching games in elementary schools. *Int J Phys Educ.* 2007; 44(2): 54-67.

47. Cortela CC, Fuentes JP, Aburachid LMC, Kist C, Cortela DNR. Iniciação Esportiva Ao Tênis De Campo: Um Retrato Do Programa Play and Stay À Luz Da Pedagogia Do Esporte. *Conex Rev da Fac Educ Física da UNICAMP.* 2012; 10(2): 214-34.

48. Zetou E, Koronas V, Athanailidis I, Koussis P. Learning tennis skill through game Play and Stay in elementary pupils. *J Hum Sport Exerc.* 2012; 7(2): 560-72.

49. Memmert D, Harvey S. Identification of non-specific tactical tasks in invasion games. *Phys Educ Sport Pedagog.* 2010; 15(3): 287-305.

50. Memmert D, Roth K. The effects of non-specific and specific concepts on tactical creativity in team ball sports. *J Sports Sci.* 2007; 25(12): 1423-32.

51. Mitchell SA, Oslin JL. An Investigation of Tactical Transfer in Net Games. *Eur J Phys Educ.* 1999; 4(2): 162-72.