

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - LICENCIATURA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CAIQUE DE NOVAES ANDRADE
DOUGLAS GOMES DOS REIS BERNARDES
WILLIAM DE SOUZA PEREIRA

**O JOGO DE CÂMBIO NA ESCOLA – UMA POSSIBILIDADE DE
CONTEÚDO**

VOLTA REDONDA

2018

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - LICENCIATURA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**O JOGO DE CÂMBIO NA ESCOLA – UMA POSSIBILIDADE DE
CONTEÚDO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Educação Física do UniFOA como requisito à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Alunos:

Caique de Novaes Andrade

Douglas Gomes dos Reis Bernardes

William de Souza Pereira

Orientador:

Prof. Me. Daniel Alves Ferreira Júnior

VOLTA REDONDA

2018

FOLHA DE APROVAÇÃO

Alunos: Caique de Novaes Andrade
Douglas Gomes dos Reis Bernardes
William de Souza Pereira

Título do Trabalho de Conclusão de Curso: O Jogo de Câmbio na Escola – Uma Possibilidade de Conteúdo.

Orientador: Daniel Alves Ferreira Júnior

Banca Examinadora:

Prof. Me. Daniel Alves Ferreira Júnior

Prof. Dr. Silvio Henrique Vilela

Prof. Me. Christiane Guimarães Pançardes da Silva

AGRADECIMENTOS

Aos Pais e Mães, nossos amores, os corações, as asas de nossas vidas. Ao nosso Orientador, Professor Ms. Daniel Alves Ferreira Junior, que sabiamente nos engrandeceu na composição desse trabalho e de nossa formação. Aos amigos e familiares, pela exigência e valorização.

RESUMO

O objetivo desse estudo descritivo de revisão bibliográfica é apresentar o jogo de Câmbio como uma prática esportivizada possível no conteúdo das aulas de Educação Física Escolar para os anos iniciais do Ensino Fundamental (EF). Para tal pretende-se analisar o jogo de Câmbio (principais regras e habilidades requeridas) para inferir sobre suas possibilidades de intervenção no campo da EFE nos anos iniciais do EF a partir dos referenciais teóricos de Princípios operacionais e Unidades Funcionais propostos respectivamente por Bayer (1994) e Garganta (1995) para os jogos esportivos coletivos. Como principais resultados destacamos que o Jogo de Câmbio contém elementos que favorecem as características dos jogos praticados pelas crianças dos anos iniciais do EF, na fase da iniciação esportiva. Pois tem um enorme potencial ao trabalho dos princípios operacionais e das unidades funcionais, configurando-se como um bom meio para introduzir os conceitos importantes para o comportamento em quaisquer jogos esportivos coletivos.

Palavras chave: Jogos Esportivos Coletivos; Câmbio e Prática Esportivizada;

Título: O Jogo de Câmbio na Escola – Uma possibilidade de conteúdo

INTRODUÇÃO

Um dos conteúdos desenvolvidos pela Educação Física Escolar (EFE) são os esportes. Dentre os quais, os mais populares nas aulas são os esportes categorizados como esportes coletivos. Estes, caracterizados na perspectiva de Menezes et al. (2016), pela composição de elementos técnicos e táticos específicos que, combinados, representam a complexidade e o dinamismo de cada modalidade, além de uma grande combinação de movimentos individuais e coletivos.

Considerando o caráter pedagógico do aprendizado do esporte e de suas inúmeras modalidades, invariavelmente surgem, nesse contexto, as chamadas práticas esportivizadas. Cada uma delas recebendo alto grau de influência das características loco regionais.

Balbino e Paes complementam que “As Práticas esportivizadas se valem de fundamentos e gestos técnicos (habilidades específicas) de diferentes modalidades, sem um compromisso específico com os objetivos do cenário em questão. Mas que são ressignificadas pelos seus atores no contexto de sua prática. Hoje, na escola, essa prática é comum”. (BALBINO e PAES, 2007 p. 75).

Um tipo de prática esportivizada muito comum, amplamente praticada no contexto escolar em nossa região é a queimada. Um jogo simples do ponto de vista de suas regras básicas, mas extremamente atrativo e lúdico. Tal prática abre o precedente para pensarmos em um outro jogo, igualmente atrativo e rico do ponto de vista das habilidades motoras e das tomadas de decisões as quais os jogadores são constantemente submetidos.

O objetivo desse estudo é apresentar o jogo de Câmbio como uma prática esportivizada possível no conteúdo das aulas de EFE para os anos iniciais do Ensino Fundamental (EF). Para tal pretende-se analisar o jogo de Câmbio (principais regras e habilidades requeridas) para inferir sobre suas possibilidades de intervenção no campo da EFE nos anos iniciais do EF a partir dos referenciais teóricos e Unidades Funcionais propostos respectivamente por Bayer (1994) e Garganta (1995) para os jogos esportivos coletivos.

A pesquisa em tela é um estudo descritivo de revisão bibliográfica. A partir das palavras chave: Ensino; Jogos Esportivos Coletivos; Pedagogia; Metodologia, os

autores fizeram a seleção de dois textos-base para a organização dos pressupostos teóricos do estudo. Os principais buscadores foram os periódicos da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal para o Ensino Superior). Também foi realizada uma análise documental para obter as principais regras do jogo de câmbio. Outras informações sobre o jogo vieram de uma observação não participante realizado pelos autores durante uma competição de Câmbio no JEBAM (Jogos Escolares de Barra Mansa - RJ).

CONHECENDO O JOGO DE CÂMBIO

O Jogo de Câmbio herdou do Voleibol boa parte da sua dinâmica de jogo, como sua quadra; a bola e a rede; o saque e o número máximo de jogadores que tocam a bola antes de um ataque. O jogo se desenvolve por duas equipes compostas por no mínimo 9 e no máximo 12 jogadores. Igualmente ao Voleibol, o objetivo das equipes é fazer a bola cair no chão do campo adversário, após ter passado por cima da rede no espaço compreendido entre as duas antenas. Outra herança do voleibol é o fato de cada equipe poder deslocar-se sem que invada o espaço do campo adversário.

Cada campo é devidamente numerado no chão do nº1 ao nº 9 como demonstra a figura 1:

	Saída						
	3	4	9	7	6	1	Reservas
	2	5	8	8	5	2	
Reservas	1	6	7	9	4	3	
	Saída						

Figura 1 – Distribuição da numeração na quadra do Câmbio.

A numeração é imprescindível ao desenvolvimento do jogo, pois cada jogador deve posicionar-se em um número. O nome Câmbio se dá devido a palavra que traduzida do espanhol, significa “Troca”, fazendo uma alusão à troca de posições que acontece após a equipe passar a bola por cima da rede para o campo adversário.

O Saque (Início de um Rally) e o ataque são de responsabilidade do jogador que estiver na posição de nº 5. Sempre que um dos dois acontecer, logo em seguida, todos da equipe devem celebrar o feito pronunciando juntos a palavra “CÂMBIO” e então realizar as trocas de posição.

As trocas de posição acontecem sempre na ordem crescente do nº 1 até o nº 9. O Jogador dessa posição deverá sair do campo de jogo pelo local indicado como “Saída” e aguardar sua vez de entrar no jogo novamente na fila dos “Reservas”. Conseqüentemente, um jogador reserva deve imediatamente ocupar a posição vaga no nº 1.

Diferentemente da modalidade Voleibol, no jogo de Câmbio, a bola é agarrada e arremessada pelos jogadores. A cada posse de bola, no máximo três jogadores da equipe tocam na bola. O primeiro toque é a defesa (para não deixar que a bola arremessada pela equipe adversária caia no chão do campo de jogo), o segundo toque é a preparação do ataque (obrigatoriamente a bola deve ser passada para a posição nº 5) e o terceiro toque é o ataque realizado pelo jogador da posição nº 5 (que deve procurar os espaços vulneráveis no campo adversário).

Cada Rally do jogo de Câmbio irá representar um ponto para uma das equipes sempre que a bola cair no chão, bater na antena ou qualquer outro corpo estranho ao jogo (Teto, Árbitro, Postes ou cadeira de Árbitro etc.); que uma das equipes cometer alguma infração (errar o posicionamento de rodízio, tocar mais ou menos de três vezes na bola ou tocar propositalmente na rede com a bola em jogo)

Não há uma regra oficial ou uma confederação que regulamente o jogo, portanto o número de pontos do set e o número de sets de uma partida é determinado consensualmente pelas equipes ou eventualmente pelo regulamento técnico específico de cada torneio.

A seguir apresentaremos os princípios operacionais e unidades funcionais dos Esportes coletivos para construir um diálogo entre as características do Jogo de Câmbio e os pressupostos teóricos da metodologia de ensino e prática dos Jogos esportivos coletivos. Para isso utilizaremos os princípios operacionais dos Esportes

Coletivos propostos por Bayer (1994) e as Unidades Funcionais propostas por Garganta (1995) para, ao final, debater a proposta aplicada para o Câmbio como possível conteúdo para as aulas de EFe nos anos iniciais do EF.

Justificamos a opção por esses dois autores, mesmo apesar de passados 23 a 24 anos de suas publicações por se tratar de fontes primárias no que concernem ao assunto, além de referências de qualidade mundialmente reconhecida.

PRINCÍPIOS OPERACIONAIS E UNIDADES FUNCIONAIS DOS ESPORTES COLETIVOS

Os Esportes Coletivos em geral são apresentados basicamente a partir dos conceitos de Bayer (1994) e Garganta (1995). Esses autores apresentam conceitos importantes sobre como se deve trabalhar com o ensino dos Esportes Coletivos afastando-se de um modelo tradicional de ensino, que na grande maioria das vezes valoriza somente o gesto técnico padronizado e devidamente fragmentado, isolando o movimento do contexto do jogo, ou seja, do objetivo principal ao se aprender tal movimento. Bayer (1994) estruturou o ensino dos Esportes Coletivos a partir do que chamou de invariantes, dos elementos que permanecem comuns mesmo alterando-se a modalidade esportiva. São eles: bola ou algo similar, o terreno (campo ou quadra), regras, um alvo a ser atacado e outro a ser defendido, companheiros de equipe, adversários. A partir desses elementos estruturais chegaram aos princípios operacionais de ataque e de defesa (BAYER, 1994, p. 117):

ATAQUE -

1. Conservação da posse de bola;
2. Progressão em direção ao alvo contrário;
3. Realização do ponto.

DEFESA -

1. Recuperação da bola;
2. Dificultar a progressão do adversário em direção ao seu alvo;
3. Proteger o seu alvo.

Ao se trabalhar os Esportes Coletivos a partir da proposta de Bayer o professor irá estimular os alunos a resolverem situações-problemas porque terão que entender a dinâmica do jogo, não se limitando a uma mera execução mecânica. Dessa forma, os alunos deverão compreender os princípios do jogo que faz com que

a equipe que esteja com a bola tenha que atacar e quando estiver sem, terá que se defender. (BETTI et al, 2008).

Nessa perspectiva algumas perguntas são essenciais: Quem participa? Como? Onde? Quando? (BAYER, 1994). Se utilizadas como parte do processo de ensino aprendizagem orientarão todo o processo de entendimento do jogo e dos esportes coletivos de uma forma geral. Esta compreensão acontece para além de sua dimensão técnica, fugindo do modelo tradicional que valoriza a fragmentação no ensino dos fundamentos para que num momento mais formal de jogo, os alunos possam juntar o que aprenderam isoladamente e distante de uma situação próxima do jogo, como se a soma das partes resultasse no todo. Pensar o Esporte Coletivo desse modo faz com que ocorra a valorização das interações entre os elementos, aproximando-se da estrutura dos Esportes Coletivos, devido à grande complexidade que carregam na lógica do jogo.

Garganta (1995, p. 20-21) propõe que as unidades funcionais não sejam no sentido de não estruturar o ensino nos fundamentos de maneira isolada. Para o ensino do esporte coletivo, de uma maneira didática, apresenta os níveis de relação que devem garantir o grau de complexidade do que se ensina: eu-bola; eu-bola-alvo; eu-bola-adversário; eu-bola-colega; eu-bola-colegas-adversários; eu-bola-equipe-adversários. Os exercícios para se ensinar algum esporte coletivo devem passar por essas etapas, sempre aumentando-se o nível de complexidade. Para ele, no esporte deve ser ensinado o modo de fazer (técnica) associado com a razão de fazer (tática).

Em sua grande maioria, os professores utilizam técnicas que revelam uma característica, que contém a estrutura dos Esportes Coletivos com a presença do modelo tradicional-tecnicista como forma de ensinar o jogo.

A linha que professores devem seguir é a de pensar o esporte a partir de situações de jogo, tendo na fragmentação do ensino uma alternativa pouco eficaz, pois ao se trabalhar dessa forma não permite que os alunos resolvam problemas e que se distanciem do que encontrarão no jogo. Ou mesmo, se deparem com uma quantidade enorme de elementos complexos, o que pode deixar o jogo de fraco nível e conseqüentemente causar o desinteresse pelo esporte.

Nesse tipo de atividade valoriza-se o fazer e pouco se trabalha o motivo pelo qual se faz tal movimento, vinculando o ensino das técnicas esportivas ao modelo de esporte de rendimento tendo como consequência a valorização de determinados

gestos em detrimento de outros. Para Daolio e Velozo (2008), ao ter a ação valorizada, essa concepção de ensino dos esportes coletivos faz com que a eficiência da execução seja o objetivo principal, transformando a atividade em algo tecnicista. Como consequência disso reforça-se a visão de que técnica corporal seja sinônimo de habilidade e de execução correta.

Do nosso ponto de vista, a metodologia de ensino dos jogos esportivos coletivos deve possibilitar ao aprendiz em todos os momentos o jogo possível. Onde o professor/treinador deva considerar as características e potencialidades dos jogadores e progressivamente acrescentar elementos.

ELEMENTOS DO JOGO DE CÂMBIO QUE FAVORECEM OS PRINCÍPIOS OPERACIONAIS E UNIDADES FUNCIONAIS

1- O jogo de Câmbio, assim como outros esportes coletivos, contém todos os princípios operacionais de Ataque:

- Conservar a posse da bola - Passar a bola com agilidade e precisão;
- Progredir no espaço - Fazer uma boa preparação do ataque;
- Realizar o ponto é conseguir encontrar os melhores locais para arremessar a bola no campo adversário.

E em se tratando da defesa:

- Recuperar a posse da bola e proteger o próprio alvo – Posicionar-se corretamente procurando cobrir todos os espaços no campo de jogo e agarrar a bola arremessada pelo adversário.

2- Dinâmica e Participação:

O Aprendizado de qualquer jogo se desenvolve a partir da vivência e da experimentação de situações que levam ao desenvolvimento e aprimoramento de habilidades. No Câmbio, todos os jogadores participam ativamente do jogo, seja agarrando a bola, arremessando, trocando de posições ou até mesmo falando “Câmbio”. Todos da equipe são importantes em todos os momentos do jogo. As trocas de posição fazem com que todos passem pela função de destaque (nº 5) e executem o ataque. Comparado a outros jogos coletivos, as vezes o número de jogadores é limitado, ou não há na regra do jogo, um item que obrigue todos os jogadores a experimentarem todas as situações do jogo (Ataque e Defesa).

3- Elementos Simples:

O fato de não ser um jogo invasivo (onde o adversário pode, através de contato corporal, acoessar ou até mesmo roubar a bola do adversário) dá ao participante mais tempo e conseqüentemente menos pressão para tomada de decisão e execução da tarefa motora. Tornando assim, o jogo menos complexo e favorecendo a identificação das unidades funcionais e ainda possíveis deficiências na progressão.

Se um jogador tem dificuldades de agarrar a bola, fica claro que ainda não desenvolveu satisfatoriamente a unidade EU-BOLA. Ou se ao agarrar a bola, ainda fica em dúvida para quem deve passar a bola, ainda precisa melhorar a unidade funcional EU-BOLA-COLEGA, assim por diante.

4- Habilidades Motoras Básicas:

As habilidades motoras requeridas para o jogo são simples, consideradas como Habilidades Básicas ou fundamentais, próprias do domínio motor a partir dos três anos de idade aproximadamente. São as principais:

- Estabilização – Equilibrar-se em pé, após saltar ou ao deslocar-se.
- Manipulação – Manejar, agarrar e arremessar a bola.
- Deslocamento – Andar, correr e saltar.

5- Tática e Cognição:

Apesar do jogo de Câmbio conter elementos simples e habilidades básicas, a participação envolve uma série de decisões a serem tomadas tanto no âmbito individual quanto no coletivo. Essencialmente no que diz respeito a capacidade de análise e antecipação (perceber o local do campo de jogo onde a bola potencialmente será lançada, perceber as vulnerabilidades no jogo adversário).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O campo da metodologia de ensino dos Jogos esportivos coletivos merece uma atenção especial, principalmente no ambiente escolar, pois se trata dos primeiros contatos de inúmeras crianças com o esporte. Logo, ensinar mal ou de maneira superficial, inexoravelmente significa privá-las do conhecimento e afastá-las dos vários benefícios associados a prática esportiva.

O Jogo de Câmbio contém elementos que favorecem as características dos jogos praticados pelas crianças dos anos iniciais do EF, na fase da iniciação esportiva. Pois tem um enorme potencial ao trabalho dos princípios operacionais e

das unidades funcionais, configurando-se como um bom meio para introduzir os conceitos importantes para o comportamento em quaisquer jogos esportivos coletivos.

Nesse contexto, as práticas esportivizadas como o Jogo de Câmbio ganham extrema importância enquanto jogos pré-desportivos, pois contém um número menor de elementos e elementos mais simples, facilitando a compreensão e a prática dos jogadores iniciantes.

As práticas esportivizadas como o jogo de Câmbio são imprescindíveis por darem a possibilidade de se resignificarem no contexto em que são inseridas. Seu objetivo não é a institucionalização através da determinação de órgãos oficiais para regulamentá-las. Mas sim, conservarem uma certa liberdade de adaptação às características ou necessidades do grupo que as pratica.

Destacamos ainda que tradicionalmente, algumas metodologias essencialmente tecnicistas podem ter algum efeito para habilidades técnicas individuais isoladas, o que não significa efetivamente que serão eficazes para o desenvolvimento do jogo como um todo. Para que o professor possibilite a reflexão por parte dos alunos, é preciso estimular que os alunos questionem para, a partir daí, poderem entender o esporte coletivo de outra maneira. Reproduzir situações de jogo e desafiar os alunos a resolver os problemas, tais como: quando devo passar? Quando devo finalizar? Para onde devo me deslocar? Quando devo interceptar?

A construção das aulas de EFe feita a partir de situações problemas, contidas nos jogos ou práticas esportivizadas, irá fazer com que os alunos tenham que resolvê-los e assim que o fizerem, cabe ao professor inserir um novo problema para gerar uma desordem no que estava totalmente resolvido e estruturado, aumentando progressivamente a complexidade.

Embora esse estudo tenha sido focado para alunos dos anos iniciais do EF, acreditamos que o jogo de Câmbio possa ser perfeitamente aplicado também aos anos finais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALBINO, H. F; PAES, R. R.; Jogos desportivos coletivos e as inteligências múltiplas: uma proposta em pedagogia do esporte. Hortolândia:[s.n.], 2007

BETTI, M.; DAOLIO, J.; VENÂNCIO, L.; SANCHES NETO, L. **Caderno do professor: educação física**. São Paulo: SEE, 2008.

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

DAOLIO, J.; VELOZO, E. A técnica esportiva como construção cultural: implicações para a pedagogia do esporte. Pensar a prática. Goiânia, v. 11, n.1, p. 9-16, jan./jul. 2008. Disponível em: <http://www.revistas.ufg.br/index.php/fe/article/view/1794>

GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In: OLIVEIRA, J.; GRAÇA, A. **O ensino dos jogos desportivos**. 2. ed. Porto: Universidade do Porto, 1995.

MENEZES, R. P.; Baldy, H.H.; Pereira M. (2016). O handebol, seu cenário imprevisível e os métodos de ensino-aprendizagem-treinamento. E-balonmano.com: Revista de Ciencias del Deporte 12(3), 165-176.

PAES, R. R. Educação física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental. 1996. 200 f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1996.