

FACULDADE VALE DO CRICARÉ
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

KEILA VASCONCELOS
VIRGÍLIO SIMONETTE CODECO

**ULTIMATE FRISBEE: UMA NOVA POSSIBILIDADE DO
TRATO ESPORTE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

SÃO MATEUS

2018

**KEILA VASCONCELOS
VIRGÍLIO SIMONETTE CODECO**

**ULTIMATE FRISBEE: UMA NOVA POSSIBILIDADE DO TRATO
ESPORTE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura
Educação Física da Faculdade Vale do
Cricaré, como requisito parcial para
obtenção do grau de Licenciado em
Educação Física.
Orientador: Prof. Me Flávio Pereira Pires**

**SÃO MATEUS
2018**

**KEILA VASCONCELOS
VIRGÍLIO SIMONETTE CODECO**

**ULTIMATE FRISBEE: UMA NOVA POSSIBILIDADE DO TRATO
ESPORTE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade Vale do Cricaré, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura da Faculdade Vale do Cricaré

Aprovado em 05 de junho de 2018.

BANCA EXAMINADORA

**PROF. ME FLÁVIO PEREIRA PIRES
FACULDADE VALE DO CRICARÉ
ORIENTADOR**

**PROF. ME ROMÁRIO GUIMARÃES
FRANCA
FACULDADE VALE DO CRICARÉ**

**PROF. WELINGTON POLATO DOS
SANTOS
CONVIDADO**

**SÃO MATEUS
2018**

AGRADECIMENTO

A Deus pelo dom da vida e por ter nos dado saúde e força para chegarmos até aqui. Aos nossos familiares pelo amor e incentivo de modo especial aos nossos pais por toda dedicação e paciência, contribuindo diretamente para que pudéssemos ter um caminho mais tranquilo e prazeroso durante esses anos. Ao nosso orientador e a todos os professores pelo conhecimento transmitido a nós. E a todos aqueles que direta ou indiretamente fizeram parte da nossa formação, nosso muito obrigado.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Campo oficial do Ultimate Frisbee	23
Foto 1 Video-aula sobre o Ultimate Frisbee	28
Foto 2 e 3 Confeccionando o Frisbee	29
Foto 4 Testando o Frisbee auternativo.....	29
Foto 5 Revezamento com o Frisbee	30
Foto 6 Jogo dos 10 Passes	31
Foto 7 Acerte o alvo	32
Foto 8 Frisbee ao Gol com Goleiro	33
Foto 9 HendFrisbee.....	33
Foto 10 Jogo Pique Ajuda com Heroi.....	34
Foto 11 Jogo Ultimate Frisbee	35
Foto 12 Jogo Ultimate Frisbee	36

RESUMO

O objetivo dessa pesquisa é trazer o esporte *Ultimate Frisbee* como um esporte inovador de grande relevância social, possibilitando uma nova prática desportiva para os alunos e trazendo novas possibilidades didático-pedagógicas aos professores em suas aulas de Educação Física.

Outro aspecto importante tratado neste trabalho é o espírito esportivo, preservando as características do fair play através das ações justas dos jogadores, estimulando assim, a formação do caráter crítico dos alunos.

Nossa pesquisa se definiu por pesquisa participante-qualitativa. Foram aplicadas 10 aulas de intervenção ensinando o esporte *Ultimate Frisbee* aos alunos do 9º ano do ensino fundamental II da escola “EMEF Dr. Mário Vellos Silves” situada na cidade de Conceição da Barra, ES.

A pesquisa está dividida em três tópicos: na primeira parte serão abordados a história da Educação Física e seu processo de esportivização no contexto escolar, na segunda parte serão abordados aspectos históricos do *Ultimate Frisbee* e na terceira parte será realizada uma atuação pedagógica que evidencie as possibilidades do *Ultimate Frisbee* como conteúdo inovador nas aulas de Educação Física escolar.

Palavras- chave: Esporte, Educação Física Escolar, Fair Play, Ultimate Frisbee.

Abstract

The objective of this research is to bring the Ultimate Frisbee sport as an innovative sport of great social relevance, allowing a new sports practice for students and bringing new didactic-pedagogical possibilities to teachers in their Physical Education classes.

Another important aspect treated in this work is the sports spirit, preserving the characteristics of fair play through the fair actions of the players, thus stimulating, the formation of the critical character of the students.

Our research was defined by participant-qualitative research. Ten intervention classes were applied teaching the Ultimate Frisbee sport to the 9th grade students of the "EMEF Dr. Mário VellosoSilvares" school located in Conceição da Barra, ES.

The research is divide in three topics, in the first part will be approached the history of Physical Education and its processo sportification in the school context. In the second part will discuss historical aspects of Ultimate Frisbee and in the third part will becarrie out a pedagogical action that high light of possibilities of Ultimate Frisbee as innovative content in classes of Physical Education school.

Keywords: Sport, School Physical Education, Fair Play, Ultimate Frisbee.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. ESPORTE E EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA LIGAÇÃO HISTÓRICA.....	14
3. HISTÓRIA DO FRISBEE	21
4. METODOLOGIA	25
5. RESULTADOS E ANÁLISES	27
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
7. REFERÊNCIAS.....	39

1. INTRODUÇÃO

A Educação Física escolar já trabalha o esporte como conteúdo de suas aulas desde a década de 80, buscando a melhoria do condicionamento físico dos alunos e várias possibilidades, onde possam escolher com quais esportes se identificarão para levarem em seu cotidiano, pois muitos desses alunos se deparam na escola com o esporte e se apaixonam de imediato querendo praticar diariamente.

Já o professor por outro lado, pode ter problemas com “novos” esportes nas aulas, encontrando dificuldade com algumas turmas que se acomodam com uma modalidade e não abrem suas mentes para outras, ou por falta de conhecimento, cabe ao professor introduzi-los para os alunos de forma que eles aceitem e comecem a praticar; como brincadeira e depois o desporto propriamente dito.

A diversidade nas práticas esportivas é fundamental para que os alunos levem como bagagem durante sua vivência escolar, como acontecem nos jogos escolares, podendo o aluno escolher qual modalidade deseja participar, pois assim, o professor deve observar em qual desporto seu aluno se encaixa melhor, até retirar das aulas um atleta que no futuro representaria nosso país. Toda prática esportiva trabalhada pedagogicamente na escola beneficia os alunos e os professores, criando também cidadãos críticos e formadores de opiniões.

Das modalidades esportivas praticadas no Brasil o *Ultimate Frisbee* é pouco difundido e até desconhecido, na maioria dos ambientes escolares. Essa pesquisa visou mostrar que o referido esporte tem característica e regras peculiares para formação de cidadãos mais justos e mais honestos comparando aos outros esportes, pois além de incentivar o *fair play*, forma atletas com qualidades indispensáveis para a vida em sociedade. No jogo, o respeito, a autodisciplina e a ética é maior que a vitória, molda o caráter da pessoa por ser um esporte no qual não há necessidade de um árbitro para o cumprimento das regras.

A Federação Paulista de Disco (*FRISBEE BRASIL*) relata que o *Ultimate Frisbee* é um esporte desafiador que propõe a integração entre os participantes de forma criativa e divertida, estimulando o raciocínio estratégico dos seus jogadores. Um esporte completo, onde oportuniza o desenvolvimento motor e o cognitivo de forma natural, além de levar os alunos a uma reflexão crítica sobre valores que existem por trás da competição e fazê-los vivenciar uma nova modalidade de esporte que valorize a inclusão e a interação.

Devido à falta de conhecimento dos alunos, pode se encontrar barreiras no desenvolvimento do *Ultimate Frisbee*, por isso é necessário utilizar vídeos, reportagens, pesquisas e demonstrações para ajudar no desenvolvimento do esporte. Outro fator que pode ser limitante é a falta de discos nas escolas para praticar o jogo. Porém, para incentivar a sua prática o professor pode ensinar aos alunos a construção de materiais alternativos, como é o caso do *Frisbee* que tem como ser confeccionado.

O *Frisbee* é um esporte que não precisa de muitos recursos materiais, podendo ser jogado em qualquer lugar, como quadras, terrenos de areia ou barro, ou grama, espaços como parques e praias, o *Ultimate Frisbee* apresenta-se como uma possibilidade de diversificação do conteúdo esportivo da Educação Física escolar. Contudo, é necessário que tal abordagem se dê de forma lúdica e diversificada, permitindo a participação de todos numa proposta coeducativa e inclusiva, com o desenvolvimento das três dimensões dos conteúdos: conceitual, procedimental e atitudinal.

Assim, surge a questão central desta pesquisa: de que maneira o *Ultimate Frisbee* pode ser utilizado como uma nova possibilidade de ensino do conteúdo esporte nas aulas de Educação Física?

Como objetivo geral, na tentativa para responder ao problema da pesquisa, buscou: investigar as possibilidades do uso do *Ultimate Frisbee* como conteúdo esportivo inovador nas aulas de Educação Física, propiciando aos alunos novas experiências, reflexões e aprendizagens, além da possibilidade de integrar um novo conteúdo da cultura corporal esportiva no âmbito escolar.

Os objetivos específicos dessa pesquisa, aqueles que direcionaram o caminho para alcançar o objetivo geral, são:

- Discutir a relação entre o esporte e a Educação Física escolar;
- Apresentar o *Ultimate Frisbee* como conteúdo esportivo nas aulas de Educação Física;
- Realizar uma atuação pedagógica que evidencie as possibilidades do *Ultimate Frisbee* como conteúdo inovador nas aulas de Educação Física escolar.

Essa pesquisa buscou inovar com um esporte pouco conhecido, mais de grande relevância social, possibilitando uma nova prática desportiva para os alunos e trazendo novas possibilidades didático-pedagógicas aos professores em suas aulas de Educação Física. Se cada professor levasse o *Ultimate Frisbee* para suas aulas,

certamente o esporte se expandiria rapidamente, aparecendo inúmeros times, começando pelas aulas, depois em seus momentos de lazer com os amigos.

No âmbito escolar o *Ultimate Frisbee* pode ser jogado na quadra ou no pátio da escola, sendo apenas necessário fazer a marcação com um giz ou com fitas, podendo ser introduzido inicialmente com brincadeiras para desenvolver o reconhecimento da área demarcada, o manejo do disco e as regras do jogo.

A busca pelo reconhecimento do *Ultimate Frisbee*, nas escolas, tem o objetivo de tirar o aluno da zona de conforto, praticando sempre o esporte de modo prazeroso, desafiador e emocionante, com as mesmas possibilidades que são aplicadas as modalidades tradicionais.

Pretendeu nessa pesquisa mostrar esse novo esporte, não só aos alunos, mas também aos professores. Portanto essa prática além de apresentar benefícios motores, incentivou também um hábito de vida fisicamente ativo estimulando o cognitivo e social e apresentando uma nova possibilidade de prática pedagógica que pode motivar outras iniciativas similares nas aulas de Educação Física.

É relevante trazer o *Ultimate Frisbee* nas aulas, pois pode ser considerado um jogo completo que trabalha todo o movimento corporal, pensamentos rápidos e corretos das jogadas, além do trabalho de equipe, do respeito ao próximo e do prazer lúdico.

Outra questão importante é que, como é um esporte que não utiliza árbitros, os jogadores têm a obrigação de marcar suas próprias jogadas de maneira justa, preservando sempre o *fair play* (jogo limpo), estimulando a formação do caráter crítico.

A pesquisa se dividiu em três tópicos: na primeira parte serão abordados a história da Educação Física e seu processo de esportivização no contexto escolar, a Educação Física como disciplina escolar trata pedagogicamente dos temas da cultura corporal, como; jogos, ginástica, danças, lutas, capoeira e esportes.

Na segunda parte serão abordados aspectos históricos do *Ultimate Frisbee* e sua inserção no currículo escolar, mostrando que este esporte é praticado com um disco de 175 gramas, que combina a destreza do Futebol Americano com a finta e a marcação do Basquete.

O jogo nasceu numa fábrica de tortas americana, chamada Frisbie's. Os funcionários ficavam brincando de arremessar a forma de torta um para o outro, daí nasceu o *Frisbee*.

Na terceira parte foi realizada uma atuação pedagógica que evidenciou as possibilidades do *Ultimate Frisbee* como conteúdo inovador nas aulas de Educação Física escolar, onde foram desenvolvidos planos de aula de forma inovadora e dinâmica, possibilitando que os alunos aprendessem o esporte brincando, para que depois os alunos fizessem o jogo em sua essência.

2. ESPORTE E EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA LIGAÇÃO HISTÓRICA

O esporte é um fenômeno que veio se expandindo rapidamente, especialmente do século passado para os dias atuais, sendo muito comum observar sua presença nas atividades de lazer, nas propagandas, na mídia de forma geral, fazendo parte da vida e do cotidiano de muitas pessoas. Mas que fenômeno é esse que envolveu a sociedade mundialmente?

Segundo Darido e Rangel (2011, p.182) “Em sua origem, a palavra esporte significa regozijo, ou seja, diversão.” Já Betti (1991) diz que o esporte é uma atividade social de caráter competitivo entre dois ou mais indivíduos ou mesmo contra a natureza, possui regras e compara o desempenho e resultados dos seus praticantes.

Barbosa et al (2010) conceitua esporte como

Um fenômeno sociocultural, que envolve a prática voluntária de atividade predominante física competitiva com finalidade recreativa, educativa ou profissional, e predominantemente física não competitiva com finalidade de lazer, contribuindo para a formação, desenvolvimento e aprimoramento físico, intelectual e psíquico de seus praticantes e expectadores (BARBOSA et al 2010, p.1).

Sendo assim, pode-se dizer que o esporte permite fazer seu uso de várias formas, sendo competitiva ou nos momentos de lazer. A realidade é que por sua prática, ao ser desenvolvido em todas as suas formas, o indivíduo que o faz se vê em meio de um êxtase de adrenalina, endorfina e cansaço muscular, lhe trazendo um relaxamento mental e corporal. Um dos motivos a ser tão praticado em todo o planeta de todas as formas, usando o que a natureza permitir ou em estruturas construídas pelo homem, cada modalidade em seu local, cada uma com suas especificidades.

Não se pode negar que “realmente o esporte reflete a ideologia de uma sociedade” (NEUENFELDT 1999, p. 238). Confirmam tal ideia Martins e Palma (2015) ao relatar que o esporte esteve presente em vários momentos da história dos povos, desde a antiguidade por meio de jogos e brincadeiras e que veio sofrendo influências ao longo dos tempos.

O esporte está presente na sociedade desde sempre, há milhares de anos, antes mesmo do nome esporte, desde o princípio o homem utilizava de seu corpo e mente, para várias atividades como: correr, pescar, caçar e lutar para sua sobrevivência. Em meio as dificuldades existiam momentos de lazer onde, usavam seu corpo para se divertir e passar o tempo, com isso ocasionou em brincadeiras,

depois jogos e logo em seguida, competições e finalmente o esporte, onde vem ganhando espaço em nossa sociedade, a cada dia.

Tubino (2010) apresenta as diferenças entre as atividades esportivas realizadas na antiguidade e as praticadas atualmente relatando que:

Na antiguidade as práticas esportivas eram muito diferentes das atuais [...] muitas de caráter utilitário para a própria sobrevivência das pessoas (natação, corrida, caça etc.) e também para as preparações para as guerras (marchas, caminhadas, esgrima, lutas etc.) (TUBINO, 2010, p.21).

Estas práticas, segundo o autor eram consideradas práticas pré-desportivas que foram se perdendo com o tempo ou se transformando em esportes autônomos ou mesmo esportes puros que não sofreram influência de outros povos e culturas; quando estes esportes passaram a sofrer influência de outros povos foram chamados de esportes ou jogos tradicionais.

Segundo Tubino (1993, p. 14-15) os jogos gregos “são um marco da história esportiva, pois representam a concepção do esporte” e os jogos olímpicos são classificados como “principal manifestação esportiva de toda antiguidade”.

Na Grécia antiga os jogos aconteciam ano após ano, com o intuito de escolher quem era o mais forte, o mais rápido e o mais inteligente. Utilizavam todas as modalidades conhecidas na época para escolha de seus heróis, eram como ficavam conhecidos os que venciam os jogos, pois o esporte era de grande valor social para eles na época, pois de fato em sua maioria eram muito fortes fisicamente e habilidosos, empunhando armas.

Os jogos gregos foram diminuídos pela ascensão do império romano, dando ênfase apenas a espaços de higiene corporal e os jogos circenses. As manifestações esportivas passaram a ser muito violentas com a chegada da Idade Média e a Renascença. Elas eram praticadas por meios de jogos como o ¹torneio medieval, ²Soule, ³Jeu de palme, ⁴Justas entre outros (TUBINO 2010).

¹ O Torneio Medieval consistia numa verdadeira batalha corporal, com duas equipes contrárias usando cavalos, espadas e até lanças. Os vencedores recebiam prêmios e os perdedores, muitas vezes, morriam nas disputas.

² A Soule era um esporte medieval popular, de grande violência, praticado na Europa Ocidental, variando em cada local, com número ilimitado de jogadores, que tentavam conduzir uma pelota (bexiga animal com ar) até um ponto pré-estabelecido de cada lado. Os jogos provocavam muitos feridos. Essa modalidade foi iniciada no século XI e chegou até o XIX.

³ O “Jeu de Palme” era um jogo de bola, de origem francesa, que consistia em bater numa pelota com a palma das mãos. Era disputado em salas fechadas e teve o seu auge no século XVI. Ainda é praticado.

⁴ As Justas eram disputadas entre dois cavaleiros com armaduras e lanças de ferro. O final das Justas ocorreu em 1559.

O surgimento do esporte moderno, segundo autores como Tubino (1993 e 2010) e Stigger (2011), aconteceu a partir de 1820, quando o diretor do Rugby College, Thomas Arnold querendo controlar a violência que existia entre os jovens e afim de discipliná-los criou as primeiras regras para codificar os jogos existentes na época, a qual possibilitou encontros entre diferentes escolas, que mais tarde resultaram no surgimento de clubes e o profissionalismo do esporte.

O esporte ao adotar as regras criadas por Arnold ganhou dentro da escola um caráter pedagógico, os alunos passaram a ter disciplina e por consequência aprendiam a viver, a ter atitudes éticas, a respeitar os oponentes, os mesmos passaram a se organizar criando suas próprias regras baseadas na expressão do fair-play.

Foi também na instituição escolar, que o campo esportivo passou por um processo de autonomização ao se desvincular dos jogos populares ligados as funções sociais como rituais, festas agrárias e religião, ganhando seu próprio calendário esportivo.

Segundo Tubino (1987), “as percepções de Arnold são consideradas o início do esporte institucionalizado, do esporte popular e do esporte escolar, isto é, constituem o marco histórico da modernização do esporte” (TUBINO, 1987 p.18).

Essas percepções de Arnold atravessaram os muros das escolas na Inglaterra e se estendeu por toda Europa e o resto do mundo e, inspirou Pierre de Coubertin a restaurar os jogos olímpicos em Atenas no ano de 1896.

Coubertin instituiu um ideário olímpico, com ideias nobres que tinham o objetivo de estimular a convivência humana. Esse ideário trouxe consigo a consolidação da ética esportiva, prevalecendo o jogo limpo que durou até o ano de 1930, quando o esporte ganhou um viés político e uma busca exacerbada pela vitória, mudando novamente o quadro esportivo. Segundo Tubino (1987), a partir daí o esporte abandona a perspectiva pedagógica e ganha o sentido de rendimento.

Nessa mesma época o esporte chega ao Brasil integrado à Educação Física escolar, inserindo um discurso de promoção a saúde e preparação do indivíduo para o regime militar. As aulas eram baseadas nos modelos de ginástica dos países europeus e davam ênfase a boas performances técnicas e o alto rendimento físico.

Esse modelo de exercitação tinha cunho militar e era praticado por grande parte dos soldados na época. O Estado era grande incentivador desse modelo, seu intuito era aumentar a força da população, o rendimento e a eficiência na jornada de trabalho,

desviar a atenção da população para as questões sociais e econômicas do interesse político e o êxito esportivo com a formação de atletas para as competições.

É nesse período militar que a ligação esporte e Educação Física ganha grande peso.

Nessa época, os governos militares que assumiram o poder em março de 1964 passam a investir pesado no esporte na tentativa de fazer da Educação Física um sustentáculo ideológico, na medida em que ela participaria na promoção do país através do êxito em competições de alto nível (DARIDO, 2003, p.2).

Durante as décadas de 40 a 60, a Educação Física brasileira foi influenciada por um método conhecido como Método Desportivo Generalizado criado na França por August Listello. Através desse método foi introduzido o conteúdo esportivo à Educação Física escolar voltado para o aspecto lúdico, proporcionando prazer e alegria aos alunos.

O Método Desportivo Generalizado possibilitava aos alunos a iniciação nos diferentes Esportes, desenvolvendo o gosto pelo belo, levando-os a adquirir ótima performance física e técnica. Os exercícios feitos antes por obrigação, eram substituídos pelos exercícios executados por prazer, pois no jogo a alegria e o gosto em praticá-lo estavam presentes (FINCK 1995, p.71).

A partir de 1970 há uma troca de método desportivo generalizado para Método Esportivo.

Método Desportivo Generalizado que nasceu e sobreviveu entre 1950 e 1960, foi o único a fugir um pouco aos parâmetros da competitividade e da busca da vitória, mas sufocou-se diante do Método Esportivo a partir de 1970, quando então o modelo formal do Esporte de alto rendimento é assumido em sua plenitude, sem qualquer diferenciação, como também sem uma reflexão pedagógica mais profunda, passando então a ser adotado como sinônimo de Educação Física (FINCK 1995, p. 71 apud BETTI 1991).

Com isso, o esporte dentro das aulas de Educação Física passou a ter um caráter rígido na sua formalidade, a visar um ótimo rendimento dos alunos e a melhora de suas performances com a ideia do corpo perfeito. O esporte torna-se também excludente, pois somente praticava aqueles que tinham um talento esportivo.

Nessa mesma época era criado o Movimento Esporte para Todos e as manifestações internacionais que denunciavam o Esporte Elite e criticavam o alto rendimento esportivo. Eles pregavam que o esporte deveria ser democratizado e disponibilizado a qualquer pessoa, seja ela com talento esportivo ou não.

Tubino (2010) aponta algumas características do movimento Esporte Para Todos, relatando que:

O Esporte para Todos (EPT) é conceituado como um movimento esportivo que defende e promove acesso às atividades físicas para todas as pessoas. Nesse Movimento, o esporte não deve ser considerado um privilégio para aqueles que se apresentam com talento esportivo ou biótipos adequados para as práticas esportivas (TUBINO, 2010, p.26).

Porém o Coletivo de Autores (2012) diz que no Esporte para Todos, a autonomia do ser humano é o centro e que é o homem quem comanda o esporte, ele quem decide as regras, como jogar, com quem jogar, ele quem decide cada ação do jogo, ou seja, é o homem que faz o esporte, não o esporte que faz o homem.

Partindo desse mesmo sentido, os manifestos internacionais defendiam que o esporte fosse voltado para o homem comum e para o âmbito educacional, bem como levavam a refletir sobre a ética, a convivência humana e o *fair play* nas competições (TUBINO, 2010).

Em 1976, no I Encontro de Ministros de Esporte e Responsáveis pela Educação Física, concluíram que o esporte passa a abranger todas as classes sociais e entrar definitivamente no contexto escolar.

Em 1976, durante a I Reunião de Ministros de Esporte (em Paris), ficou decidido que até o final da década a UNESCO se responsabilizaria pela publicação e divulgação de um documento com diretrizes efetivas para que governos e populações em geral se referenciassem nas questões relativas ao esporte, para um mundo melhor. Esse documento foi a Carta Internacional de Educação Física e Esporte (UNESCO/1978). Nessa Carta, logo no artigo primeiro, ficou o reconhecimento de que as práticas esportivas são direito de todas as pessoas. Esse pressuposto rompeu com a perspectiva anterior do Esporte Moderno de que o Esporte era uma prerrogativa dos talentos e anatomicamente indicados, isto é, fez o Esporte sair da perspectiva única do rendimento para a perspectiva do direito de todos às práticas esportivas (TUBINO 2010, P. 28).

Ao adentrar a década de 80, a Educação Física passou por um período crítico, marcado em denúncias e o modelo que era desenvolvido nas aulas, as críticas todas fundamentadas em cima do método marxista, onde caminhava pela área do alto rendimento para beneficiar uma elite. Essa linha de denúncias foi feita por pesquisadores como: João Paulo Medina, Vitor Marinho de Oliveira, Kátia Cavalcante, Valter Bracht, Celi Neuza Zulke Taffarel, entre outros (KUNZ 2014).

Nesse período houve outro tipo de crítica relacionado ao método de ensino precoce do esporte nos anos iniciais, coincidindo com as discussões sobre a obrigatoriedade das aulas de Educação Física em todos os níveis de ensino. Quando

as séries iniciais eram atendidas por profissionais, por sua formação focada no esporte com modelo de competição, não conseguia ensinar de formas alternativas, como o próprio MEC (1980) proibindo incluir o esporte de competição antes da quinta série e antes dos dez anos de idade e com essa ideia estava formada a polêmica (KUNZ 2014).

Foi no exterior que encontraram a solução adequada para as aulas de Educação Física, desenvolvendo as habilidades básicas das crianças, e assim a psicomotricidade virou alvo de estudo dos profissionais por um longo tempo, percebendo que a tendência a educação integral será alcançada quando for usada no ensino, pelo movimento, e estiver implantado no sistema educacional (KUNZ 2014).

O primeiro questionamento que estava acontecendo com a Educação Física era que ela estava sendo desenvolvida de modo errôneo, no segundo era a busca por modelos alternativos sobre a relevância sociopolítica e educacional (KUNZ 2014).

Em 1991 surgem as primeiras publicações com referência para a prática da Educação Física Escolar. Assim, destaco o meu próprio trabalho, Educação Física: e Mudanças, no qual lanço algumas ideias em forma de perspectivas práticas para um ensino problematizador na Educação Física. Nessas ideias se inclui uma perspectiva idealizada por Trebels (1983) para o ensino da Ginástica e que transferi posteriormente para o ensino do Atletismo Escolar, segundo a qual o esporte passa por uma transformação didático-pedagógica para atender às possibilidades de realização bem-sucedida de todos os participantes do ensino e não apenas de uma minoria. É sobre essa proposta de transformação didática dos esportes que concentro a perspectiva prática deste trabalho (KUNZ 2014, p. 27).

No mesmo ano, 1991, um professor alemão que estava visitando a Universidade Federal de Santa Maria (1985-86) professor doutor Reiner Hildebrandt, pretendendo lançar uma versão de seu trabalho aqui no Brasil, traduzido para o português com o título de *Concepção Abertas no Ensino da educação Física* (KUNZ 2014).

Percebeu que para ensinar um esporte aos alunos, é preciso observar o que eles sabem e como o praticam, as condições e locais que a escola oferece para ser desenvolvidas. Precisou de uma interação de professor e aluno para um melhor desenvolvimento das atividades, construindo juntos uma melhora nas aulas e percebendo que o esporte pode ser levado para fora da escola e ser praticado pelos alunos. Com os estudos de planos a longo prazo, é necessária uma metodologia que

consiga abranger as séries de modo diferente umas das outras, onde o esporte pode influenciar dentro e fora da escola.

Através desses relatos históricos, podemos observar que o esporte sempre esteve presente na sociedade, porém sua inserção como conteúdo da Educação Física escolar não foi imediata. Não há como negar que existe uma conexão muito intensa entre a Educação Física e o esporte. Não é à toa, quando mencionamos o nome Educação Física, pois relacionamos imediatamente à prática de algum esporte. Outro fator que comprova isso é o protagonismo do esporte dentro das aulas de educação física, muitas vezes, utilizada pelos professores como a principal ferramenta da cultura corporal do movimento.

A Educação Física hoje vai além do esporte, ela abrange uma área curricular muito diversificada, tendo como seu público alvo o aluno e os professores os quais são apenas mediadores de conhecimento. Como componente Curricular, a Educação Física tem como objetivo formar cidadãos críticos, autônomos, introduzir e integrar o aluno à cultura do movimento sendo o papel do professor proporcionar isso aos alunos.

3. HISTÓRIA DO FRISBEE

O *Ultimate Frisbee* é um esporte que combina a destreza do futebol americano com a finta e a marcação do basquete. Das suas histórias, a mais aceita é que seu surgimento se deu por volta de 1960, quando alguns funcionários de uma fábrica de tortas chamada *Frisbie's Pies* brincavam de arremessar pratos de tortas uns para os outros. Logo, foi criado o disco Frisbee e mais tarde o jogo *Ultimate Game Experience* criado por um universitário, surgindo assim, o *Ultimate Frisbee*.

No Brasil, o esporte chegou ao fim de 1980, e é praticado em todo país, principalmente na cidade de São Paulo, por ser a cidade onde se encontra a maioria dos times de *Ultimate Frisbee* no Brasil. É lá também, que se encontra a sede da Federação Paulista de Disco, são eles que organizam os campeonatos de *Ultimate Frisbee*, dentre eles o campeonato brasileiro de Frisbee.

O *Ultimate Frisbee* é uma modalidade esportiva que pode ser praticada em campos de grama ou de areia, porém nada impede de adaptar um local para sua prática como uma quadra, uma praça, um chão de barro ou qualquer área livre. Segundo o Ministério do Esporte (2014), esse esporte se destaca por ser jogado com pouco material, necessitando apenas do disco, fitas ou cones coloridos, e um espaço; só é preciso fazer a marcação das duas áreas de gol (*end zone*), deixando um espaço maior para a área de jogo.

Uma característica marcante desse jogo é que não contém a presença de um árbitro. Sem a intervenção do juiz, o jogo é analisado através das atitudes dos jogadores, fazendo com que a integridade do esporte dependa da responsabilidade de cada jogador em manter o espírito do jogo, o *fair play*.

Guterman e Silva (2015) conceitua o *fair play* como jogo limpo, um respeito mútuo entre os atletas.

Numa tradução literal o termo significa "jogo limpo". Entende-se, assim, por um comportamento voluntário de respeito mútuo e de espírito de justiça que precisa ser adotado por todos os atletas antes, durante e após as competições esportivas, para que estas se desenvolvam com um clima amistoso, estabelecendo, portanto, um controle que as regras por si só não conseguiriam cominar (GUTERMAN E SILVA, 2015 p.1).

Assim, todos os jogadores são responsáveis por aderir e administrar as regras, jogar de maneira justa e sincera de modo que não prejudique o adversário e usar

sempre o diálogo para resolver as situações duvidosas do jogo e chegar a um consenso com seu adversário para que o jogo flua naturalmente.

O ministério do Esporte (2014), aponta o *Ultimate Frisbee* como um esporte de invasão, que consiste em invadir o campo adversário para pontuar. Da mesma forma, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) coloca o Frisbee dentro da categoria do esporte de invasão da mesma família do futebol, handebol, rúgbi, etc.

Esporte de Invasão ou territorial: conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar a capacidade de uma equipe introduzir ou levar uma bola (ou outro objeto) a uma meta ou setor da quadra/ campo defendida pelos adversários (gol, cesta, touchdown etc.), protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo (basquetebol, frisbee, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei sobre grama, polo aquático, rúgbi etc.) (Brasil 2017, p. 214).

O ministério do Esporte (2014) diz que para atacar o campo adversário é preciso que uma equipe esteja em posse de qualquer objeto que possa ser conduzido, chutado, arremessado ou tacado criando condições de fazer o gol ou ponto. Ele afirma:

Nesse tipo de esporte, ao mesmo tempo em que uma equipe tenta avançar a outra tenta impedir os avanços. E para evitar que uma chegue à meta defendida pela outra, é preciso reduzir os espaços de atuação do adversário de forma organizada e, sempre que possível, tentar recuperar a posse de bola para daí partir para o ataque. O curioso é que tudo isso pode ocorrer ao mesmo tempo. Num piscar de olhos, uma equipe que estava atacando passa a ter que se defender, basta perder a posse de bola e pronto, tudo muda (Brasil 2014 p. 60).

Por isso, no *Ultimate Frisbee* a conquista de campo do adversário e a defesa do seu próprio campo são seus grandes desafios, fazendo dele um esporte dinâmico variando o tempo todo, as ações dos jogadores para ataque e defesa, e saber fazê-lo de modo ágil e correto é sua maior vantagem.

3.1 REGRAS E MODALIDADES DO *ULTIMATE FRISBEE*

Todo esporte é regido por regras que são criadas por organizações que definem como cada esporte será jogado. A BNCC afirma isso caracterizando o esporte da seguinte forma:

O esporte como uma das práticas mais conhecidas da contemporaneidade, por sua grande presença nos meios de comunicação, caracteriza-se por ser orientado pela comparação de um determinado desempenho entre indivíduos ou grupos (adversários), regido por um conjunto de regras formais, institucionalizadas por organizações (associações, federações e confederações esportivas), as quais definem as normas de disputa e promovem o desenvolvimento das modalidades em todos os níveis de competição (Brasil, 2017. p. 213).

É de suma importância para que qualquer pessoa que queira praticar um esporte, conheça ao menos as suas principais regras e assim, garantir uma disputa justa entre os competidores e promover um bom ambiente esportivo. Dessa forma, apresentaremos a seguir as características e regras que regem o esporte *Ultimate Frisbee*.

O *Ultimate Frisbee* é jogado com um disco de plástico de 175g e cerca de 25cm de diâmetro, o qual é disputado por duas equipes com sete jogadores cada. Ele acontece num campo retangular com medidas oficiais, de 100 metros de comprimento e 37 metros de largura segundo o *site* Frisbee Brasil.

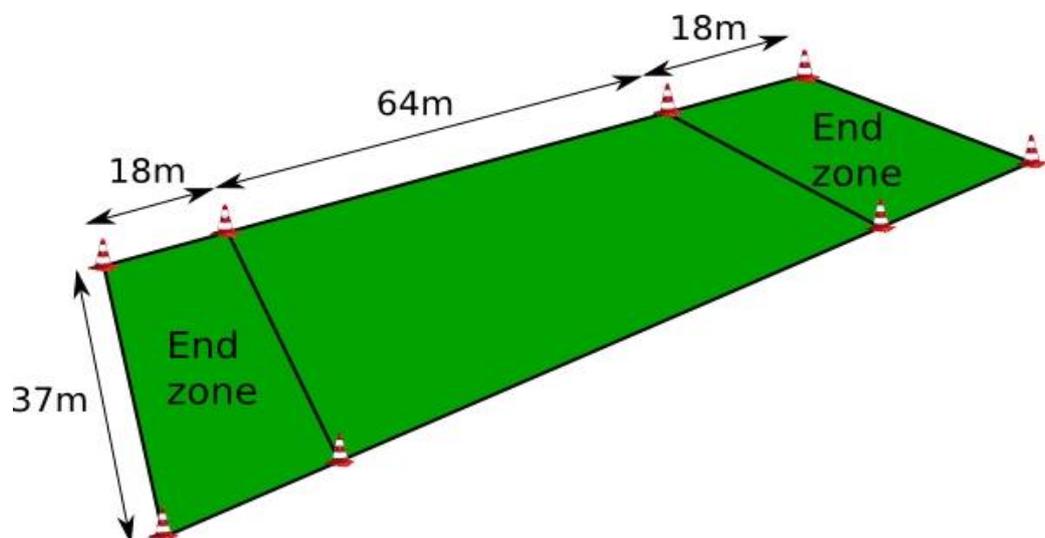


Figura 1 Campo oficial do Ultimate Frisbee

As principais regras segundo a Federação Paulista de Disco (Frisbee Brasil) são:

- O *Ultimate Frisbee* não possui juiz, os próprios jogadores é que marcam as infrações durante o jogo;
- O jogo começa com os 7 jogadores de cada time alinhados em sua própria linha de defesa. Para começar um time lança o disco para o outro e no local onde ele for pego ou onde ele cair, o outro time começa a jogar;
- O jogador que tem a posse do disco não pode correr, devendo passar o disco a um companheiro de equipe e podendo movimentar apenas um dos pés, fixando o outro como o pé de apoio;
- A equipe que tem a posse do disco não poderá deixá-lo cair no chão, caso contrário, a posse do disco passará a ser da equipe adversária;
- O objetivo da equipe que está atacando (que possui a posse do disco) é capturar o disco dentro da área do gol (*end zone*) antes que este toque o chão, para assim marcar um ponto;
- A equipe de defesa (que está sem a posse do disco) tem o objetivo de interceptar o disco no ar ou fazer com que a equipe de ataque derrube o disco no chão para assim poder atacar;
- Não pode existir o contato físico direto e intencional entre os oponentes;
- Cada jogador tem 10 segundos para lançar o disco para o seu companheiro de equipe. E a contagem dos 10 segundos é feita em voz alta pelo jogador que está marcando, em intervalos de 1 segundo;
- No caso de pedido de falta os jogadores envolvidos no lance devem discutir o ocorrido e optar, em caso de acordo, continua a jogada da onde ela foi interrompida ou em caso de discordância o lance deve ser jogado novamente;
- Cada partida tem duração de 1 hora e quarenta minutos ou até que uma das equipes marque 17 pontos.

Uma peculiaridade desse esporte é que ele pode ser praticado por categorias compostas somente por homens (modalidade *open*), somente por mulheres (modalidade feminina) ou por homens e mulheres juntos (modalidade mista). Todas essas categorias são desenvolvidas no Brasil e podem ser praticadas por pessoas de todas as idades.

4. METODOLOGIA

A metodologia a ser utilizada é a pesquisa participação de natureza qualitativa no qual as fontes e coleta de dados se dão através das observações feitas a partir da interação ativa com o sujeito pesquisado.

Pesquisa participante trata-se portanto, de um modelo de pesquisa que difere dos tradicionais porque a população não é considerada passiva e seu planejamento e condução não ficam a cargo de pesquisadores profissionais. A seleção dos problemas a serem estudados não emerge da simples decisão dos pesquisadores, mas da própria população envolvida, que os discute com os especialistas apropriados (GIL, 2017, p 43).

A pesquisa qualitativa tem como característica o ambiente como a fonte de dados, o pesquisador como chave fundamental no processo fazendo contato direto com a prática, sendo a interpretação do objeto de estudo seu principal objetivo, sem fazer do resultado o foco da abordagem, mas sim o processo e seu significado. (FREITAS, JABBOUR 2011)

A intervenção pedagógica foi feita na escola EMEF Dr. Mário Vello Silves com a turma do 9º ano dos anos finais do ensino fundamental. A escolha da escola advém da nossa formação na educação básica, por ser um local no qual já estudamos, conhecemos o espaço físico e já tivemos uma vivência através do estágio supervisionado, é um local onde nos sentimos familiarizados.

A escola “Dr. Mário Vello Silves” tem a oportunidade de reorganizá-lo de acordo com a realidade atual e legalidades vigentes, focando principalmente nos projetos desenvolvidos numa visão global e interdisciplinar, delineando uma identidade criativa, inovadora, dinâmica e participativa. Alicerçada numa postura pedagógica crítica, compromissada em solucionar os problemas visíveis no dia a dia da escola em curto, médio e longo prazo, visando o interesse de toda comunidade escolar.

Diante do exposto o Projeto Político Pedagógico atual prioriza uma qualidade em todo o processo educacional vivenciado, tentando alcançar o sucesso na tarefa de formar cidadãos capazes de participarem da vida socioeconômica, política e cultural do lugar onde vivem.

O presente Projeto Político Pedagógico da unidade escolar busca condições de adaptar o seu fazer pedagógico dentro da realidade do educando e de seu entorno, consolidando a qualidade de ensino como também a transformação social.

Isso assegura o exercício amplo da cidadania, resgatando a identidade cultural do alunado, através da transmissão e produção de conhecimentos sistematizados historicamente pela humanidade, a partir da renovação e melhoria da parte pedagógica.

A escola se localiza em Conceição da Barra – ES, na Rua Vindilino Mattos de Lima, 421, centro. Ela atende as etapas do Ensino Fundamental I e II.

A turma com a qual realizamos a intervenção da pesquisa é o 9º11, ao todo são 37 alunos de faixa etária 14 a 15 anos sendo 19 meninos e 18 meninas. Turma participante e exigente com as aulas.

Foram realizadas 10 intervenções com a turma do 9º ano, onde aplicamos o *Ultimate Frisbee* através das três dimensões: a conceitual, procedimental e atitudinal. Na dimensão conceitual, utilizamos vídeos para mostrar a forma de jogo do *Ultimate Frisbee*, sua história e regras. Na dimensão procedimental, fizemos a construção do *Frisbee* e atividades para aprender o seu manuseio. E na dimensão atitudinal, foi trabalhado o *fair play*, o jogo justo, já que o *Ultimate Frisbee* é um esporte que não contém árbitro.

Antes da intervenção, optou-se por fazer uma avaliação diagnóstica para conhecermos melhor os alunos; saber de suas características individuais e em grupo, e o conhecimento que eles teriam sobre o *Ultimate Frisbee*. Como imaginávamos; a turma não conhecia o esporte, mas tiveram interesse em conhecê-lo. Por fim, aplicamos algumas atividades para esse diagnóstico geral, com jogos cooperativos e esportes conhecidos, com variações, onde todos participassem.

5. RESULTADOS E ANÁLISES

Visando apresentar o *Ultimate Frisbee* aos alunos, foram exibidos alguns vídeos para um melhor entendimento da modalidade. Tais vídeos mostraram aspectos relacionados ao espírito de jogo limpo, que é a maior importância dentro desse esporte, bem como, um esporte completo para ser desenvolvido nas escolas, abrangendo o ensino de forma Conceitual, Atitudinal e Procedimental.

[...] conceitos, idéias, fatos, processos, princípios, leis científicas, regras, habilidades cognitivas, modos de atividade, métodos de compreensão e aplicação, hábitos de estudos, de trabalho, de lazer e de convivência social, valores, convicções e atitudes (LIBÂNEO, 1994, p. 128).

Durante as aulas foi desenvolvida uma nova proposta para as aulas de Educação Física, em forma de brincadeiras e associação com outros esportes, buscando um pouco do lúdico e facilitando a familiarização dos educandos com o *Ultimate Frisbee*.

Na maioria das aulas foram realizadas rodas de conversa para avaliar a prática desenvolvida, dando evidência às opiniões dos alunos, procurando atender aos anseios por eles apresentados nas aulas seguintes, tendo o objetivo de chegar ao jogo com uma maior participação possível, por parte dos alunos como construtores de seu próprio aprendizado.

No dia 24 de abril de 2018, foi dado início ao desenvolvimento das aulas de intervenção na Dimensão Conceitual, com vídeos e explicações sobre o *Ultimate Frisbee*, sua história e regras. Os alunos mostraram interesse por ser um esporte dinâmico, mas com certo receio por ser desconhecido por eles. Ao final da aula foi perguntado o que acharam do esporte? Quais eram suas dúvidas? O que achavam da ideia de jogar o *Ultimate Frisbee* em quadra, já que é praticado em campos de futebol? É mais difícil ou mais fácil?

Muitos alunos ficaram tímidos em responder as questões levantadas, pois não estão acostumados a serem ouvidos em suas aulas de Educação Física, até que um deles disse: “*para quem sabe jogar é excelente!*” Então, ele foi apoiado que estava correto em sua fala, pois a aprendizagem costuma ser lenta e chata, trabalhando fundamentos, táticas e regras.

Nesse aspecto, viu-se como é importante essa nova proposta na forma de ensinar, pois aprender o jogo brincando retira a fadiga das atividades repetitivas e

enfadonhas. Os educandos não fizeram a mínima ideia de como seriam feitas essas aulas, mas acharam interessante a proposta.

Outro aluno respondeu a terceira pergunta afirmando que na quadra ele achava mais difícil, estando ele certo em sua argumentação, pois, devido ao espaço reduzido, a marcação é mais intensa e presente em todo o momento, dificultando o passe e o lançamento. No entanto os processos cognitivos para resolução dos problemas apresentados no jogo se tornam mais intensos, fato que acrescenta ainda mais valor à prática.

Para finalizar a aula foi passado outro vídeo, mostrando como fabricar um disco de *Frisbee* alternativo. Esse vídeo serviu para apresentar aos alunos a atividade a ser desenvolvida na aula seguinte, sendo solicitado que eles trouxessem alguns materiais para essa confecção.



Foto 1 – Vídeo aula sobre o Ultimate Frisbee

No dia 27 de abril de 2018, nas Dimensões Procedimentais e Atitudinais, a aula foi direcionada para a construção do *Frisbee* pelos alunos. Foram distribuídos grupos e, após apresentação dos materiais com sua distribuição entre os grupos, se deu início a fabricação, sendo os alunos orientados nas etapas de montagem do disco.



Foto 02 – Confeccionando o Frisbee Foto 03 – Confeccionando o Frisbee

Estando prontos os *Frisbees*, foi proporcionada a manipulação do mesmo pelos alunos, que puderam aprender um pouco sobre a maneira correta de lançar o disco, sendo permitido que brincassem do jeito que quisessem. Os alunos por si só começaram a arremessar o *Frisbee* um para o outro em curtas distâncias e, logo em seguida, usaram arremessos longos, sendo muito prazeroso observar que estavam se divertindo com um objeto construído por eles mesmos.



Foto 04 – testando o Frisbee alternativo

Freire (2009) ressalta a relevância desse tipo de trabalho na escola e reaproveitar brinquedos ou materiais descartados.

Ao fim da aula, em uma roda de conversa, os alunos foram questionados sobre qual era a sensação de poder se divertir com um objeto que eles próprios construíram. A resposta de todos foi de que gostaram e que se divertiram fazendo o disco e o jogando de forma livre.

A fala de um dos alunos retrata bem o sentimento deles com a aula desenvolvida: *“Muito interessante, funcionou bem utilizando o prato”*.

No dia 04 de maio de 2018, foram desenvolvidos dois planos de aula na Dimensão Procedimental: o primeiro foi o Revezamento com o *Frisbee*, no qual depois de dividir a turma em três grupos, a metade de cada grupo se dirigia para linhas de fundo opostas da quadra (perto das traves). O primeiro aluno de cada fila devia correr até o meio da quadra e lançar o *Frisbee* para o colega do outro lado da quadra e retornando ao fim da fila, assim sucessivamente. A primeira equipe que chegasse ao ponto de partida se tornava a vencedora do jogo.

Analisando essa atividade, foi observado que a turma é, em geral, muito competitiva, querendo ganhar uns dos outros e até mesmo usando irregularidades para vencer. Esse é um ponto chave buscado para essa pesquisa, pois abre espaço para discutir os aspectos atitudinais durante o jogo, possibilitando aos alunos refletir sobre suas atitudes. Desse modo, uma conversa foi realizada no sentido de permitir aos educandos a percepção de suas atitudes irregulares dentro do jogo.



Foto 05 – Revezamento com o Frisbee

O segundo plano de aula também na Dimensão Procedimental, já se desenrolou um pouco melhor, talvez por conta da intervenção feita no jogo anterior, sendo desenvolvido o Jogo dos 10 Passes, onde foram divididas duas equipes que competem entre si. Para marcar um ponto os alunos de uma mesma equipe teriam

que realizar 10 passes entre seus componentes. Se o *Frisbee* caísse no chão ou a equipe perdesse a posse do disco, a contagem recomeçaria do zero, não podendo ter contato físico entre adversários e nem retirar o disco das mãos do outro time.

No início o jogo ficou um pouco embolado, mas com intervenção e orientação acerca do aproveitamento do espaço de toda a quadra, as equipes foram se ajustando. Fato a ser destacado é que novamente alguns alunos tentaram burlar as regras do jogo, porém, com novas intervenções dos professores, as atitudes melhoraram.

Ao término da aula, em uma roda de conversa, os alunos falaram o que acharam das atividades das aulas. Alguns disseram que não gostaram devido as intervenções dos professores, pois atrapalhou o jogo e outros disseram que gostaram porque todos puderam participar das atividades devido as regras sugeridas. Com essas colocações é possível notar que parte dos alunos já estão compreendendo a metodologia do Ultimate Frisbee e o jogo limpo, havendo algumas resistências por parte de outros.



Foto 06 – Jogo dos 10 Passes

No dia 08 de maio de 2018, mais dois planos de aula foram desenvolvidos na Dimensão Procedimental e Conceitual; primeiro foi a atividade Acerte o Alvo, na qual estando os alunos divididos em 4 grupos, cada grupo com um disco, o objetivo era acertar o alvo (bolas de Basquete) 3 vezes por grupo, sendo que ao errar o jogador iria para o fim da fila.

O intuito dessa atividade foi de que os alunos aperfeiçoassem a precisão do arremesso a partir de um desafio proposto que lhes oferecesse diversão. Nessa atividade foi percebida uma mudança no aspecto atitudinal dos alunos, que além de competir entre si, também adotaram a postura de ajudar quem não conseguia acertar

o alvo, explicando a melhor forma de arremessar o disco. Essa foi uma grata surpresa, pois o que se notava até então era que um queria ser melhor que o outro sempre.

Libâneo (2002) ressalta que preparar o indivíduo para a vida tornou-se a essência de processos educativos. E também, alerta que ampliar os conceitos de educação passou a ser um dos fenômenos mais significativos dos processos sociais.



Foto 07 – Acerte o alvo

O segundo plano do dia 08 de maio de 2018 foi o “Frisbee ao Gol com Goleiro”, no qual o ponto só seria contabilizado se o jogador fixo do time agarrasse o Frisbee dentro do gol adversário. Nessa atividade o passe misto foi obrigatório, fato que causou uma certa resistência no início da atividade, pois não estavam acostumados a este tipo de exigência. No entanto, conforme foram jogando, começaram a se adaptar e o jogo se desenvolveu melhor e, como esperado, foi preciso intervir devido ao alto grau de competição da turma, uma vez que o elevado índice de contato físico oferecia perigo aos alunos. Após as conversas devidas o jogo se desenvolveu melhor.

Ao término da aula em roda de conversa os alunos expuseram suas opiniões e sugestões para modificar o jogo, sendo solicitado por eles que se retirasse o passe misto, fato que trouxe a necessidade de explicar o porque do passe misto: para promover a cooperação entre eles. Após essa conversa houve um maior entendimento da necessidade da participação de todos nas aulas, evitando excluir qualquer aluno e respeitando suas características e capacidades.



Foto 08 – Frisbee ao Gol com Goleiro

No dia 11 de maio de 2018, a proposta foi de misturar o *Ultimate Frisbee* com o handebol na Dimensão Procedimental, o Handfrisbee. Um jogo para propor o passe misto e o trabalho em equipe sem que os alunos percebessem que estavam chegando ao esporte do Ultimate Frisbee.

Devido as regras sugeridas em cada atividade desta proposta, os alunos começaram a ter mais compromisso com o que era solicitado, estando uma grande maioria da turma sempre animada para a realização das atividades. Desse modo, a turma participou do jogo e a aula foi bem aproveitada.

Nas falas dos alunos pôde ser percebido que eles gostaram do jogo e que as atividades ficaram mais dinâmicas, causando um maior prazer em jogar.

Fala de um dos alunos: *“agora sim professor, jogando assim é bem melhor”*.

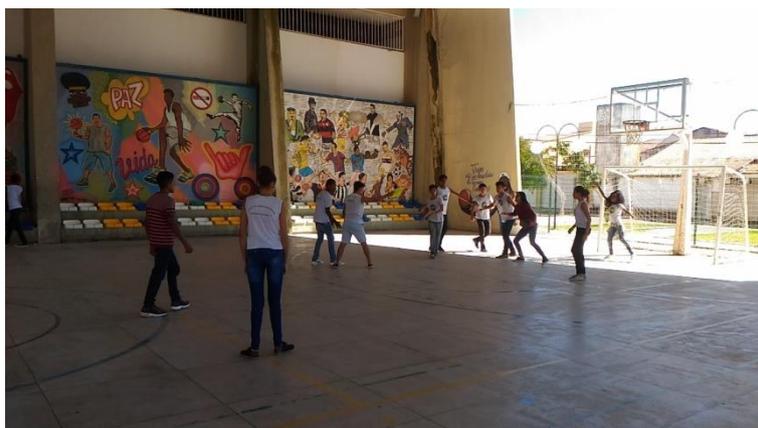


Foto 09 – HendFrisbee

A segunda atividade do dia 11 de maio de 2018, foi o Pique-Ajuda com Herói, jogo no qual o professor escolhe 4 alunos para serem os pegadores e mais 4 para serem os “Heróis”, esses irão ter a posse do disco e não poderão ser pegos; sua

função é salvar quem estiver pego no pique, lançando o disco para o colega para ser descolado; dessa forma quem ficar com a posse do *Frisbee* se torna herói e terá que salvar outros colegas, assim sucessivamente.

De início foi um pouco difícil para desenvolver a atividade, porque os alunos não entenderam bem a proposta, mas com novas explicações os alunos foram pegando o jeito e se divertiram bastante, afinal foi uma brincadeira e eles já não faziam um pique há muito tempo.

Ao fim da aula, em roda de conversa, percebeu-se que estavam esgotados devido as atividades, todavia o sorriso em seus rostos mostravam que estavam satisfeitos com as brincadeiras, elogiaram a aula e disseram que tinham se divertido muito.



Foto 10 – Jogo Pique Ajuda com Heroi

A penúltima aula no dia 15 de Maio de 2018 trouxe o jogo do *Ultimate Frisbee*, com suas regras e sem árbitro, utilizando as Dimensões Conceitual e Procedimental. A proposta era que os próprios alunos marcassem as faltas e pontos como ocorre no desporto, sendo que as intervenções e conversas só seria realizadas se houvesse necessidade.

Dividimos a turma em três times, e marcados 5 minutos para cada tempo. O time que perdesse sairia, dando lugar a equipe que aguardava de fora. Para a vitória seria contado o time que preservasse mais o jogo limpo (*fair play*), os gols serviriam como critério de desempate.

De início os alunos não se atentaram ao jogo limpo e sim aos pontos e, ao término da primeira partida, a equipe que fez mais pontos perdeu o jogo, pois só queria fazer o ponto e não prestaram atenção no *fair play*. De acordo com que jogavam dentro das regras e marcação do *Ultimate Frisbee*, os alunos começaram a entender

a essência do jogo e passaram a valorizar mais o jogo limpo e menos a marcação do ponto em si.

Ao término da aula, em roda de conversa lhes foi perguntado o que acharam de jogar sem a presença de um árbitro apitando as regras? Uma parte respondeu que gostou, pois lhes davam autonomia diante do jogo e outros não gostaram pois tinham que se preocupar com a marcação e o jogo ficou parado.

Com essa resposta pode-se explicar que o intuito do *Ultimate Frisbee* não é só jogar, mas dar discernimento justo e propor um esporte limpo e sem vícios de reclamação, porém nunca deixar de ser competitivo.



Foto 11 – Jogo Ultimate Frisbee

Na última aula dia 18 de maio de 2018 na Dimensão Procedimental e Conceitual também foi o jogo do *Ultimate Frisbee*, com os alunos orientados que seria o jogo em sua essência do mesmo jeito da aula passada, porém, não haveria intervenção. Eles marcariam tudo e o objetivo era o ponto, a equipe que fizesse a maior quantidade de pontos continuaria jogando, só ficaria a marcação do tempo com os pesquisadores.

O jogo saiu melhor que o planejado, os alunos entenderam o espírito do *Ultimate Frisbee* e marcaram corretamente as faltas, os pontos e quando um jogador do seu time tentava não praticar o *fair play* o próprio time o corrigia. Como o objetivo era o gol pode observar belas jogadas de passes e lançamentos, trabalhando a cooperação e o passe misto sem que lhes fossem pedidos para fazê-los.

“A Educação Física escolar deve dar oportunidades a todos os alunos para que desenvolvam suas potencialidades, de forma democrática e não seletiva, visando seu aprimoramento como seres humanos.” (BRASIL, 1997 p. 23).

Os PCN's (1997) ainda afirmam que a Educação Física tem uma perspectiva metodológica de ensino aprendizagem que busca desenvolver no aluno a autonomia, a cooperação, sociabilização e afirmação de valores e princípios democráticos.

Dessa forma, considerando os PCN's e relacionando as atividades desenvolvidas, é possível perceber que a Educação Física ao utilizar seus conteúdos dentro uma perspectiva educacional pode constituir para uma aprendizagem significativa e ampla, possibilitando o aluno desenvolver suas capacidades motoras, físicas, cognitivas e sociais.



Foto 12 – Jogo Ultimate Frisbee

Por fim, em roda de conversa, foi passado a eles que finalmente entenderam o espírito do *Ultimate Frisbee* e que esse aprendizado deveria ser levado para a vida toda. Em meio as conversas os alunos disseram que foi divertido aprender um jogo que eles não conheciam em forma de brincadeiras e jogos modificados, pois não eram chato como treinar fundamentos repetidamente.

Com isso, percebeu-se que a prática pedagógica proposta foi proveitosa, alcançando os objetivos propostos, possibilitando uma prática valorosa, coeducativa emancipatória e de grande valor socioeducativo, apresentando uma nova maneira de desenvolver um conteúdo esportivo nas aulas de Educação Física.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver esta pesquisa tornou-se um desafio ao mesmo tempo cansativo e prazeroso. À medida que se pesquisava sobre o assunto, mais a curiosidade pelo tema era aguçada. Ter um contato com os alunos na busca por oportunizar algo diferente, inovador e que contribuísse com sua formação fez essa pesquisa ganhar um significado ainda maior.

O *Ultimate Frisbee* como conteúdo esportivo nas aulas de Educação Física trouxe oportunidades educativas valiosas às aulas, uma vez que é uma prática que permite seu desenvolvimento nos aspectos conceitual (história, regras, principais características, etc.), procedimental (gestos, posicionamento do corpo, movimentação, etc.) e, principalmente atitudinal uma vez que é uma modalidade que prima pelo *fair play*, na qual os próprios jogadores tenham que marcar as regras.

Independentemente dos percalços e desafios impostos na pesquisa, como a falta de conhecimento dos alunos ao *Ultimate Frisbee* e a quase inexistência de materiais para o desenvolvimento das aulas, pode-se dizer que o objetivo final foi alcançado, com resultados satisfatórios dentro da metodologia aplicada para o desenvolvimento da intervenção. Com grande importância para formação e aprendizado para os autores dessa pesquisa, nos oportunizando uma experiência significativa profissionalmente, deixando ainda uma relevante contribuição aos professores já atuantes na Educação Física escolar.

Essa pesquisa mostrou que o *Ultimate Frisbee* é um esporte completo fora e dentro da escola, auxiliando na construção do caráter, buscando o melhor de cada aluno ou jogador, possibilitando ver que o trabalho de equipe e o jogo limpo; deve estar acima do próprio jogador ou do esporte.

Utilizando a progressão pedagógica durante as aulas desenvolvidas, pode-se observar a mudança dos alunos em relação ao trabalho em equipe e a aceitação de todos nas aulas de Educação Física, com a superação de preconceitos anteriormente existentes.

A pesquisa foi de grande relevância para nossa formação, acrescentando em vivência com os alunos e as barreiras que encontraremos dia após dia, inclusive com uma nova proposta pedagógica, que tornasse cansativa para ambos, mas de grande significado acadêmico. Satisfeitos com os resultados obtidos, com uma grata surpresa o desafio foi cumprido e concluído com sucesso, mas não acomodados, essa

pesquisa nos impulsionam a buscar novas metodologias para acrescentar nas aulas de Educação Física.

REFERÊNCIAS

BRASIL, **Ministério do Esporte**. Editora da Universidade de Maringá. Maringá. 2014. Disponível em <<http://www.esporte.gov.br/arquivos/snelis/segundoTempo/livros/esportesInvasao.pdf>>. Acessado em 28 de maio de 2018.

BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. 2017. Disponível em <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>>. Acessado em 03 de junho, 2018.

BRASIL, **Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Educação física / Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

BARBOSA, D. A. Et al, **Esporte escolar: o jogo de educar**. 2010. Disponível em <<http://www.efdeportes.com/efd144/esporte-escolar-o-jogo-de-educar.htm>>. Acessado em 12 de abril, 2018.

BETTI, M. **Educação Física e Sociedade**. São Paulo: Movimento, 1991.

BRACHT, Valter. **Aprendizagem social e Educação Física**. Porto Alegre: Magister, 1992.

COLETIVO DE AUTORES, **Metodologia do ensino da Educação Física** – São Paulo: Cortez: 2012;

DARIDO, S. C., **Educação Física na escola: questões e reflexões**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S.A., 2003.

DARIDO, S. C., Rangel, I. C. A. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. – 2.ed. – Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011.

FINCK, M. C. S. **Educação Física e Esporte: uma visão na escola pública.** Universidade Metodista de Piracicaba. Piracicaba - SP, 1995.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física.** São Paulo: Scipione, 2009.

FREITAS, Wesley R.S. e Jabbour J. C. Charbel. **Utilizando Estudo de Casos como Estratégias de Pesquisa Qualitativa: Boas Práticas e Sugestões.** – Estudo e Debates, Lajeado, V. 18, n 2 p. 07-22, 2011

FRISBEE BRASIL. **Federação Paulista de Disco.** Disponível em <<http://www.frisbeebrasil.com.br/>>. Acessado em 9 de outubro, 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa.** 5 ed. – São Paulo: Atlas, 2017.

GUTERMAN T., Silva, L. P. **O fair play no esporte: um comportamento natural ou condicionado.** 2015. Disponível em <<http://www.efdeportes.com/efd211/o-fair-play-no-esporte-comportamento-condicionado.htm>>. Acessado em 18 de abril, 2018.

KUNZ, Elenor. **Transformação ditático-pedagógica do esporte.** Ijuí: Unjuí, 2014.

LIBÂNEO, J. C. **Didática.** São Paulo: Cortez, 1994.

LIBÂNEO, J. C. **Pedagogia e pedagogos: para quê?.** São Paulo: Cortez, 2002.

MARTINS, F. B., PALMA, J. A. V., **História do esporte e da Educação Física: uma crítica ao modelo esportivista, Linha de pesquisa: 3- Fundamentos históricos, filosóficos e culturais da educação na Educação Física.** 2015. Disponível em <<http://www.conpuf.com.br/antecedentes/2015/artigos/38.pdf>>. Acessado em 14 de abril, 2018.

NEUENFELDT, J. D. **Esporte na Educação Física escolar: possibilidades educacionais.** Kinesis, Santa Maria, N.21, p.233-246, 1999. Disponível em

<<https://periodicos.ufsm.br/kinesis/article/view/8130/4869>>. Acessado em 14 de abril, 2018.

STIGGER, Marco Paulo. **Educação Física: esporte e diversidade**. Campinas, SP: Autores Associados, 2011.

TUBINO, Manoel J. G, **Estudos brasileiros sobre o esporte: ênfase no esporte-
educação**. Maringá :Eduem, 2010.

TUBINO, Manoel J. G. **O que é esporte?**. São Paulo. Brasiliense: 1993

TUBINO, Manoel J. G. **Teoria geral do esporte**. São Paulo. Ibrasa: 1987.

APENDICE A: PLANOS DE AULA

Plano de Aula 01

Escola: EMEF Dr. Mario Vello Silvares

Turma: 9º ano do ensino fundamental

Professor: Keila Vasconcelos, Virgílio Simonette Codeco.

Data: 24/04/2018

Local: Sala de vídeo.

Conteúdo: Ultimate Frisbee.

Atividade: História do Ultimate Frisbee, vídeos do jogo e de depoimentos.

Objetivo Geral: Mostrar o real conceito do jogo.

Objetivos Específicos: Aprender de forma visual sobre o jogo e entender o objetivo do desporto.

Materiais: Vídeos e o Frisbee.

Desenvolvimento: Os professores falam sobre a história do Frisbee, de como surgiu, passam alguns vídeos e depoimentos de quem pratica o Ultimate Frisbee.

Avaliação: A avaliação será feita de forma conceitual em conversa, o professor deve ouvir os alunos, a fim de saber o que acharam do jogo, aceitando as opiniões dos alunos.

Plano de Aula 02

Escola: EMEF Dr. Mario Vello Silveiras

Turma: 9º ano do ensino fundamental

Professor: Keila Vasconcelos, Virgílio Simonette Codeco.

Data: 27/04/2018

Local: Quadra.

Conteúdo: Ultimate Frisbee.

Atividade: Construção do disco (Frisbee).

Objetivo Geral: Confeccionar o Frisbee de forma alternativa.

Objetivos Específicos: Mostrar que os alunos podem confeccionar seu próprio Frisbee para poderem jogar em qualquer lugar.

Materiais: Prato de papelão, pedaço de mangueira e fita adesiva.

Desenvolvimento: Divididos em grupos e com os materiais em mãos, os alunos observam os professores fazendo passo a passo e vão construindo o deles; depois de fabricado é a hora de testar e arremessar o Frisbee alternativo, jogando entre eles.

Avaliação: A avaliação será feita de forma procedimental observando os discos construídos e em roda de conversa, o professor deve ouvir os alunos, a fim de saber suas opiniões.

Plano de Aula 03

Escola: EMEF Dr. Mario Vello Silveiras

Turma: 9º ano do ensino fundamental

Professor: Keila Vasconcelos, Virgílio Simonette Codeco.

Data: 04/05/2018

Local: Quadra.

Conteúdo: Ultimate Frisbee.

Atividade: Revezamento com o Frisbee.

Objetivo Geral: Reconhecer pela vivência das mais variadas formas de jogo em brincadeiras.

Objetivos Específicos: Organização espacial e temporal, atenção, trabalho de equipe e domínio do disco.

Materiais: Frisbee.

Desenvolvimento: O professor se reúne no centro da quadra com os alunos, onde é feito um alongamento e um pequeno aquecimento com um pique pega.

Dividindo a turma em 3 grupos, metade de cada grupo para linha final da quadra (perto das traves), o primeiro aluno de cada fila deverá correr até o meio da quadra e lançar o Frisbee para o colega do outro lado da quadra e retornando ao fim da fila, assim sucessivamente. A primeira equipe que chegar ao ponto de partida primeiro é a vencedora.

Avaliação: A avaliação será feita de forma atitudinal em roda de conversa, o professor deve ouvir os alunos, a fim de saber de suas experiências e nível de alcance nas atividades. Aceitando as opiniões dos alunos sobre o que pode ser melhorado.

Plano de Aula 04

Escola: EMEF Dr. Mario Vello Silveiras

Turma: 9º ano do ensino fundamental

Professor: Keila Vasconcelos, Virgílio Simonette Codeco.

Data: 04/05/2018

Local: Quadra.

Conteúdo: Ultimate Frisbee.

Atividade: Jogo dos 10 Passes.

Objetivo Geral: Desenvolver os fundamentos do jogo brincando.

Objetivos Específicos: Desenvolver o passe, a recepção e manuseio do Frisbee de forma lúdica e de forma natural.

Materiais: Frisbee.

Desenvolvimento: a aula foi iniciada com um aquecimento e logo em seguida, iniciou-se o jogo dos 10 passes. A turma foi dividida em duas equipes iguais. Os jogadores de cada equipe tentam fazer 10 passes sem errar, sem deixar os jogadores interceptar o Frisbee e sem deixar cair. REGRAS: As equipes podem se deslocar por todo o espaço de jogo. Para cada dez passes seguidos a equipe marca um ponto. Sempre que uma equipe marca ponto, o jogo recomeça com a outra equipe. A equipe que deixar cair o Frisbee no chão, perde a posse dele. Não é permitido o contato físico entre jogadores. Não é permitido tirar o Frisbee das mãos do adversário. Sempre que uma equipe perde a posse do Frisbee, a contagem de passes é anulada e a equipe passa à situação de defesa. A equipe que tem a posse do Frisbee e sofre falta mantém o número de passes obtidos até esse momento, continuando a contagem.

Avaliação: A avaliação será feita de forma atitudinal em roda de conversa, para saber o que acharam do jogo e o que mudariam nele. O professor deve ouvir os alunos, a fim de saber suas opiniões e utilizar as mudanças na próxima vez que desenvolver a atividade.

Plano de Aula 05

Escola: EMEF Dr. Mario Vello Silveiras

Turma: 9º ano do ensino fundamental

Professor: Keila Vasconcelos, Virgílio Simonette Codeco.

Data: 08/05/2018

Local: Quadra.

Conteúdo: Ultimate Frisbee.

Atividade: Acerte o alvo.

Objetivo Geral: Reconhecer pela vivência das mais variadas formas de jogo em brincadeiras.

Objetivos Específicos: Trabalhar a organização espacial e temporal, atenção, trabalho de equipe e aperfeiçoar a pontaria com o disco.

Materiais: Frisbee e bolas de Basquete.

Desenvolvimento: O professor divide os alunos em 4 grupos, colocando os alunos em filas, afastando uma fila da outra, colocando as bolas de basquete na direção de cada grupo com uma distância razoável, onde os alunos terão apenas uma chance de arremesso por vez e, ao lançar o disco o aluno vai para o fim da fila; a equipe que conseguir acertar o alvo (bola de basquete) por 3 vezes é a equipe vencedora.

Avaliação: A avaliação será feita de forma atitudinal em roda de conversa, o professor deve ouvir os alunos, a fim de saber de suas experiências e o nível de alcance na atividade. Aceitando as opiniões dos alunos sobre o que pode ser melhorado.

Plano de Aula 06

Escola: EMEF Dr. Mario Vello Silveiras

Turma: 9º ano do ensino fundamental

Professor: Keila Vasconcelos, Virgílio Simonette Codeco.

Data: 08/05/2018

Local: Quadra.

Conteúdo: Ultimate Frisbee.

Atividade: Frisbee ao gol com goleiro.

Objetivo Geral: Desenvolver os fundamentos do jogo brincando.

Objetivos Específicos: Desenvolver o passe, a recepção, lançamento e manuseio do Frisbee de forma lúdica e natural.

Materiais: Frisbee.

Desenvolvimento: Divide a turma em 3 ou 4 equipes de acordo com o número de alunos de cada turma. Todas as equipes teriam que ser mistas.

O objetivo do jogo é trocar passes entre si e tentar fazer o gol. Regras: só pode fazer o gol depois de 3 passes. O arremesso só será válido se for feito antes da área demarcada do futsal. Cada jogador só podia ficar 10 segundos com o frisbee; caso passar o tempo, a equipe perderá a posse do Frisbee. Os jogadores não podem andar ou correr com Frisbee na mão. A equipe que deixar cair o Frisbee perde a posse do mesmo (adaptação: deixar cair 3 vezes). Não é permitido contato físico, nem tomar o frisbee da mão do adversário. Um jogador de cada equipe ficará no gol para defender. Não pode jogar o frisbee na direção do rosto do goleiro, apenas da cintura para baixo. Cada equipe jogará 5 minutos. Depois que cada equipe jogar, inverter os goleiros e o ponto passará a ser quando o goleiro de cada equipe segurar o frisbee.

Avaliação: A avaliação será feita de forma atitudinal em roda de conversa, para saber o que acharam do jogo e frisar as atitudes individuais de cada um durante a atividade. O professor deve ouvir os alunos, a fim de saber suas opiniões.

Plano de Aula 07

Escola: EMEF Dr. Mario Vello Silves

Turma: 9º ano do ensino fundamental

Professor: Keila Vasconcelos, VirgílioSimonetteCodeco.

Data: 11/05/2018

Local: Quadra.

Conteúdo: Ultimate Frisbee.

Atividade: HandFrisbee.

Objetivo Geral: Reconhecer pela vivência das mais variadas formas de jogos em brincadeiras.

Objetivos Específicos: Trabalhar a organização espacial e temporal, atenção, trabalho de equipe e domínio do disco.

Materiais: Frisbee.

Desenvolvimento: O professor se reúne no centro da quadra com os alunos, onde é feito um alongamento e um pequeno aquecimento, o professor divide os times, colocando um jogador de cada time no gol adversário, com o propósito dos alunos irem tocando o disco até chegarem à área e arremessando para o colega que está dentro do gol adversário; se o jogador agarrar o Frisbee sem deixar cair é efetuado o ponto.

Avaliação: A avaliação será feita de forma atitudinal em roda de conversa, o professor deve ouvir os alunos, a fim de saber de suas experiências e nível de alcance nas atividades. Aceitando as opiniões dos alunos sobre o que pode ser melhorado.

Plano de Aula 08

Escola: EMEF Dr. Mario Vello Silveiras

Turma: 9º ano do ensino fundamental

Professor: Keila Vasconcelos, Virgílio Simonette Codeco.

Data: 11/05/2018

Local: Quadra.

Conteúdo: Ultimate Frisbee.

Atividade: Pique ajuda com 4 heróis.

Objetivo Geral: Reconhecer pela vivência das mais variadas formas de jogo em brincadeiras.

Objetivos Específicos: Trabalhar a organização espacial e temporal, atenção, trabalho de equipe e domínio do disco.

Materiais: Frisbee.

Desenvolvimento: o professor se reúne no centro da quadra com os alunos, onde é feito um alongamento e um pequeno aquecimento, o professor escolhe 4 alunos para serem os pegadores e mais 4 para serem os “Heróis”, esses irão ter a posse do disco e não poderão ser pegos; sua função é salvar quem estiver pego no pique, lançando o disco para o colega para ser descolado; dessa forma quem ficar com a posse do Frisbee se torna herói e terá que salvar outros colegas, assim sucessivamente.

Avaliação: A avaliação será feita de forma atitudinal em roda de conversa, o professor deve ouvir os alunos, a fim de saber de suas experiências e nível de alcance nas atividades. Aceitando as opiniões dos alunos sobre o que pode ser melhorado.

Plano de Aula 09

Escola: EMEF Dr. Mario Vello Silves

Turma: 9º ano do ensino fundamental

Professor: Keila Vasconcelos, Virgílio Simonette Codeco.

Data: 15/05/2018

Local: Quadra.

Conteúdo: Ultimate Frisbee.

Atividade: Ultimate Frisbee.

Objetivo Geral: Reconhecer pela vivência das mais variadas formas de jogo em brincadeiras.

Objetivos Específicos: Trabalhar a organização espacial e temporal, atenção, trabalho de equipe e domínio do disco.

Materiais: Frisbee.

Desenvolvimento: O professor se reúne no centro da quadra com os alunos, onde é feito um alongamento e um pequeno aquecimento; o professor divide os times e inicia o jogo para ensinar marcação, técnicas do jogo e regras, parando o jogo e aplicando intervenções durante a partida.

Avaliação: A avaliação será feita de forma atitudinal em roda de conversa, o professor deve ouvir os alunos, a fim de saber de suas experiências e nível de alcance nas atividades. Aceitando as opiniões dos alunos sobre o que pode ser melhorado.

Plano de Aula 10

Escola: EMEF Dr. Mario Vello Silveiras

Turma: 9º ano do ensino fundamental

Professor: Keila Vasconcelos, Virgílio Simonette Codeco.

Data: 18/05/2018

Local: Quadra.

Conteúdo: Ultimate Frisbee.

Atividade: Ultimate Frisbee.

Objetivo Geral: Reconhecer pela vivência das mais variadas formas de jogos em brincadeiras.

Objetivos Específicos: Trabalhar a organização espacial e temporal, atenção, trabalho de equipe e domínio do disco.

Materiais: Frisbee.

Desenvolvimento: O professor se reúne no centro da quadra com os alunos, onde é feito um alongamento e um pequeno aquecimento; o professor divide os times e inicia o jogo, deixando os alunos executarem o que foi ensinado e o que eles criarem durante a partida.

Avaliação: A avaliação será feita de forma atitudinal em roda de conversa, o professor deve ouvir os alunos, a fim de saber de suas experiências e nível de alcance nas atividades, aceitando as opiniões dos alunos sobre o que pode ser melhorado.

APENDICE B: DIÁRIO DE CAMPO

Elaborado por:
Keila Vasconcelos
Virgilio Simonette Codeco

Dados de identificação

1 Pesquisador (A)

- 1.1 Nome: Keila Vasconcelos
- 1.2 Curso: Educação Física
- 1.3 Turma: 7º Período
- 1.4 Endereço: Av José Basílio dos Santos
- 1.5 Município e Estado: Conceição da Barra - ES
- 1.6 CEP: 29.960-000
- 1.7 Telefone (s) (27) 997772616
- 1.8 E-mail: keiladunas@gmail.com

2 Pesquisador (A)

- 1.1 Nome: Virgilio Simonette Codeco
- 1.2 Curso: Educação Física
- 1.3 Turma: 7º período
- 1.4 Endereço: Rua Vinte e Dois, Quadra 31, COHAB II
- 1.5 Município e Estado: Conceição da Barra – ES
- 1.6 CEP: 29.960-000
- 1.7 Telefone (s): (27) 998780558
- 1.8 E-mail: Virgilio_patst@outlook.com

3 Local da pesquisa

- 3.1 Nome: EMEF Dr. Mário Vello Silves
- 3.2 Endereço: Rua Vindilino De Mattos Lima Nº 421 Centro
- 3.3 Município e Estado: Conceição da Barra – ES
- 3.4 CEP: 29.960-000
- 3.5 Telefone: (27) 3762 2214
- 3.6 E-mail:emef-mariovello|@hotmail.com
- 3.7 Turma a ser pesquisada: 9º ano I1 – fundamental II

4 Dados Institucionais

- 4.1 Coordenador do Curso: Prof. Me. José Roberto Gonçalves de Abreu
- 4.2 Professor Orientador: Prof. Me. Flavio Pereira Pires
- 4.3 Data de início e término: 24/04/2018 a 18/05/2018

AULA 1 – Vídeo aula e História do Ultimate Frisbee

No dia 24/04/2018, foi dado início ao desenvolvimento das aulas, levamos os alunos para a sala de vídeo, no primeiro momento foi explicado a história do *Ultimate Frisbee*, regras e o seu objetivo; no segundo momento passamos os vídeos, o primeiro ressaltava como foi criado, o segundo como o jogo é praticado no Brasil e seus objetivos, um terceiro vídeo com o melhor jogador do mundo no *Ultimate Frisbee* o *Brodie Smith* ensinando técnicas e modo de manusear o *Frisbee* e por último um vídeo direcionado para próxima aula referente a confecção do Frisbee de modo alternativo.

Ao termino da aula foram feitas perguntas sobre os vídeos e o que acharam desse “novo” esporte e suas possibilidades na escola.

AULA 2 – Confecção do Frisbee

No dia 27/04/2018, a aula foi direcionada para a construção do Frisbee pelos alunos e, após apresentação dos materiais com sua distribuição entre os grupos, se deu início à fabricação, sendo os alunos orientados nas etapas de montagem do disco.

Materiais: prato de papelão, pedaço de mangueira, durex ou outras fitas adesivas.

Primeira etapa foi medir a mangueira circulando ela no prato de papelão, segundo; junte as pontas da mangueira e passe a fita para fixar, terceiro; fixar a mangueira no prato na parte cavada contornando ela junto ao prato, depois de passar a fita verificar se está firme e finalmente testar.

Os alunos formaram grupos ou trios para a confecção e após construir o Frisbee alternativo foram testar arremessando uns para os outros e como esperado e testado anteriormente funcionou muito bem.

AULA 3 – Revezamento com o Frisbee e Jogo dos 10 Passes

No dia 04/05/2018, foi desenvolvido dois planos de aula, levamos os alunos para quadra da escola, fizemos um alongamento e um pequeno aquecimento. O primeiro plano é o “Revezamento com o *Frisbee*”, no qual depois de dividir a turma em 3 grupos, cada metade de cada grupo se dirigia para linhas de fundo opostas da quadra (perto das traves). O primeiro aluno de cada fila corre até o meio da quadra e

lança o *Frisbee para* o colega do outro lado da quadra e retornando ao fim da fila, assim sucessivamente. A primeira equipe que chegar ao ponto de partida se torna a vencedora do jogo.

O segundo plano é o “Jogo dos 10 Passes”, onde foram divididas duas equipes que compete entre si. Para marcar um ponto os alunos de uma mesma equipe tiveram que realizar 10 passes entre seus componentes. Se o Frisbee caísse no chão ou a equipe perdesse a posse do disco, a contagem recomeçaria do zero, não podendo ter contato físico entre adversários e nem retirar o disco das mãos do outro time.

De início o disco caía muito, depois de um tempo foram desenvolvendo até conseguirem realizar e efetuar o ponto.

AULA 4 – Acerte o Alvo e Frisbee ao Gol com Goleiro

No dia 08/05/2018, mais dois planos de aula foram desenvolvidos; levamos os alunos para quadra da escola, fizemos um alongamento e depois o aquecimento, a primeira atividade foi “Acerte o Alvo”, na qual dividimos os alunos em 4 grupos, cada grupo com um disco em mãos, o objetivo era acertar o alvo (bolas de Basquete) 3 vezes por grupo, sendo que ao errar o jogador iria para o fim da fila e o próximo arremessava buscando acertar, uns com mais facilidades que o outro, aos poucos foram pegando o jeito, e concluíram a atividade.

O segundo plano foi o “Frisbee ao Gol com Goleiro”, no qual o ponto só seria contabilizado se o jogador fixo do time agarrasse o Frisbee dentro do gol adversário. Nessa atividade o passe misto foi obrigatório; como não sabiam o que era o passe misto tivemos que explicar que só poderiam fazer o passe para o colega do sexo oposto; menino toca para menina e vice versa.

De início houve dificuldade, mais logo em seguida o jogo se desenvolveu pois as meninas da sala são bem ágeis e competitivas. Ao término da aula explicamos sobre o passe misto e a intenção que todos possam jogar de forma igual independente de que esteja na atividade.

AULA 5 – Handfrisbee e Pique-Ajuda com Herói

No dia 11/05/2018, levamos os alunos para a quadra e efetuamos um alongamento e aquecimento, dessa vez um pouco mais puxado devido as atividades

serem mais fortes; a primeira proposta foi de misturar o *Ultimate Frisbee* com o Handebol, o “Handfrisbee”. Usando a maioria das regras do Handebol, passes laterais, ataque e defesa em linha, só podendo fazer a marcação no campo de defesa e o arremesso só pode ser feito depois da linha tracejada do Handebol e utilizando o passe misto durante o jogo; o ponto só será contabilizado se fizer o gol.

A segunda atividade foi o “Pique-Ajuda com Herói”, jogo no qual o professor escolhe 4 alunos para serem os pegadores e mais 4 para serem os “Heróis”, esses irão ter a posse do disco e não poderão ser pegos; sua função é salvar quem estiver pego no pique, lançando o disco para o colega para ser descolado; dessa forma quem ficar com a posse do Frisbee se torna herói e terá que salvar outros colegas, assim sucessivamente.

Orientamos que os alunos tocassem o disco em meia altura entre o peito e cintura, para não se machucarem devido ser uma brincadeira dinâmica e com a presença de 4 Frisbees.

AULA 6 – Ultimate Frisbee

No dia 15/05/2018, levamos os alunos para quadra e de inicio fizemos alongamento e um aquecimento para não acontecer lesões; dividimos a sala em três times mistos, a partida teve a duração de 5 minutos cada tempo e a equipe que prezar pelo fair play ganharia a partida. A aula foi desenvolvida com o jogo do Ultimate Frisbee, dentro das suas regras e sem árbitro. A proposta era que os próprios alunos marcassem as faltas e pontos como ocorre no desporto. As intervenções e conversas foram realizadas quando houve necessidade para inibir que os alunos burlassem as regras e mostrar as formas corretas de jogadas e desenvolvimento do jogo.

AULA 7 – Ultimate Frisbee

Na última aula dia 18/05/2018, levamos os alunos para quadra e de inicio fizemos alongamentos e aquecimentos para não acontecerem lesões; dividimos a sala em três times mistos e a partida teve a duração de 5 minutos cada tempo. Fazemos o jogo do *Ultimate Frisbee*, com suas regras e sem árbitro. Com os alunos orientados que seria o jogo em sua essência do mesmo jeito da aula passada só que não haveria intervenção e eles marcariam tudo, onde o objetivo era o gol. A equipe

que fizer a maior quantidade de pontos continuaria jogando e só ficaria a marcação do tempo com os pesquisadores.

Os alunos fizeram o jogo dentro das regras preservando o fair play e efetuando o passe misto sem que se fosse dito, não questionaram as faltas e lance deixando o jogo fluir, acontecendo jogadas surpreendentes e boas atitudes. Ao fim da aula em roda de conversa elogiamos os alunos e mostramos pra eles o tanto que evoluíram desde o primeiro dia de intervenção, agradecemos a todos pela participação nas atividades e finalizamos nossas aulas.