

# O STEP GAME APPROACH COMO UMA POSSIBILIDADE PARA O ENSINO DO VOLEIBOL POR MEIO DE JOGOS

## THE STEP GAME APPROACH AS A POSSIBILITY FOR TEACHING VOLLEYBALL THROUGH GAMES

Leonardo Rebelato Bortoletto

Thomás Augusto Parente

Fernanda Moreto Impolcetto

Universidade Estadual Paulista – UNESP/Rio Claro, Brasil.

### RESUMO

O Voleibol no Brasil, esporte de grande popularidade, se insere em diferentes ambientes de ensino, nos quais, questiona-se como se dá esse processo, uma vez que há uma prevalência de intervenções marcadas pelo ensino dos gestos técnicos. Por outro lado, existem propostas metodológicas atuais que diferem desse modelo, como o *Step Game Approach* (SGA), com foco no ensino da tática e da técnica específicas para o voleibol, cujo acesso pelos profissionais atuantes mostra-se relevante. O objetivo do presente estudo foi de elaborar uma proposta de ensino-aprendizagem-treinamento para o ensino do voleibol baseado na abordagem do Step Game Approach e divulgá-la por meio das TIC. Compreende esse estudo de duas etapas: a) construção de 24 minijogos de voleibol a partir do SGA; e b) construção de um blog para divulgação desses jogos, que contou com três publicações explicativas e uma organização em que os jogos criados respeitassem as quatro fases propostas pela abordagem. Ressalta-se que esses jogos disponibilizados são uma possibilidade para os profissionais e podem ser adaptados, conforme a realidade encontrada por esses, a fim de serem implementados no ensino e que o uso das TIC podem ser uma importante ferramenta para alcançar essas propostas que avançam no ensino e rompem com o modelo de ensino dos gestos técnicos do voleibol.

**Palavras-chave:** Voleibol. Abordagem de ensino. Aprendizagem. Profissionais de Educação Física. Tecnologias.

### ABSTRACT

Volleyball in Brazil, a sport of great popularity, is part of different teaching environments, in which the question arises as to how this process takes place, since there is a prevalence of interventions marked by the teaching of technical gestures. On the other hand, there are current methodological proposals that differ from this model, such as the Step Game Approach (SGA), with a focus on teaching tactics and technique, specific to volleyball, whose access by active professionals is relevant. The aim of this study was to develop a teaching-learning-training proposal for teaching volleyball based on the Step Game Approach and to disseminate it through ICT. This study comprises two stages: a) the construction of 24 volleyball mini-games using the SGA; and b) the construction of a blog to disseminate these games, which included three explanatory publications and an organization in which the games created respected the four phases proposed by the approach. It should be emphasized that these games are a possibility for professionals and can be adapted, according to the reality they encounter, in order to be implemented in teaching and that the use of ICT can be an important tool to achieve these proposals that advance teaching and break with the model of teaching volleyball technical gestures.

**Keywords:** Volleyball. Teaching approach. Learning. Physical Education professional. Technologies.

## INTRODUÇÃO

A década de 1980 representa um grande marco para a modalidade Voleibol no Brasil, tornando-o um dos esportes mais populares e vitoriosos no país, impulsionando investimentos que permitiram maior infraestrutura para o esporte (IMPOLCETTO; DARIDO, 2018) e, conseqüentemente, passou a ser praticado em diversos contextos, desde o lazer até os espaços de formação e alto rendimento (SOARES JUNIOR, 2020).

Esses dois últimos compreendidos pelos espaços de aprendizagem e treinamento do esporte, preocupação da área da Pedagogia do Esporte, na busca por uma intervenção educativa e que vise alcançar as demandas sociais (REVERDITO; SCAGLIA; PAES, 2009), questionando-se a forma como a modalidade é ensinada nesses locais.

O modelo de ensino que predomina neste esporte é marcado pela execução e repetição das principais ações motoras da modalidade, como o toque, manchete e a cortada, por exemplo, desconsiderando a forma como esses são aplicados dentro do contexto de jogo para resolver problemas táticos (MESQUITA *et al.*, 2005; PARENTE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2022b).

Contudo, uma característica das modalidades coletivas, dentre elas o voleibol, é que toda execução de um gesto técnico deve estar associada a uma intenção tática, justamente para se chegar as melhores soluções dentro de um problema que o jogo oferece (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012), por esse motivo, a fim de cumprir com o ensino da técnica e da tática de forma conjunta, a abordagem do *Step Game Approach* (SGA), com o propósito de ensinar por meio dos jogos, é desenvolvida (MESQUITA *et al.*, 2005).

Específica para o voleibol, tal abordagem é dividida em quatro fases, que serão descritas na sequência, conforme os estudos de Mesquita *et al.* (2005) e Mesquita (2006).

A primeira fase, de jogos 1x1, busca, em termos táticos apresentar a relação ataque e defesa, em que os praticantes devem compreender noções básicas de pontuar e evitar pontos, como abrir espaço na quadra, ou seja, criar espaços para pontuar, e em continuidade, evitar os pontos a partir da bola lançada pelo adversário. Em relação as ações motoras específicas da modalidade, são ensinados o toque e o saque por baixo. É permitido nessa fase ações de rebote, como um pingue, segurar a bola e dois contatos consecutivos.

A fase dois, de jogos 2x2, introduz a ideia de cooperação (simples, possibilitada pelo 2x2) - prevista pela execução dos três contatos e a ação tática de construir o ataque (controle das ações, onde enviar a bola, posicionar para receber a bola), além da comunicação com os colegas de equipe; e a oposição – marcada pela observação do jogo adversário e onde jogar a bola, por exemplo. Associado a isso, junto com o que foi visto de gestos técnicos na fase 1, ensina-se a manchete. Nesta também são permitidas as ações de rebote.

A fase três, com jogos 3x3, propõe a ação tática de construir o ataque com mais opções, com possíveis dois atacantes. Para pontuar, há mais possibilidades, conforme o posicionamento e leitura de jogo dos adversários. Para defender, as possibilidades de ocupar os espaços da quadra são maiores e condicionadas ao local que a bola vai ser passada, percepções que devem ocorrer durante o jogo. Dessa forma, desenvolve-se nesta fase as habilidades de leitura do jogo, ajuste em relação a bola tanto no ataque quanto na defesa, diferenciando-as (movimento de aproximação da rede para atacar e ocupar os espaços da quadra na defesa), quanto aos gestos técnicos, acrescentam-se a cortada e o saque por cima.

A quarta e última fase, com jogos 4x4, propõe a organização coletiva defensiva – relação bloqueio-defesa (como se posicionar na quadra a partir do bloqueio) e coberturas. As ações de ataque são similares à fase anterior, porém, com mais uma opção de pontuar (quarto participante). Desenvolve-se também o ajuste do corpo para com a bola, tanto a que vem do oponente como a que parte do próprio time, ao longo da construção do ataque; e o posicionar-se no bloqueio e a partir deste, na defesa. De gesto técnico, acrescenta-se aos demais a ação técnica do bloqueio.

Entretanto, a partir do conhecimento sobre uma possibilidade centrada no jogo para ensino do voleibol, compreendida pela abordagem do SGA, que contrapõe o modelo tradicional e predominante no ensino, por contextualizar a execução dos gestos técnicos com as ações táticas da modalidade, entende-se como necessário que os saberes relacionados a essa forma de ensinar cheguem aos profissionais atuantes com voleibol.

Isso pode ser cumprido, observado alguns apontamentos feitos por Parente; Ginciene e Impolcetto (2022a), que, para a Educação Física, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) são uma das principais ferramentas utilizadas para a divulgação de conteúdos aos profissionais da área e servem como fonte para elaboração de aulas e para a compreensão de conhecimentos relacionados a conteúdos que irão desenvolver em suas práticas de ensino.

Sendo assim, o objetivo do presente estudo foi elaborar uma proposta de ensino-aprendizagem-treinamento para o ensino do voleibol baseado na abordagem do Step Game Approach e divulgá-la por meio das TIC.

## MÉTODO

Esse estudo, marcado pela construção e divulgação de um material didático em formato de blog, pode ser considerado como de caráter qualitativo, pois faz referência a apresentação de dados por meio de representações visuais, com informações escritas (GIL, 2022).

Dois procedimentos principais compuseram a presente pesquisa: a) elaboração de minijogos para ensino do voleibol, conforme a abordagem do SGA; e b) elaboração do material didático em forma de blog, no qual foram inseridos os minijogos.

A respeito da construção dos jogos, foram respeitadas as condições para as quatro fases que compõem a abordagem, que associa componentes táticos, como princípios da lógica interna do voleibol, marcadas pelas formas de atacar e defender e, conseqüentemente, organizações ofensivas e defensivas a partir da cooperação com os demais em quadra, e os componentes técnicos característicos da modalidade: toque, manchete, cortada, movimentos de saque e o movimento de bloqueio (MESQUITA *et al.* 2005).

Foram criados 24 minijogos dentro de uma sequência pedagógica que visa atender as demandas da abordagem, considerando a proposta original, a partir de subcategorias para cada fase do SGA, observadas a seguir. Além disso, apresentam-se, entre parênteses, a quantidade de jogos criados para cada fase.

- A) Fase 1 (7 jogos):
  - a. Desenvolver o toque associado a movimentação frente-atrás;
  - b. Desenvolver a relação de ataque e defesa;
- B) Fase 2 (6 jogos):
  - a. Desenvolver a manchete associada ao deslocamento lateral;
  - b. Desenvolver a comunicação e a cooperação entre os parceiros;
  - c. Desenvolver a contra-comunicação e a observação do posicionamento adversário;
- C) Fase 3 (6 jogos):
  - a. Introduzir a cortada;
  - b. Desenvolver a construção do ataque com mais opções ofensivas;
  - c. Desenvolver a contra-comunicação e a observação do posicionamento adversário;
- D) Fase 4 (5 jogos):
  - a. Desenvolver o posicionamento do bloqueio em relação à bola;
  - b. Introduzir a relação bloqueio-defesa.

Após a elaboração dos jogos para cada fase e, conseqüentemente, cada subcategoria, passou-se para a etapa de construção do blog, nomeado de Pedagogia do Voleibol - introduzindo o *Step Game Approach* (acesso por meio do link: <https://pedagogiadovoleibol-sga.blogspot.com/>) que contemplou alguns tópicos: a) introdução sobre o material didático, com apresentação do objetivo do blog; b) apresentação dos temas que nortearam a proposta, como o voleibol no Brasil e aspectos relacionados ao ensino do esporte; c) apresentação do SGA; e, por último, d) apresentação dos jogos.

Optou-se por apresentar os jogos a partir de três elementos, que são: participantes, condições (elementos para entender o jogo) e orientações (regras para jogar). Para cada jogo elaborado foram apresentadas também a sugestão de espaço reduzido para a realização da atividade, por meio de figuras, de forma a tornar a visualização facilitada.

A utilização de espaços reduzidos, ou miniquadras, em que se modifica o espaço da quadra para desenvolver componentes do jogo, está de acordo com os princípios das propostas pedagógicas atuais em Pedagogia do Esporte para ensino do esporte (SARRUGE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2020). Esses dois elementos de apresentação foram exemplificados nos resultados.

Utilizando-se de um *Samsung Galaxy Tab S6 lite* e o aplicativo "*Samsung Notes*", o desenho das miniquadras foi feito por um dos autores do trabalho e, para melhorar a visualização e enquadramento, finalizadas por meio do photoshop.

Dessa maneira, foram apresentados nos resultados os elementos do blog, um exemplo de minijogo para cada fase do SGA, exemplos de quadras modificadas e uma descrição geral dos demais jogos de cada fase.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apresenta-se primeiramente o processo de desenvolvimento do blog, em que estão compreendidos seus elementos estruturais, como a forma que está organizado e as publicações feitas, bem como onde os jogos construídos podem ser encontrados. Em um segundo momento, apresentam-se alguns dos jogos construídos para cada fase do SGA, como forma de exemplificação. Ressalta-se que a proposta pode ser acessada na íntegra por meio do link disponibilizado de acesso ao blog produzido pelos autores, no método. A descrição do blog se inicia pela apresentação da Figura 1, observada abaixo.



Figura 1 - O blog.

Fonte: elaborada pelos autores.

Ao abrir o link, fica evidente, ao centro da tela, o nome do blog: “Pedagogia do voleibol – Introduzindo o Step Game Approach”. Logo abaixo, podem ser observados as quatro fases do SGA e ao clicar sobre o escrito, o blog direciona aos jogos produzidos – explicados posteriormente.

Nesta mesma figura, encontra-se a primeira publicação, em que são expostas informações sobre o material, com o objetivo da proposta, a relação com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e seu objetivo, voltado para a divulgação de propostas de ensino aos profissionais que atuam com a modalidade.

Além dessa publicação, é possível encontrar outras duas: uma que fala sobre o voleibol no Brasil e uma relação com a Ciência do Esporte, aproximando das propostas atuais da Pedagogia do Esporte e o ensino por meio de jogos; a outra, tem foco na descrição do SGA, ao explicar as quatro fases sugeridas.

Esses elementos introdutórios são comuns em propostas similares a essa, da qual serão descritas duas que estruturalmente apresentam algumas características próximas ao blog criado, uma voltada ao ensino das danças urbanas (PAULO, 2021) e outra para o ensino do Ultimate Frisbee a partir da abordagem de ensino do *Teaching Games for Understanding* (TGfU) (PALLOS, 2022).

Paulo (2021), em um site criado na plataforma *Wix*, disponibiliza um material para ensino das danças urbanas a partir de ferramentas tecnológicas, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em que é possível encontrar diversas abas que direcionam a diferentes conteúdos sobre a temática.

Um exemplo é a aba “início” do site, similar ao propósito da primeira publicação do presente blog, uma publicação introdutória; e outras duas publicações que explicam elementos importantes do material, como a BNCC da Educação Física e outro sobre as danças urbanas, objeto do estudo (PAULO, 2021).

Nos mesmos formatos deste blog, inclusive em relação a plataforma utilizada, Pallos (2022) em seu “Ultimate Frisbee e TGfU”, a partir de publicações que contém elementos fundamentais para entendimento da proposta, apresenta uma introdução – elemento característico do material aqui produzido e do citado acima -, quais são os princípios táticos da modalidade e uma explicação sobre o TGfU, assim como houve para o SGA no blog criado para esta pesquisa. Organizacionalmente, não houve uma separação dessas publicações, como no “Pedagogia do Voleibol”, dessa forma, todas essas publicações aparecem na mesma página.

Apesar de não haver uma página em formato de blog, em outro material, um canal do *YouTube*, construído por Parente; Ginciene e Impolcetto (2022a), também apresenta duas publicações introdutórias, em formato de vídeos, que explicam, respectivamente, os propósitos do canal e a lógica interna da qual o voleibol faz parte e os princípios táticos da modalidade. E é deste material que tal proposta mais se aproxima quanto aos conteúdos apresentados.

Sobre a apresentação dos minijogos, como visto na Figura 1, há uma aba para cada fase do SGA logo abaixo do título, o que segue a proposta da abordagem proposta por Mesquita *et al.* (2005) de divisão da proposta pedagógica de ensino do voleibol a partir dessas quatro fases, essas que determinam os conteúdos técnico-táticos a serem abordados.

Similar a isso, o canal do YouTube “Pedagogia do Esporte e voleibol”, em seis playlists – uma forma de organização dentro dessa plataforma, apresentam os princípios táticos da modalidade, coletivos e individuais, como: construir o ataque, jogar a bola em espaços vazios, ocupar os espaços da quadra e suas variantes, como intencionar os contatos com a bola, observar a quadra adversária e direcionar os saques (PARENTE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2022a).

Importante destacar que, apesar do blog Pedagogia do Voleibol oferecer uma possibilidade de jogos para o SGA, não há uma ordem para que sejam utilizados, em que se impõe uma sequência pedagógica, ou dentro de um contexto de planos de aula, a serem reproduzidos por profissionais atuantes.

Mesma proposta do canal citado anteriormente, que funciona como uma base de consulta para profissionais e os conteúdos nele apresentados podem ser adaptadas conforme a prática pedagógica, levando em conta o contexto e indivíduos envolvidos no processo de ensino (PARENTE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2022a).

Diferente do exposto acima, o site sobre danças urbanas (PAULO, 2021) e o blog sobre o Ultimate Frisbee (PALLOS, 2022) buscam apresentar planos de aula já estruturados, que podem ser utilizados na íntegra nas práticas pedagógicas de ensino dos conteúdos que se propõe a auxiliar no ensino.

No site, encontram-se seis planos de aula para o conteúdo de danças urbanas, com foco para o terceiro ciclo do ensino fundamental, um contexto mais específico. Nestes planos, além da sugestão de atividades, é possível observar uma coletânea de recursos, relacionados as TIC, como o *link* de vídeos do *YouTube* e uma acervo de imagens que possam ser utilizadas pelos profissionais de Educação Física escolar durante as aulas (PAULO, 2021).

Já no blog de Pallos (2022), o autor apresenta cinco planos de aula, em uma sequência pedagógica de implementação dos mesmos, sendo o plano um o primeiro e o plano cinco o último na ordem das aulas. Destaca-se que esses planos criados tinham como objetivo o ensino dos elementos táticos da modalidade em questão, uma característica do TGfU, explicado ao longo do material.

Ressalta-se a importância de qualquer tipo de material didático que venha a ajudar profissionais de Educação Física em suas aulas, seja na escola ou em outros espaços, contudo, como mencionado, este optou por um caminho mais aberto em sua estrutura ao oferecer possibilidades de jogos e não planos de aula.

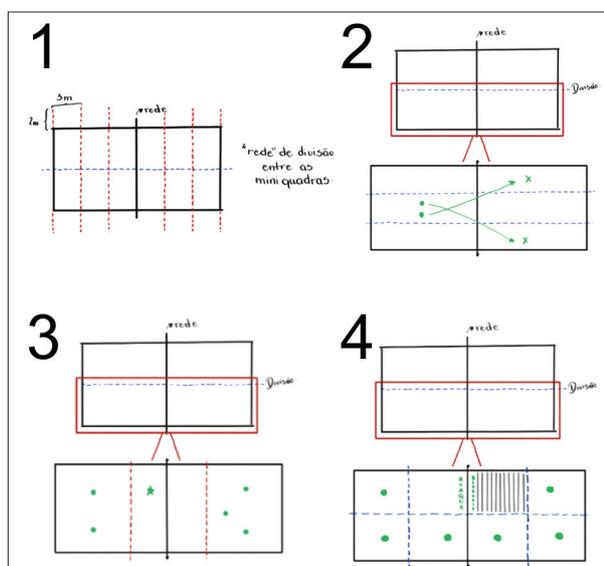
Entendido o processo de estruturação do blog “Pedagogia do Voleibol – introduzindo o Step Game Approach”, passa-se a descrição dos jogos construídos. A opção feita no presente artigo é de apresentar um exemplo de jogo para cada fase (Quadro 1), que cumprem com as subcategorias: desenvolver o toque associado à movimentação para frente-atrás (fase 1); desenvolver a contra-comunicação e a observação de posicionamento adversário (fase 2); desenvolver a construção do ataque com mais opções ofensivas (fase 3); e desenvolver o posicionamento do bloqueio em relação à bola (fase 4). As demais subcategorias serão explicadas, sem que exemplos sejam apresentados.

**Quadro 1** - Exemplos de jogos.

Fase	Participantes	Condições e Orientações	Descrição
1	(1x1)	<b>Condições</b>	Início com bola lançada; pingo opcional; utilizar quantos toques forem necessários para passar a bola para a quadra adversária.
		<b>Orientações</b>	Com a quadra de dimensões maiores, o objetivo do jogo consiste em passar a bola para a quadra adversária o mais fundo possível, fazendo com que o adversário tenha que utilizar da movimentação para se posicionar e conseguir efetuar o toque corretamente. A partir desse momento o participante pode utilizar a quantidade de toques que achar necessário para passar a bola para a quadra adversária, se deslocando para frente e aproximando-se da rede. É importante que o participante se mantenha sempre atento pois o adversário pode passar a bola a qualquer momento.
2	(2x2)	<b>Condições</b>	Início com saque por baixo; é permitido o uso de toque e manchete nas ações.
		<b>Orientações</b>	Ambos os participantes do time começam no centro da quadra, depois da bola ser passada para o outro lado, os participantes devem se deslocar para a diagonal, observando a ação do adversário (terceiras bolas sempre para a diagonal do passador), depois da defesa, o ataque é construído no meio e a defesa adversária deve se posicionar diagonalmente a construção do ataque.
3	(3x3)	<b>Condições</b>	Início com saque por cima (podendo ser de dentro da quadra); 3 toques de cada lado; movimento de cortada somente na marcação próxima à rede.
		<b>Orientações</b>	O jogo consiste na realização dos três toques de cada lado, porém, o movimento da cortada só pode ser realizado no segmento próximo à rede, induzindo que o segundo toque seja direcionado para a região próxima à rede. Caso a bola não chegue nesse segmento, o jogo segue normalmente, porém, sem a possibilidade de utilizar o movimento de rebatida acima da cabeça.
4	(4x4)	<b>Condições</b>	Início com saque por cima; 3 toques de cada lado.
		<b>Orientações</b>	O jogo introduz o bloqueio de maneira simples, fazendo com que o participante que estiver no segmento em frente do atacante adversário faça o movimento de bloqueio, enquanto o seu time se posiciona nos outros segmentos, ocupando os espaços vazios da quadra. O atacante não pode “largar” a bola no segmento onde o bloqueador está, procurando os demais espaços da quadra.

**Fonte:** elaborado pelos autores.

A Figura 2 apresenta as quadras para tais jogos, seguindo os identificadores numéricos das fases no Quadro acima, ou seja, a quadra um corresponde ao jogo um e assim sucessivamente. Neste momento, cabe uma explicação: todos esses jogos são propostos para quadras reduzidas e estas são sugestões de como colocá-los dentro de um espaço (quadra). Conforme o número de praticantes, o número de quadras pode ser aumentado, reconfigurando o espaço, como nos exemplos de dois a quatro, em que, foram sugeridos em metade da quadra, mas podem acontecer similar ao primeiro.



**Figura 2.** Exemplo de quadras para os jogos.

**Fonte:** elaborada pelos autores.

De modo geral, os demais jogos para a fase 1 apresentam algumas outras características, principalmente relacionadas à segunda subcategoria – “desenvolver a relação de ataque e defesa”. Nesses, utilizam-se de marcações nas quadras que enfatizam os espaços vazios para que, quando no ataque, o praticante tente enviar a bola nesses espaços e, quando na defesa, mantenha a atenção para quais espaços deve ocupar, caracterizando a situação de ataque e defesa.

Para a fase 2, em que foram descritas outras duas subcategorias além do exemplo observado na Quadro 1, para “desenvolver a manchete associada ao deslocamento lateral”, os jogos têm como característica a mudança da quadra, tornando menos profunda e mais larga, para caracterizar a movimentação lateral e situações em que, para a defesa (dupla sem a bola), eles se deslocuem para o quadrante da frente da pessoa que irá passar a bola, ao lado do quadrante em que estão. Já para a outra possibilidade, que é para a subcategoria “desenvolver a comunicação e cooperação entre os parceiros”, foi apresentado um jogo, que busca, a partir de diferentes configurações de quadra pelo espaço – mais largas, mais curtas, na diagonal, sem um corredor lateral, por exemplo -, que os praticantes se adaptem a essas condições e se organizem rapidamente para conseguir realizar a cooperação (três contatos com a bola).

Para a fase 3, também serão descritas outras duas subcategorias: “introduzir a cortada” e “desenvolver a contra-comunicação e a observação do posicionamento adversário com mais opções ofensivas”, explicados nesta ordem. Para o primeiro, a ênfase está em desenvolver as ações de rebatida com uma das mãos acima da cabeça, que se configura como a cortada, e, em diferentes situações, uma que o início de jogo se dá dessa forma, próximo a rede e outra, similar a modalidade *squash*, utilizando-se da parede. Ambos os exemplos buscam introduzi-las dentro de situações de jogo.

Na segunda subcategoria citada para a fase 3, os jogos procuram desenvolver as movimentações da equipe de defesa em relação ao atacante que irá passar a bola (contra-comunicação) e, em algumas situações, focado mais para as ações ofensivas, de procurar o espaço que os defensores não se movimentaram e/ou tem menos defensores, e, no outro caso, com foco nos ajustes defensivos em relação a bola, invalidando uma área da quadra para o atacante, que deve direcionar a bola para onde está a equipe de defesa.

Para a fase 4, dividida em duas subcategorias, a que será descrita aqui é a “introduzir a relação de bloqueio defesa”. Nesta, procura-se organizar a defesa conforme o local que o bloqueio está, a fim de ocupar outros espaços da quadra, como por exemplo uma situação de exagero em que três bloqueadores sobem e um único defensor deve se posicionar e outras que há um bloqueio duplo, conforme o local da bola levantada pela equipe de ataque, e a mudança do posicionamento dos defensores a partir disso, que pode ser a) saindo de próximo a rede em direção ao fundo; ou b) já do fundo, fechando os espaços não ocupados pelo bloqueio.

Descrito o blog, uma ferramenta tecnológica, que se insere nos processos pedagógicos de ensino do voleibol, duas situações principais podem ser elencadas quanto as TIC e suas contribuições relacionadas a esse aspecto, como o desenvolvimento profissional, como fonte de consulta para desenvolvimento de aulas (PARENTE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2022a), caso deste blog e sua descrição acima; bem como para a análise de situações de jogo pelos próprios praticantes e que os ajudam no processo de ensino e compreensão da modalidade (SARRUGE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2020).

E é desta temática que a sequência da discussão parte, associando o uso de jogos no ensino do voleibol a partir do SGA e como isso se reflete nos processos de ensinar e compreender o esporte.

O primeiro destaque feito tem relação com a melhora na performance do jogo de voleibol dos praticantes, relacionada a aspectos táticos e técnicos da modalidade, tanto para meninos quanto para as meninas e, principalmente, para aqueles de menor habilidade (ARAÚJO *et al.*, 2016), fato que corrobora com o estudo base da proposta, ao mencionar houve um aumento no desempenho técnico-tática, por meio do SGA, de forma mais efetiva para meninas e menos habilidosos (MESQUITA *et al.*, 2005).

Ainda sobre essa questão, Araújo *et al.* (2016) apontam que esses grupos conseguiram se envolver mais com as propostas desde a fase 1, diferente daqueles que já tinham um nível maior de habilidade, pois, para acompanhar essa questão, necessitavam de atividades mais desafiadoras.

Em que pese essa afirmação, entende-se que o SGA pode ser adaptado e, em caso de uma turma com praticantes de maior nível, existe a possibilidade de iniciar nas fases mais complexas, como a três e quatro. Mesquita (2006) enfatiza a necessidade de adaptação à realidade na qual o profissional se encontra para tornar o ensino adequado a quem está praticando, fator elementar do SGA.

Em relação ao uso das abordagens centradas no jogo, entende-se como fundamental aos praticantes, considerando as principais características dessas propostas pedagógicas, o desenvolvimento da compreensão sobre a lógica interna da modalidade para jogar (SARRUGE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2020; PARENTE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2022a).

Processo que ocorre a partir de mudanças estruturais no esporte formal, quando ensinado, e a adaptabilidade que essas modificações promovem nos praticantes em relação ao contexto do jogo, principalmente quando alteram-se o espaço (tamanho da quadra), quantidade de participantes e adaptações nas regras e nas ações de jogo para dar ênfase naquilo que se quer ensinar, tornando-o mais condizente com o nível técnico-tático dos praticantes (FRIEDERICH *et al.*, 2022; MESQUITA, 2006; ROCHA *et al.*, 2020).

Segundo Rocha *et al.* (2020) e Friederich *et al.* (2022), considera-se como efetivo a utilização de minijogos no ensino do voleibol devido a condição de diminuir o número de participantes, pois isso faz com que a participação aumente, no sentido de maiores oportunidades para resolução dos problemas táticos que o jogo oferece por jogador durante a intervenção. Essa situação favorece o aparecimento e desenvolvimento dos aspectos técnicos, pois, segundo Mesquita (2006), ao considerar a tática como elementar da abordagem, a técnica surge como uma necessidade para cumprir com a tática.

Associa-se ao desenvolvimento da tática e da técnica o entendimento cognitivo sobre o jogo quando utilizada essa ferramenta de ensino, fator apontado por Friederich *et al.* (2022) como importante para ter um maior controle sobre tais ações e, como consequência, contribuir para o sentimento de capacidade para jogar, associado a pressão e diminuição dos erros ao longo do jogo.

Ainda, o ensino por meio de jogos pode contribuir, para além do tático e técnico, com o desenvolvimento das habilidades de tomada de decisão, bem como elementos relacionados ao indivíduo, como físicos, psicológicos e sociais (ROCHA *et al.*, 2020).

Outro benefício do uso do jogo como ferramenta de ensino, que está diretamente relacionado ao jogar, contudo, pode ser considerado como um conhecimento adquirido a partir da verbalização e reflexão, para posteriormente chegar na ação, é a melhora do conhecimento tático declarativo, que pode ser impulsionado pelo profissional atuante por meio de questionamentos sobre as ações que ocorreram ao longo da intervenção, sobre as ações táticas e técnicas (SARRUGE; GINCIENE; IMPOLCETTO, 2020).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do objetivo deste estudo, de elaborar uma proposta de ensino-aprendizagem-treinamento para o ensino do voleibol baseado na abordagem do Step Game Approach e divulgá-la por meio das TIC, a oferta de um material de consulta, por meio de blog, para profissionais de Educação Física cumpre com tal questão.

Com o propósito de colaborar com o desenvolvimento de profissionais que atuam com a modalidade, este material foca nos conhecimentos relacionados aos elementos técnico-tático do voleibol e como, a partir da abordagem utilizada, contribuir para o jogar dos praticantes da modalidade, aspecto importante dos processos de ensino do esporte.

Como uma ferramenta de divulgação e auxílio, o material didático produzido e apresentado neste estudo pode cumprir com dois elementos principais, que são a quebra com uma proposta tradicional tecnicista de ensino do voleibol, isso pois, para o SGA, as quatro fases associam os componentes técnicos aos táticos, sendo utilizados como uma resposta aos problemas colocados nos jogos; bem como servir como fonte de consulta a elaboração de aulas para os profissionais, como forma de complemento aos conhecimentos adquiridos ao longo de suas formações em Educação Física.

Sobre a utilização de minijogos no ensino dos esportes, destaca-se a relevância dessa proposta, que acompanha as inovações na área da Pedagogia do Esporte e, neste caso específico, o voleibol, justamente no ideal de contrapor um processo de ensino focado nos gestos técnicos devido às críticas na formação dos praticantes quanto a tomada de decisão durante os jogos.

Os jogos aqui apresentados podem ser considerados como uma possibilidade a ser explorada, adaptada e reorganizada, conforme as demandas da prática pedagógica de quem os utilize como fonte de consulta. De fato, ao respeitar as fases do SGA, o profissional irá oferecer aos praticantes, oportunidades de desenvolvimento técnico-tático, porém, ressalta-se que o foco deve estar nos praticantes e cabe ao profissional ter conhecimento sobre sua realidade de atuação e seja capaz de adaptar a presente proposta para torná-la adequada ao seu contexto, tanto em relação aos praticantes quanto ao espaço e materiais disponíveis.

O blog, sendo um ambiente virtual acessível e que atualmente fornece ferramentas que podem colaborar com a construção de conhecimentos, pode ser uma possibilidade a ser inserida na formação continuada, por meio das TIC, para profissionais de Educação Física. Neste caso em específico, sobre o voleibol inserido ao contexto de desenvolvimento profissional, sobre conteúdos táticos, técnicos e a respeito de conceitos bases sobre as abordagens pedagógicas atuais da Pedagogia do Esporte.

Uma limitação do presente estudo está na implementação e avaliação desses jogos produzidos e como esses se refletem para os profissionais, em suas aulas/treinos, e para os praticantes, na performance do jogo. Além disso, se promovem melhorias na compreensão sobre a modalidade e conhecimento tático, nos gestos técnicos e fomentam a capacidade dos praticantes optarem por quais gestos utilizar em determinados momentos do jogo, para tornar a técnica contextualizada à tática.

Em que pese a limitação apresentada, considera-se que o objetivo do presente foi atingido, pois o blog (link: <https://pedagogiadovoleibol-sga.blogspot.com>), que envolve o uso das TIC e uma proposta que pode ser considerada inovadora e atual para o ensino do voleibol a partir do SGA busca ser divulgada, para que profissionais entrem em contato com tal forma de ensinar essa modalidade, ao cumprir com os elementos táticos e técnicos de forma conjunta, aspecto benéfico da abordagem utilizada, e possivelmente, inserido nas práticas de ensino.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, R.; MESQUITA, I.; HASTIE, P.; PEREIRA, C. Students' game performance improvements during a hybrid sport education—step-game-approach volleyball unit. **European Physical Education Review**, v.22, n.2, p.185–200, 2016. <https://doi.org/10.1177/1356336X15597927>.

FRIEDERICH, B.; CASTRO, H.D.O.; LEONARDI, T.J.; ROTHER, R.L.; COSTA, G.D.C.T.; LAPORTA, L.I. Utilização dos jogos reduzidos como estratégia de ensino do voleibol na escola: Uma revisão narrativa. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, v.27, n.291, p.169–181, 2022. <https://doi.org/10.46642/efd.v27i291.3315>.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 7.ed. Barueri: Atlas, 2022.

GONZÁLEZ, F.J.; BRACHT, V. **Metodologia do ensino dos Esportes Coletivos**. Vitória: UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância, 2012.

IMPOLCETTO, F.M.; DARIDO, S.C. **Voleibol na Educação Física escolar: organização curricular do 6º ao 9º ano**. São Paulo: CREF4/SP, 2018.

MESQUITA, I. Ensinar bem para aprender melhor o jogo de voleibol. In: TANI, G.; BENTO, J.O.; PETERSEN, R.D.S. **Pedagogia do Desporto**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006. p. 411.

MESQUITA, I.; GRAÇA, A.; GOMES, A.R.; CRUZ, C. Examining the impact of a step game approach to teaching volleyball on student tactical decision making and skill execution during a game play. **Journal of Human Movement Studies**, n.48, p.469–492, 2005.

PALLOS, G.C. **Material didático digital e frisbee: uma proposta de ensino por meio de jogos para o ensino médio**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura - Educação Física) – Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências, Rio Claro, 2022.

PARENTE, T.A.; GINCIENE, G.; IMPOLCETTO, F.M. O discurso de professores sobre um material didático digital para ensino do voleibol na escola. **Corpoconsciência**, v.26, n.3, p.1–19, 2022a. <https://doi.org/10.51283/rc.v26i3.13021>.

PARENTE, T.A.; GINCIENE, G.; IMPOLCETTO, F. M. Voleibol e o ensino por meio jogos: descrição de um material didático digital. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, v.26, n.285, p.80–96, 2022b. <https://doi.org/10.46642/efd.v26i285.3097>.

PAULO, C.J.P. **Danças urbanas e TIC na Educação Física escolar: possibilidades para o terceiro ciclo do ensino fundamental a partir da BNCC**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura - Educação Física) – Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências, Rio Claro, 2021.

REVERDITO, R.S.; SCAGLIA, A.J.; PAES, R.R. Pedagogia do esporte: panorama e análise conceitual das principais abordagens. **Motriz: Revista de Educação Física**, v.15, n.3, p.600–610, 2009.

ROCHA, A.C.R.; FREIRE, A.B.; SILVA JUNIOR, A.B.D.; MARTINS, L.R.; MAIA, M.P.; MITRE, G.P.; CASTRO, H.D.O.; COSTA, G.D.C.T. How context influences the tactical-technical behavior of learners: the case of volleyball. **Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano**, v.22, e59461, p. 1-10, 2020. <https://doi.org/10.1590/1980-0037.2020v22e59461>.

SARRUGE, C.L.; GINCIENE, G.; IMPOLCETTO, F.M. O ensino da lógica do jogo de voleibol: uma proposta a partir do Teaching Games for Understanding e do uso de tecnologias. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, v. 26, n. e26006, p.1–14, 2020. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.90766>.

SOARES JUNIOR, N.E. Possibilidades do ensino do voleibol no contexto da educação profissional. **Motrivivência**, v.32, n.63, p.01–17, 2020. <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2020e72387>.

Laboratório de Estudos e Trabalhos Pedagógicos em Educação Física (LETPEF)  
Universidade Estadual Paulista (UNESP) – Rio Claro  
Avenida 24A, 1515  
Bela Vista  
Rio Claro/SP-Brasil.  
13506-900